



# WARMACHINE

N°4





MAIS ?!

POURQUOI CES POTS ONT ENLEVÉ LEURS ÉTIQUETTES ?

ÇA N'REND TOUT DUR.

C'EST DES POTS NATURES.

ILS AIMENT SE MÉLANGER SANS ÉTIQUETTE. C'EST SALE.

EN MÊME TEMPS, ILS SERVENT À PEINDRE DE LA PEAU ELDAR.

QU'EST-CE QUI POURRAIT MAL SE PASSER ?

OH OUIII, METS TON PINCEAU DANS MON POT ! ET TOUILLE FORT !

À PART UNE INVOCATION DE SLAAAMESH LUI-MÊME PEUT-ÊTRE ...

GEYSERS 2023

# C'EST NATUREL...

par Cyrus33

À la lecture des différents articles de ce numéro, tu remarqueras peut-être, cher lecteur, que certains sont estampillés “Nature”. Qu’est-ce donc ? Le Warmazine est-il devenu végan ? L’équipe de rédaction s’est-elle lancée dans la culture des bégonias ? Ou le zine parle désormais de naturisme ?

Que nenni... Désormais, chaque numéro aura son “fil rouge” - enfin, pour ce numéro, nous devrions plutôt dire fil vert...-, un thème général qui ne fera pas l’objet d’un dossier spécial mais sera disséminé, telles des graines portées par le vent, dans le mag, en couverture (superbe réalisation du très talentueux [Martin Le Borgne](#)) et dans certains articles.

Nature, donc. À comprendre ici dans le sens environnement ou paysages, écosystème, animaux et autres organismes sans intervention technologique ou, du moins, peu ou prou préservés. Qu’elle nous émerveille, nous

impressionne, nous terrifie, parfois nous menace, la Nature est bien présente dans notre hobby entre tables thématiques (la forêt d’Endor de Star Wars, les Marais Morts du Seigneur des Anneaux, etc), peuples forestiers (Elfes en tête, Orques sauvages, on en passe des verts - ah ah - et des pas mûrs) ou sans “technologie” (Tyranides de Warhammer 40 000) et tout un bestiaire qui serait trop long à citer ici.

Bref, bonne balade parmi les pages du zine. En espérant des lectures inspirantes qui vous donneront envie de planter des arbres, des fleurs et des buissons sur vos tables de jeux, de peindre en cinquante nuances de verts, marrons, jaunes et gris vos armées d’*éco-warriors* prêts à défendre leur cascade sacrée, leur bosquet millénaire ou une espèce en danger. De pousser du plomb, de la résine ou du plastique tout en vous disant que moins acheter, recycler, échanger, peindre les figurines que l’on possède déjà, c’est pas mal aussi ;-)

---

## CRÉDITS

**Rédac’-chef :** Cyrus33

**Rédacteurs :** Cyrus33, DV8, La Tribune Ludique, Ludmar, Marduck, Mehapito, Mellal, Moskito, Radagast le Brun, Reldan, Sceptik le Sloucheur (aka DuckBastard), Slagash,

**Couverture :** Martin Le Borgne

**Le-dessin-de-l’édito :** Geysler

**Mise en page :** le Golem qui rêve, Ludmar

**Remerciements :** l’équipe du Warmazine remercie Haschatan Sÿx Studio, Horcharr, Jyrrio Delavida, Michael Thorp

# SOMMAIRE

LA COUVERTURE DU NUMÉRO : Martin Le Borgne.....	6
---	---

## DÉCOUVERTE

GALERIE : sélection d'œuvres de Jyrjo Delavida.....	7
INTERVIEW : un brin de causette avec Haschatan Sÿx Studio.....	18
TWILIGHT : découverte de l'univers d'Anyaral et rencontre avec son créateur Michael Thorp.....	24
TURNIP28, À LA RACINE DU JEU : découverte d'un jeu à base de baïonnettes et tubercules.....	35
CONQUEST, IL EST LÀ POUR DURER : présentation du jeu et son univers.....	41

## UNIVERS

LE POST-APO ET LA ZONE : le concept de la Zone et ses dangers mystérieux.....	46
LE CHOIX DES ARMES : la dernière et ultime saison !.....	56
AVALON, LE ROYAUME GRIMDARK ET VEGAN : présentation de la faction Avalon pour Alkemy.....	120
GRABUGE DANS LES MARAIS : un rapport de partie pour Forbidden Psalm.....	128
RENCONTRE AU CREUSET : un rapport de bataille pour Warhammer 40.000.....	137

## À Vos DÉS !

L'ATELIER DE HORCHARR : immersion dans les projets d'un modéliste talentueux.....	144
SPEED-PAINTING : une liste Asterian prête à jouer pour Deadzone.....	166
RETOUR À LA NATURE : des conversions de Warhammer 40.000 vers la fantasy.....	173
GLOIRE À FREYA : un scénario pour SAGA.....	183
JOUEUR DU JARDIN : utiliser du béton dans le modélisme.....	187
MÉDITATIONS MÉTA-LUDIQUES : de la gamification du wargame.....	195
LE MOT DE LA FIN.....	202

# ARTISTE DE COUVERTURE

MARTIN LE BORGNE



*« Passionné par l'illustration sous toutes ses formes depuis mon plus jeune âge (BD, JV, pochettes d'albums, affiches etc.), je tente toujours de me frayer un chemin jusqu'à mes artistes favoris tout en restant fidèles à mes propres thématiques. Je me suis spécialisé dans l'art digital depuis environ dix ans et garde une bonne préférence pour le character et monster concept art. »*

<https://www.artstation.com/martinleborgne>

[https://www.instagram.com/martin\\_leborgne/](https://www.instagram.com/martin_leborgne/)

\* \* \* \*

*L'équipe du Warmazine s'estime très chanceuse de bénéficier du talent d'un artiste tel que Martin Le Borgne qui a accepté de réaliser la couverture de ce numéro. Un grand merci à lui !*

— DÉCOUVERTE —



**GALERIE**  
**JYRIO DELAVIDA**



Aujourd'hui l'équipe Warmazine vous propose de découvrir **Jyrio Delavida** !

Peut être avez vous déjà entendu ce nom ou, plus intéressant encore, peut être avez-vous déjà vu le travail du Studio Delavida. Où donc me direz vous ? Avez vous regardé un tuto sur la chaine [Studio Delavida](#) ? Ou avez vous suivi en live un de ses streams peinture sur [Twitch](#) ? Si vous êtes plus image statique vous avez peut être vu ses oeuvres sur [Facebook](#) ou [Instagram](#) ? Vous avez peut être flashé sur les peintures studio d'Alkemy, de Darkest Dungeon, d'Anastyr ou encore de Kharn-Âge ? Rien de tout ça ? Il est donc urgent de poursuivre la lecture de cet article !

## 6: Siège

La peinture de **6 Siege** fut très importante pour moi.

Le client, Mythic Games, me poussait beaucoup à faire selon mes propres idées, mais c'est la première fois que j'ai travaillé en me basant autant sur une banque d'images et ce fut une révélation.

J'ai essayé de décrypter les spécificités de ce jeu vidéo et de les retranscrire sur les figurines : La lumière froide, les ombres désaturées et la douceur sans oublier le code couleur de chaque personnage.

Je pense avoir énormément appris aussi bien sur la technique que sur certains points théoriques et j'essaye encore aujourd'hui de pousser dans ce sens mon travail.

À la fin du projet je me suis dit à moi-même : Je VEUX travailler comme ça dorénavant.



## Rise of the Necromancer

**Rise of the Necromancer** fut la suite naturelle de 6 Siege.

J'étais le seul à travailler sur un jeu pour la première fois et le directeur artistique me laissait carte blanche, ce qui ne me plaisait pas tant que ça ! Mais c'était une preuve de confiance et de respect énorme.

J'ai donc creusé de mon côté : Je me suis procuré une boîte du jeu initial pour tester les mécaniques, avoir le visuel du jeu et des cartes ainsi que toutes les illustrations possibles.

C'était un peu plus dur de saisir cet univers, il était plus large et plus fantaisiste mais encore une fois j'ai beaucoup appris et Sébastien Lavigne, le responsable peinture, m'a également posé un cadre pour les limites de cette pratique. Concrètement, les illustrations ont leurs propres codes qui ne correspondent pas toujours à la figurine et qui nécessite un travail d'adaptation. Ce fut fort bienvenu pour la suite de mon travail.

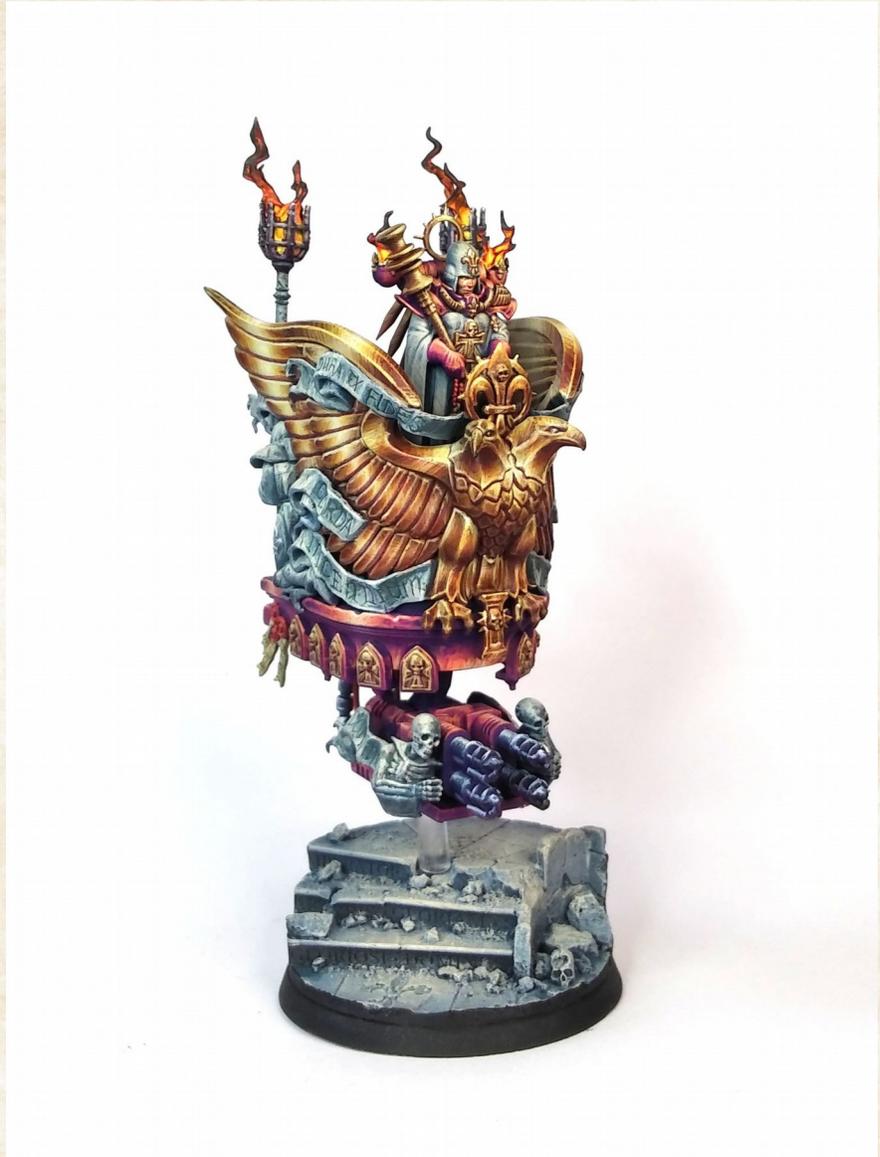


## Warhammer 40K : Sœurs de bataille

Ces peintures ont été réalisées pour un particulier.

J'ai rapidement été fasciné par la couleur. J'ai contemplé des spectacles dans ma petite vie, le soleil du matin frappant sur des nuages, la lumière du soir caressant un champ de fleurs sauvages, la silhouette des arbres dessinée sur le ciel bleu azur. Si vous observez attentivement et que vous êtes sensibles à ce genre de chose, vous verrez alors apparaître des nuances que vous n'auriez pu voir dans vos rêves les plus fous. Je ne fais rien qu'imiter grossièrement la beauté cachée de la nature, celle inaccessible au premier regard.

Ma conclusion est que tout est possible à condition de respecter certaines règles et de tout équilibrer. Ces figurines de sœurs sont un refuge rare dans lequel je peux exprimer tous ces aspects.





J'ai beau avoir réalisé ce schéma de nombreuses fois, à chaque peinture les couleurs sont légèrement différentes. Cela peut varier selon mon humeur, le mois de l'année ou même la musique que j'écoute.

Cependant la balance et le plaisir sont toujours là.





## Warcry

J'aime peindre des projets personnels pour une raison simple : je ne fais que ce qui me paraît important ou plaisant.

Je peux sacrifier des parties de la figurine, ne pas lisser un dégradé, ne pas travailler les ombres, limiter la lumière, pourvu que la figurine en main ou sur table me plaise.

C'est exactement ce que j'ai fait pour ces bandes. Le dégradé du

métal rouge n'est pas léché mais ça fonctionne, les articulations des ailes des gargouilles ne sont pas faites mais on y fait pas attention, les peaux des barbares sont toutes différentes, parce que je n'ai pas noté la recette etc.

Cependant, j'ai également appuyé sur les zones importantes et en utilisant sur mes propres figurines des tech-

niques apprises durant mon travail avec Mythic Games.

La peau est propre et lisse grâce à l'usage de l'aérographe, tout comme les ailes et la peau des gargouilles. Et je me suis appuyé sur des illustrations comme pour des sujets pro.

Ce projet c'était l'intégration de techniques professionnelles d'un point de vue plus personnel.



## Le Seigneur des Anneaux

Le jeu est important pour moi. J'ai commencé la peinture pour jouer et mes premiers clients étaient des joueurs.

Je continuerai donc toujours à faire des bonhommes pour faire la bagarre ! Le jeu qui me plaît le plus en ce moment est **le Seigneur des Anneaux** par Games Workshop.

Les figurines sont magnifiques, les règles simples et efficaces et le jeu souffre de peu de mises à jour ce qui permet à un joueur occasionnel de ne pas être perdu.

J'ajouterai que la terre du milieu restera dans mon cœur le plus bel univers que j'aurai jamais parcouru dans mon petit cerveau.

L'après-midi idéal ? Peindre une figurine SDA en écoutant pour la 5641e fois l'un des trois film de la trilogie, avec un petit capuccino tout fumant pendant qu'il pleut dehors.





- DÉCOUVERTE -



Haschatan Süx  
Studio

HSX 22



## Interview : Haschatan Sïx

*Vous l'avez découvert dans le dernier numéro à travers sa galerie haute en couleurs et surtout remplie de freehand, il est maintenant temps pour lui de passer à la casserole de la rédaction ! L'occasion de découvrir Haschatan Sïx... à poil au naturel ?*

*Interview menée par Mellal*

**Pour commencer, peux-tu nous présenter ton parcours artistique ? Ton talent de peintre, c'est "nature or nurture" ? (ndlr : inné ou acquis pour ceux qui dormaient contre le radiateur)**

J'ai un CAP dessinateur d'exécution communication graphique et un bac pro artisanat et métiers d'art option communication graphique. J'ai également fait la préparation au concours d'entrée des beaux-arts de l'école des beaux-arts de Luminy. Ces études m'ont permis d'acquérir de solides connaissances en Histoire de l'Art, une maîtrise en DAO (dessin assisté par ordinateur) et des compétences en graphisme, peinture, création de projets, etc...

Après de multiples péripéties professionnelles et étudiantes, j'ai fait une reprise d'études en gestion de projet et informatique, j'étais relégué aux fonctions de directeur artistique dans les projets de groupe.

Le talent n'est que la réponse à des centaines d'heures de pratique et d'apprentissage. Je pense que la seule chose innée est l'aisance que l'on peut avoir dans l'apprentissage d'un domaine. La réponse est donc "nurture".



**Comment en es-tu arrivé à peindre des figurines ? Peins-tu autre chose ? un peu de dessin en plus de la peinture ?**

Dans mon adolescence j'avais des pitous mais je ne les peignais pas ! Mon intérêt pour la peinture sur figurines a débuté en 2017 car j'avais vu que l'on pouvait faire du freehand sur les figurines. Je me suis dit que ça avait l'air marrant.

Je fais également du dessin, peinture sur papier, peinture sur toile, fresques murales, sculpture, création de logos, création de charte graphique, character design...

Tout ce qui touche à l'art pictural m'intéresse (pour ceux qui dormaient en cours d'arts plastiques ^^).



**Quelles sont tes principales influences artistiques ? Quels sont les peintres sur figurines actuels que tu suis ? Pourquoi ?**

Mes principales influences artistiques sont la peinture illustrée, BD, comics, mangas. Les artistes qui m'inspirent sont Rembrandt, Velasquez, Poussin pour le classique et Giger, Luis Royo, Frazetta, Kentaro Miura pour les contemporains.

Je suis beaucoup de peintres sur figurines amateurs comme professionnels dans le cadre d'une veille artistique. Les peintres sur figurines Julia Mushura, KAHA Katarzyna Gorska, Richard Gray, Sergio Calvo, Lan studio...

C'est une liste non exhaustive des artistes que j'apprécie. Mais le pourquoi est assez délicat à expliquer, ce sont des artistes qui me font vibrer, par leur créativité, leur technicité, l'histoire racontée.

**Ce numéro de Warmazine est dédié à la nature, comme le laissait percer notre question préambule alambiquée. Alors, si tu dois peindre un buste, tu préfères un visage nature ou apprêté ?**

Graphique, je ne cherche pas à faire du réalisme donc ni nature ni tuto make-up.

La reproduction de la réalité ne m'intéresse pas, naturellement je peins dans un style très graphique, proche d'une illustration mais sur figurines. J'essaie de donner une histoire à ma peinture, de rendre vivante la figurine par une interprétation personnelle du traitement de la peinture. Cependant je suis des techniques et méthodes "traditionnelles".

**En matière de boulot engagé, tu préfères faire un diorama urbanisé ou naturel ?**

Les deux sont pertinents tout dépend de l'intention : on peut faire un désert stérile naturel et une jungle urbaine végétalisée.

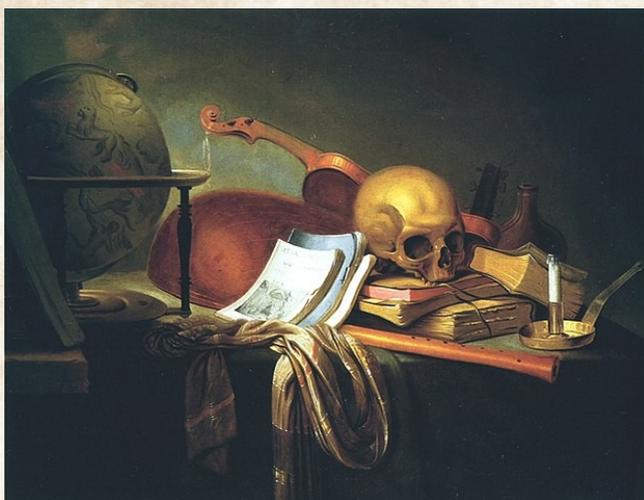
**Artistiquement, si je te dis nature morte, qu'est-ce que cela t'inspire?**

Les vanités.

*« Une vanité est une représentation allégorique de la fragilité de la vie humaine et de la fatuité de ce à quoi l'être humain s'attache durant celle-ci. »*

–Wikipedia

C'est souvent une nature morte avec un crâne. J'aime ce genre par sa symbolique et son esthétisme.



Ndlr: exemple de vanité ci-dessus avec un tableau de [Pieter Steenwijck](#) intitulé « *Ars longa, vitta brevis* »

**Figurines en résine ou en plastique et Nature, paradoxal ou complémentaire ?**

Le souci n'est pas la matière mais où elle est produite et transformée. Une figurine en résine bio produite en Chine est pire écologiquement qu'une figurine en plastique faite en Angleterre.

**Quels jeux (avec figurines, plateau, etc) pratiques-tu ? Quel est LE jeu que tu aimes par-dessus tout ? Celui dans lequel tu aimerais te lancer ?**

Je n'ai pas le temps de jouer étant sous-chef de famille avec un enfant et bientôt deux mais je caresse l'espoir de pouvoir retâter les dés autour d'une table de jeu un jour prochain (EPIC et The Horus Heresy).

**Dans ta collection perso, pourrais-tu définir ton pitou préféré ? Et nous dire en quelques mots ce qui lui vaut cet honneur ?**

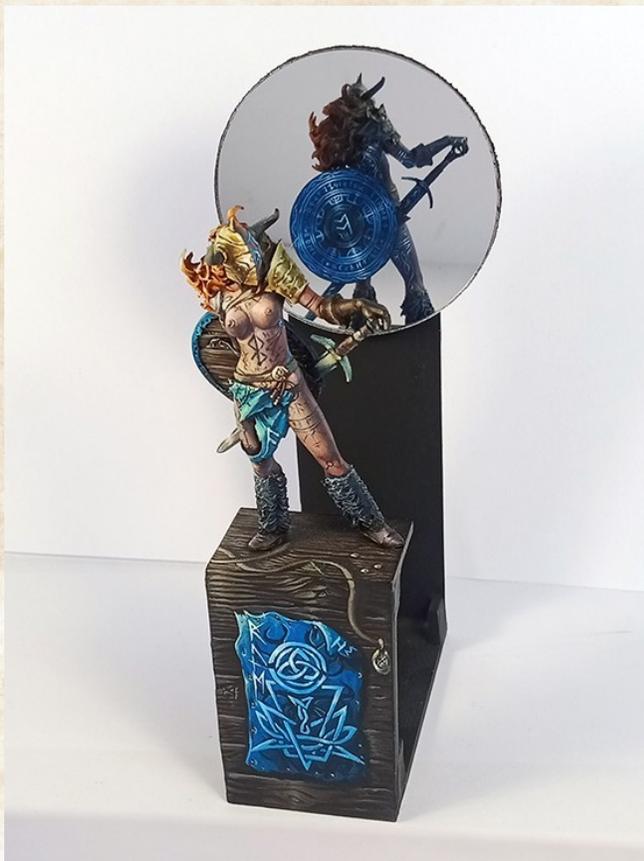
Je n'ai pas encore produit cette œuvre.

J'aime certaines des œuvres que j'ai pu réaliser mais c'est surtout la réalisation que j'ai appréciée. Une fois finie, une fois l'idée posée, seul le projet suivant m'intéresse. Mais pour moi être entièrement satisfait de son œuvre c'est la mort de la créativité car tout est perfectible. Et c'est suite à cette recherche sans fin que l'idée d'avoir une œuvre majeure n'a pas de sens.

Je peux vous dire qu'au moment d'écrire cet article ma figurine préférée est Glorfindel du jeu MESBG (ndlr : *Middle-Earth Strategy Battle Game, i.e. Le Seigneur des Anneaux* quoi). Mais la prochaine fig sur laquelle je mettrai mes tripes sera ma favorite, puis la suivante, etc.

Je n'ai pas une grande attache émotionnelle à mes œuvres. J'ai plus d'attache aux figurines qu'on m'offre.





**Quelle est pour toi la chose la plus importante dans une figurine/diorama peinte ?**

Ce qu'elle raconte. Au-delà de la technicité, si l'œuvre ne raconte rien, ne fait rien ressentir, elle n'est que vacuité.

**Quelle est la principale différence selon toi entre peindre pour une commande et peindre pour toi ?**

L'argent. En second, la réalisation et l'aboutissement du projet avec le client.

Je trouve beaucoup plus stimulant de concrétiser le projet d'un client. Je mets à son service mon expertise et mon expérience pour l'aider à sa réalisation. Je peux l'aider de différentes manières. La création et la mise en forme. J'apprécie beaucoup les interactions avec eux. Certains sont devenus assez proches.

Quand je peins pour moi, cela veut dire une fois tous les deux, trois mois. C'est plus spontané, plus intuitif. Je peux me lasser assez vite d'un projet perso, si ce dernier ne m'apporte pas satisfaction dans mon élan de créativité.

**Bosser de chez soi : challenge ou confort ?**

Ayant eu un studio de peinture et travaillant maintenant de chez moi (dans mon salon, n'ayant pas de pièce dédiée) les temps de trajet n'étaient pas si mal. Clairement un challenge surtout pendant les vacances scolaires.

Les deux ont leur avantage, mais je préfère travailler dans un environnement dédié qu'à la maison.

**S'il y a une chose que tu pouvais changer dans le petit monde de la peinture sur figurines, ce serait quoi ?**

Arrêter les fonds noirs.

Comme sur fond blanc, la balance de lumière est totalement foirée. Sur fond blanc les figurines peuvent paraître plus ternes, sur fond noir plus lumineuses, voire même radioactives.

C'est plus vendeur, plus flatteur sur les réseaux, d'où la prolifération. Mais je n'aime pas. Après je ne suis pas fan de photographies.

Pour le reste, je fais mon petit bout de chemin de mon côté.



**Quels sont les projets sur lesquels tu travailles actuellement ? Et y-a-t-il des projets sur lesquels tu aimerais travailler à titre professionnel ou personnel ?**

Je travaille actuellement sur des hommes lézards peints à la murloc : même schéma que les gentilles créatures présentent dans Azeroth, une armée Eldars EPIC, des personnages seigneur des anneaux, un portrait à l'huile sur toile et une armée Flesh Eater Court dans un style mort vivant volcanique. Les projets clients se suivent les uns les autres.

J'aimerais travailler sur un titan Warlord full freehand. N'hésitez pas à me contacter si vous êtes intéressés pour financer ce projet (la version Forge World, pas EPIC). Divers projets personnels comme une figurine Jinx que je devais offrir en cadeau d'anniversaire à ma compagne en 2022 et qu'elle n'aura pas avant 2032 à ce rythme. L'apprentissage de la modélisation 3D et diverses pièces concours... ce sont des projets en cours ou au stade de réflexion. Pour la peinture c'est toujours en cours. Pour la modélisation, je dois investir dans l'équipement informatique pour commencer à apprendre. Ça se fera dans quelques mois.



# — DÉCOUVERTE —



# – Twilight –

## Un jeu d'escarmouche dans l'univers d'Anyaral

par Mehapito

« Bien avant que l'Empire Fubarnii existe, nous vivions dans la crainte des grandes forêts. J'ai voyagé à travers tout l'Empire et ai partout entendu les mêmes mythes au sujet de créatures puissantes qui vivaient à l'intérieur de leurs frontières, faisant leur proie de ceux qui osaient y pénétrer. Aux abords des forêts de Naralon, elles sont appelées Kedashi, dans le sud, près des forêts de Teoni, les indigènes parlent des Esprits de Teon et même dans la lointaine Koheb, ils ont les Haranar qui, depuis de nombreuses années, empêchent les voyageurs échoués de rentrer chez eux. »

– Transcrit d'après les notes de  
Gil Marshal, biologiste itinérant

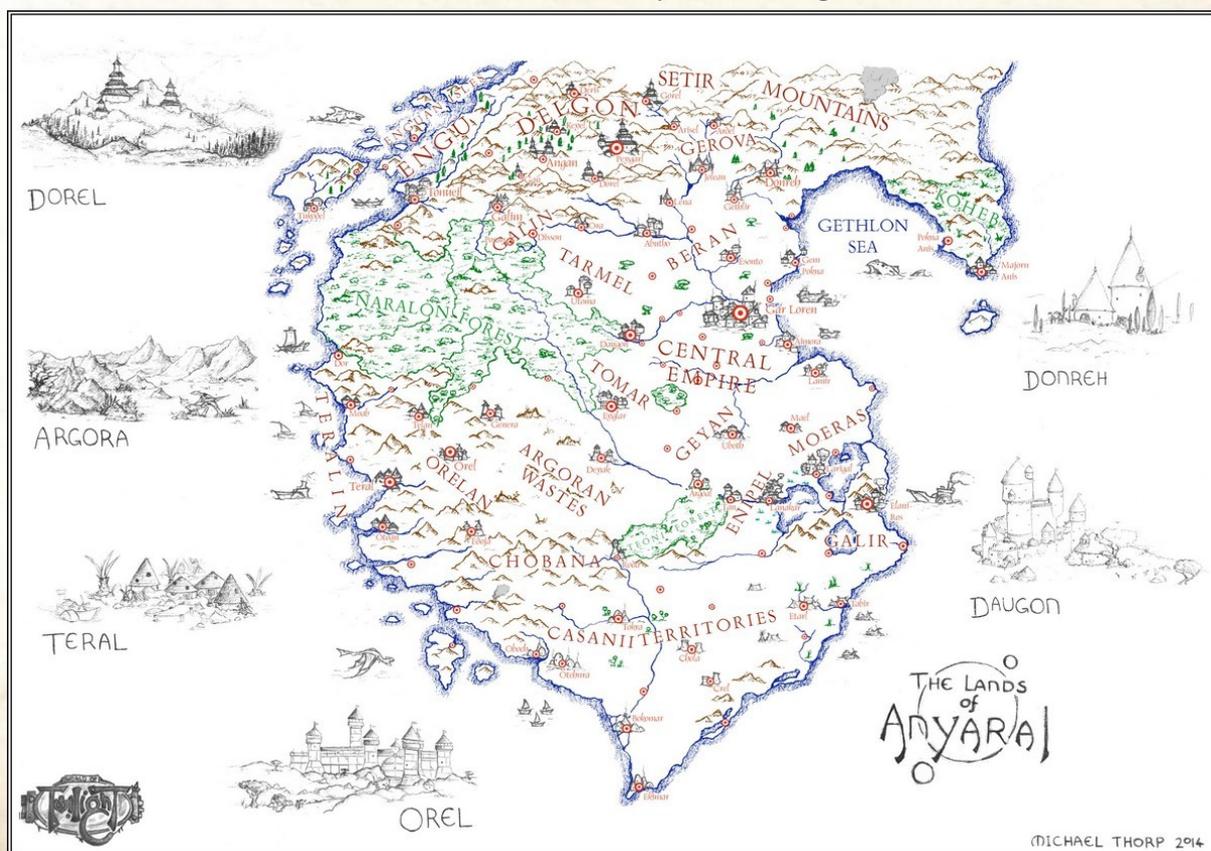
Ainsi commence (ou presque) le nouveau *Twilight Traveller*, issu du dernier KS en date pour le jeu **Twilight** de Michael Thorp.

### L'Empire Fubarnii, les forêts de Naralon, késaco ?

Imaginez un vaste continent sauvage cerné au nord par de hautes montagnes et entouré d'un océan inexploré. La civilisation impériale s'y déploie lentement avec la croissance de quelques cités fortifiées et routes commerciales, mais l'économie reste largement dominée par l'exploitation agricole de villages paysans.

Ajoutez à cela la menace permanente de prédateurs vivants en bandes à ses bornes et vous aurez un petit aperçu du monde d'Anyaral.

Carte du continent d'Anyaral (©Twilight)



Ici pas d'elfes, d'orques ni d'humains. Les Fubarnii, dont l'Empire porte le nom, sont de petits reptiles bipèdes dont l'allure n'est pas sans évoquer les personnages de Dark Crystal. Extirpés de l'esclavage dans lequel les maintenaient les terribles Devanu, reptiles géants anciens maîtres du continent, ils ont bâti une civilisation proche de notre Renaissance.

Les maîtres des cités fortifiées font l'étalage de leur splendeur, les fiers chevaliers parquent, les marchands traversent le continent sous la protection de bandes armées, les ingénieurs cherchent des volontaires pour tester leurs inventions, les paysans conduisent leurs troupeaux...



**Chevaliers Fubarnii (©Twilight)**

On pourrait abandonner les Fubarnii à leurs manigances politiciennes ou mercantiles si les descendants des Devanu ne tentaient de reprendre le pouvoir. Terrés aux frontières de l'Empire ou dans ses terres désolées, leurs clans n'attendent qu'une faiblesse pour investir à nouveau l'Empire. Pour l'instant, ils évitent les compagnies de chevaliers, ne prélevant sur les villages que de quoi subsister, troupeaux ou habitants.

À cette menace éternelle s'ajoutent des relations difficiles avec les voisins du nord, les Delgon, des fanatiques religieux qui développent une industrie guerrière et dont on dit qu'un dieu les mène pour convertir leurs frères Fubarnii.



**Deux soldats Delgon, un marcheur et son mécano**

Et des forêts vierges impénétrables sortent désormais des troupes d'animaux qui cherchent à se venger des incursions des Delgon...

### Et le jeu alors ?

Twilight est un jeu d'escarmouche scénarisé qui oppose au maximum une vingtaine de figurines dans chaque camp, bien moins si on joue les terribles Devanu.

Il se déroule par activation aléatoire : on pioche une pierre dans un sac. Si c'est celle de notre camp, on peut activer une de nos figurines ; si c'est celle du camp adverse, c'est lui qui active une de ses figurines. Tout ça, bien sûr, dans le but de résoudre les objectifs du scénario.



**Matériel de jeu (pierres d'initiative, jetons de combat, dés et cartes de profil)**

Oui, mais en dehors des pierres blanches ou noires, on trouve aussi des pierres orangées dans le sac. Il y en a deux et ce sont ces pierres qui déclenchent la phase de combat. Toutes les figurines au contact socle à socle vont alors pouvoir gentiment se mettre sur la mouise avec l'espoir de détruire l'adversaire. On meurt facilement à ce jeu.

Et puis, lorsque la deuxième pierre orangée est piochée, le tour s'arrête après le combat. Oui, oui, même si toutes les figs n'ont pas été activées !



**Des civils pour les scénarios, c'est pas tous les jeux qui proposent ça !**

Je vous entends déjà chouiner.

«Ouais, bah un jeu où tu peux pas jouer toutes tes figs à chaque tour, c'est sans moi !»

«Devoir s'en remettre au hasard à chaque tour pour savoir ce qu'on peut jouer, c'est n'importe quoi !»

Alors, oui, c'est frustrant. Mais ça implique juste de faire d'autres choix que ceux auxquels on est habitué pour activer ses figs. Ce ne seront pas forcément les grunts qui seront activés en priorité. On peut aussi en profiter pour tenter le sort et passer pour attendre une pierre après que son adversaire ait joué...

Parce qu'à cette frustration s'ajoute une règle bien utile, le commandement. En activant un officier (ou ce qui en tient lieu), on peut activer une partie des troupes qui le suivent. Avec une seule pierre et une chaîne de commandement bien réfléchie, on peut donc arriver à activer toutes ses figurines en une fois !

Ça change la donne, n'est-ce pas ?

### Les combats, ça donne quoi ?

Oui, l'activation pour jouer le scénar ça va bien. Mais on est là pour se taper dessus quand même !

Si vous avez bien suivi, il y a donc deux phases de combat par tour. Lors de ces phases, chaque figurine ne pourra agir qu'une fois, en combat ou en soutien. Les joueurs désigneront les attaquants et résoudront les combats alternativement en commençant par le dernier à avoir activé une figurine.

Chaque combattant, en fonction de sa caractéristique, aura alors à choisir parmi ses pierres de combat combien il en alloue à l'attaque et

combien à la défense. Ces pierres de combat sont des D2, chaque attaque réussie compte comme une touche, chaque défense comme une parade. Un combattant touché lancera alors une sauvegarde par touche non parée (5+ pour les combattants de base) et sera compté comme perte dès la première blessure.

Quelque soit la taille de la figurine, une blessure indique la perte de la fig ! Je vous avais dit que le jeu est létal.

Chasseur Jenta		Jenta - Elite	
	8"		<b>VIGUEUR</b> 3
	4		
	1		
	5+		
	6"		
		<b>Capacités</b>	<b>50pts</b>
		Saut*(4)[A]	
		Discipline de combat*[C]	
		Feinte*[C]	
		Férocité*[C]	
		Attaque rapide[C]	
		Fraternité [C]	
		Agilité[T]	

**Carte de profil (mouvement, nombre de jetons de combat, soutien, sauvegarde, portée de commandement).**

**Les capacités suivies d'une astérisque\* nécessitent la dépense d'un point de vigueur pour être utilisées.**

Bon, évidemment, on est sur un jeu de petite escarmouche et beaucoup de règles spéciales vont venir moduler les combats. C'est là qu'interviennent les points de vigueur.

Nombre des capacités des figurines nécessitent d'avoir assez de vigueur pour être activées. Les relances par exemple, ou la capacité à frapper directement pendant une phase d'activation. Si la vigueur peut s'utiliser un peu comme bon nous semble, elle ne se récupère qu'à raison d'un point au début du tour. Il va donc falloir l'utiliser avec

parcimonie, surtout pour les Devanu, de véritables brutes mais qui s'épuisent très vite.



*Deux éclaireurs Casanii en mauvaise posture face à un Devanu et ses deux Grishak*

### Et les tirs alors ?

Comme vous venez de le comprendre, des capacités spéciales permettent donc à certaines figurines de combattre pendant la phase d'activation. Il en va ainsi pour le tir.

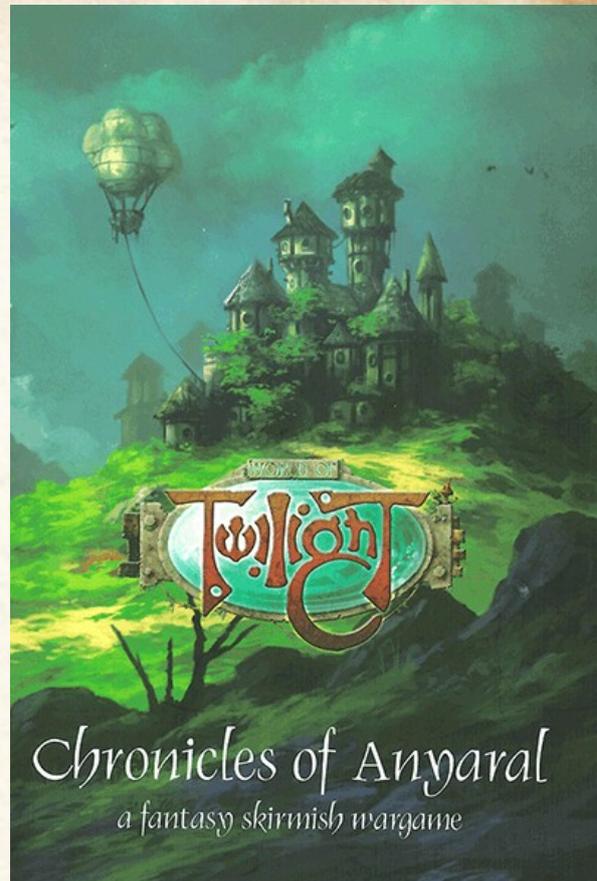
Les figurines qui possèdent une arme de tir (fronde, javelot, tromblon expérimental...) l'utiliseront pendant la phase d'activation mais pas pendant la phase de combat, réservée au corps à corps.

### Et avec ça ?

Développé depuis 2009, présenté chaque année au Salute, le jeu a eu le temps d'être équilibré et de séduire le public. Un public majoritairement anglophone, évidemment, voire britannique et qui reste confidentiel puisqu'en dehors des grandes distributions.

Il a pourtant continué à se développer au rythme de son créateur avec de nouvelles figurines pour les deux factions de départ (Furbanii et Devanu), puis pour la faction nordique des Delgon, avec du background et des scénarios supplémentaires dans les Twilight Traveller disponibles sur son premier site.

En 2019, Mike Thorp lançait son premier KS pour un livre : *Chronicles of Anyaral*. Il s'agissait d'une compilation des règles, profils, background et scénarios, accompagnée du matériel de jeu (pierres d'initiative et pierres de combat).



*Livre de règles, ©Twilight*

7 autres KS ont suivi, ajoutant des personnages au jeu, dont de nombreux civils et de nouvelles factions (les tribus Casanii du sud, les animaux des forêts sauvages). En parallèle de ces KS, de nouvelles figurines étaient proposées sur le shop pour agrémente les factions existantes.

La communauté a suivi et tout le matériel écrit, règles, profils, scénarios, background, cartes a été compilé dans une encyclopédie qui s'enrichit toujours.

### On attend quoi pour jouer ?

On n'attend rien, évidemment !

Personnellement, j'ai commencé avec des proxies (Hobbits pour les Furbanii et Wolfen pour les Devanu et de la petite monnaie pour les pierres). Mais j'ai rapidement craqué pour les figurines officielles qui sont de petites beautés de sculpture. En métal pour la plupart, avec très peu d'ébarbage à faire et assez solides pour que les montures tiennent sur 2 pattes sans danger.

Depuis peu, des figurines en résine sont apparues (des animaux). Leur sculpture est détaillée et ne nécessite aucun ébarbage non plus !



**Akitiin et Kitahii, figurines résine issues du dernier KS**

On n'attend pas une VF officielle, aucune chance pour qu'elle voie le jour. Mais une fantrad de qualité existe, merci Letchai.

On attend peut-être un distributeur français qui nous permettrait d'obtenir les figurines sans passer par Royal Mail et les frais de douane.

Aucune raison d'attendre donc, non ?



**Les domaines secrets Delgon  
Illustration de M. Thorp (©Twilight)**

Ah si, vous attendez les liens bien sûr !

- **Le site :**  
<http://www.worldoftwilight.com/>
- **La boutique :**  
<http://shop.worldoftwilight.com/>
- **Le facebook :**  
<https://www.facebook.com/Anyaral/>
- **La tool box :**  
(l'encyclopédie, les règles, les profils, les scénarios, enfin tout)  
<https://www.anyaraltoolbox.com/>
- **La fan-trad :**  
<http://auborddufleuve.canalblog.com/pages/twilight/35255714.html>
- **L'article de présentation du jeu par Lixa dans le Blogurizine 21 :**  
[https://www.dynatmos.com/fr/gaming/gaming-web-magazines/blogurizine\\_21.pdf](https://www.dynatmos.com/fr/gaming/gaming-web-magazines/blogurizine_21.pdf)

*Les images ©Twilight sont publiées ici avec l'aimable autorisation de M. Thorp.*

**Matriarche Devanu (©Twilight)**



# Interview

*Un brin de causette avec Michael Thorp,  
le créateur de Twilight...*



*Michael Thorp (au centre) lors de la convention Salute 2019,  
(©M. Thorp)*

***Commençons par parler de toi. Créateur et animateur de jeu, sculpteur, est-ce ton activité principale ?***

Twilight a toujours été une occupation annexe, un hobby. Je passe mes journées en tant qu'assureur spatial à analyser les risques des fusées et des satellites.

***Tu expliques dans un Traveller que « les Fubarnii et leur monde sont nés de quelques griffonnages après des séances de jdr à l'université ». À quels jeux jouais-tu ?***

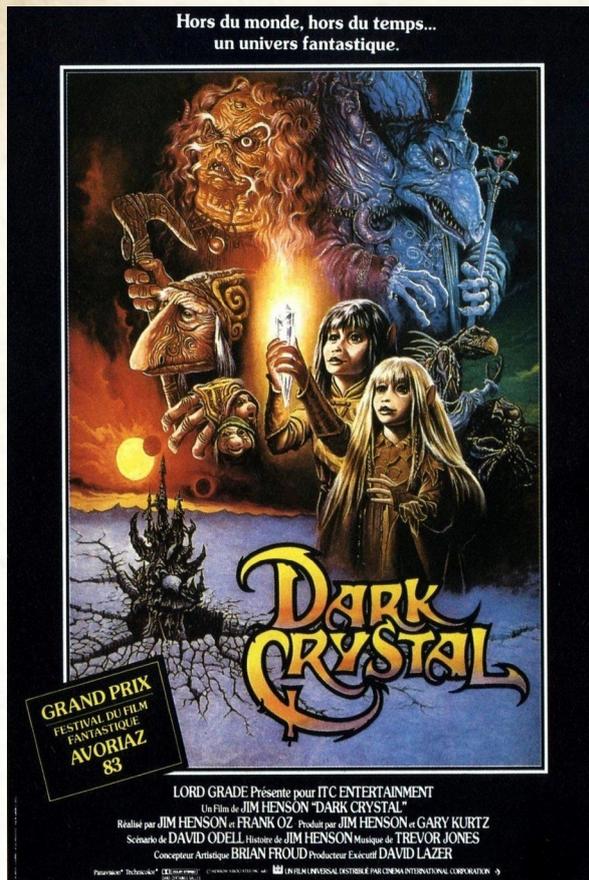
J'ai grandi en jouant à HeroQuest et, durant mes années étudiantes, avec Warhammer RPG et une pléthore d'autres jeux, mélange de jeux de GW et de jeux indépendants.

Quand j'ai commencé à travailler sur Twilight, j'ai redécouvert Bloodbowl, puis le Seigneur des Anneaux et Warmachine un peu plus tard.

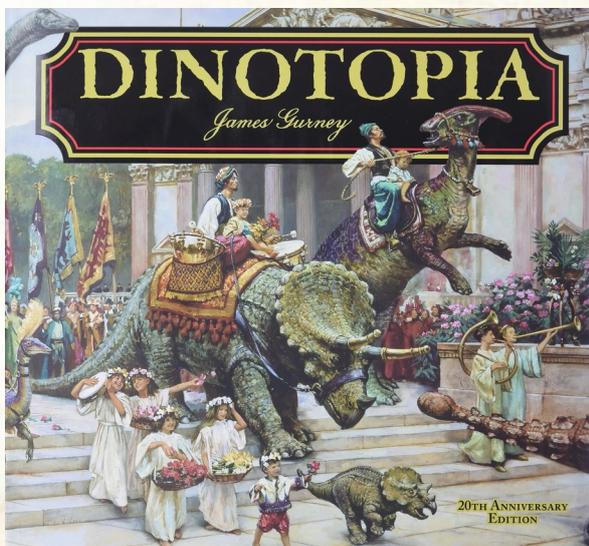


***Fantasy Football Wight (Heresy Miniatures)  
Sculpture : M. Thorp***

*Impossible de ne pas penser à Dark Crystal quand on voit les Fubarnii et les Devanu. Est-ce un hasard ? Quelles ont été tes sources d'inspiration pour Anyaral ?*



Le lien avec Dark Crystal n'était pas intentionnel, même s'il s'agit clairement d'une forte influence subliminale ! Avec le recul, les livres de Dinotopia ont clairement eu une influence.



*Dinotopia de James Gurney, édition du 20<sup>ème</sup> anniversaire*

Je m'inspire toujours de tout ce que je regarde ou lis, mais j'essaie de mélanger tout ça pour obtenir quelque chose de nouveau, d'original.

*J'ai cru comprendre que tu es un autodidacte de la sculpture. À part pour Twilight, pour qui sculptes-tu ?*

J'étais très excité quand GW a vendu en magasin sa Green Stuff pour la première fois. Avant ça, j'avais joué un peu avec du milliput, mais sans grands résultats ! Mes premières sculptures étaient probablement pour Twilight, des tentatives très grossières pour donner vie à mes idées que j'ai ensuite abandonnées dans la maison de ma mère...

27-



*Araignée géante (Heresy Miniatures)  
Sculpture : M. Thorp*

Quelques années plus tard, j'ai sculpté une grosse araignée pour le Seigneur des Anneaux. Andy d'Heresy m'a proposé de la mouler. Ça s'est mal passé (la sculpture a été écrasée dans le moule), mais il m'a encouragé à essayer à nouveau. C'était ma première sculpture "professionnelle". J'ai fait quelques sculptures pour du football fantasy (y compris le trophée officiel de la NAF) jusqu'à ce que Hasslefree m'encourage à sortir Twilight proprement. Je pense qu'ils ont sous-estimé ce que je voulais faire, mais ils ont été d'une aide incroyable !

Je ne fais pas beaucoup de commandes de sculpture, même si j'ai réalisé quelques extraterrestres pour Gydran<sup>1</sup> en remerciement pour tout ce qu'il a fait pour Twilight. J'aime surtout sculpter des créatures

1-<https://www.gydran.studio>

ou des personnages décalés, ce qui pourrait expliquer pourquoi il y en a autant dans la gamme...



*Trophée Bloodbowl  
Sculpture : M. Thorp*



*Pirates de l'espace (Hasslefree Miniatures)  
Sculpture : M. Thorp*



*Uuti, alien centauroïde (Gydran Studio)  
Sculpture : M. Thorp*

**Concernant le jeu, quels autres jeux de figurines pratiques-tu ? ou as-tu pratiqué ?**

Je pense que les influences les plus directes quand j'ai commencé étaient le Seigneur des Anneaux et Warmachine ; le SdA a une belle élégance, tandis que Warmachine ajoute un vrai sens de la stratégie que j'adore.

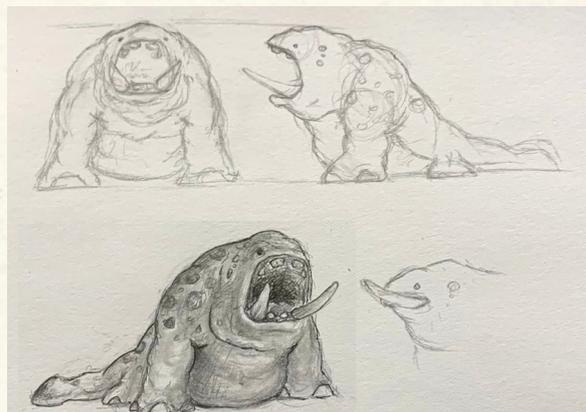
J'aime penser que les mécanismes de base de Twilight sont assez uniques et je suis ravi qu'ils semblent encore tenir après toutes ces années !

Je cherche toujours à ajouter des règles de campagne pour Twilight, j'adorais jouer en campagne à Necromunda quand j'étais plus jeune ...

**La communauté joue un rôle important dans le développement d'Anyaral, par son soutien, mais également parce que tu la sollicites. De quelles parties du monde provient-elle ? Est-elle majoritairement britannique ?**

J'aime toujours quand quelqu'un s'enthousiasme pour Twilight, peu importe d'où il vient ! Ça m'inspire à explorer des parties du monde qui n'auraient peut-être été qu'une note de bas de page auparavant...

Avec le recul, je suppose que les apports ont été principalement britanniques, mais certainement pas exclusivement.



*Participation à Inktober 2021 (©M. Thorp)*

C'est aujourd'hui pendant Inktober que j'explore beaucoup d'idées aléatoires que je finis par approfondir dans les mois/années suivants...

***Le Brexit a touché nombre d'entreprises. Comment allez-vous ?***

Je vais essayer de ne pas jurer trop fort... c'est tellement dommage que ce soit arrivé. Tout le monde se débat, le Brexit a juste rendu tout un peu plus difficile sans aucun avantage appréciable.

***Dans le premier livre, tu parles de la planète de Bakahn. Va-t-on traverser les océans ? découvrir de nouveaux continents ?***

J'avais l'intention de voyager plus loin, mais j'ai été distrait en explorant Anyaral... Un jour, je voyagerai un peu plus loin, mais je ne vais pas me précipiter.



***Table de présentation du concours de peinture au Twilight Day, 14 août 2022***  
(©Twilight)



***Les côtes d'Engu,***  
***illustration de James Hayball***  
(©Twilight)

***Qu'est-ce que j'ai oublié de te demander ?***

J'ai probablement déjà assez divagué ! Tu aurais pu demander d'où venaient les Enarii<sup>2</sup> (même si je n'aurais peut-être pas donné de réponse claire)...

***Oh non, il y a des mystères qu'il faut conserver !***

...ou sur quoi je travaille en ce moment. Je suis en train de revisiter Teral et Engu<sup>3</sup> car quelques années se sont écoulées depuis notre dernière visite et je rédige un nouveau *Traveller sur les rivières d'Anyaral*. Si tout se passe bien, le Kickstarter des *Rivières d'Anyaral* aura lieu au cours de l'été, une fois que j'aurai récupéré du Salute !

***Dehran, Roban et Alaïm, quelques-uns des Enarii, ou de ceux qui se font passer pour tels! (©Twilight) ↓***



2-Les divinités du culte Delgon.

3-Deux territoires Fubarnii isolés de l'Empire central.

*Merci encore d'avoir accepté de consacrer du temps à cette interview et pour ton autorisation à utiliser tes images.*

*Le monde d'Anyaral continue à s'agrandir.  
Restez éveillés !*

*Du concept à la figurine, un alien pour Gydran Studio :*



*Images ©Twilight et ©M. Thorp publiées avec l'aimable autorisation de M. Thorp*

**- DÉCOUVERTE -**

**T28**

**TURNIP28**

# Turnip28

## À la racine du jeu

par Slagash

Depuis maintenant quelques années, ce qui était parti d'un petit délire de modélisme de la communauté "28" a grossi et est devenu un vrai phénomène au point qu'un tout premier Kickstarter a été lancé pour des figurines officielles !

Mais qu'est ce que c'est que ce Turnip28 ? Pourquoi est-ce que vous voyez des soldats napoléoniens couverts de mousses ou de champignons et portant des casques absurdes envahir les blog, forums, comptes Instagram etc ?



Illustration: Max FitzGerald

### Une idée géniale

Tout est parti de quelques concepts et de figurines converties, un mix de figurines de la gamme Perry, un soldat napoléonien avec un casque de chevalier, une image frappante, une personnalité folle, il n'a fallut que ça pour inspirer toute une communauté.

Au fur et à mesure que l'engouement s'est fait, l'auteur, Max FitzGerald, est passé d'un petit délire à un vrai et beau projet de jeu de figurine, disponible gratuitement sur son Patreon :

<https://www.patreon.com/Turnip28>



Illustration :@ManglingMinis

## Un univers sans espoir où il n'y a que la guerre...

### ...et le NAVET !

Voici le descriptif de l'univers :

Mille ans après la défaite de Napoléon à la bataille d'Austerlitz, le monde est tombé en décadence. Une guerre sans fin a conduit à la stagnation de la technologie et de belles campagnes ont été réduites en ruines sous les bottes d'un million de morts.

Maintenant, plus rien ne pousse. Une bizarre et horrible racine couvre la terre ; étranglant la vie des arbres, empoisonnant l'eau et remplissant le ciel d'une brume âcre. L'humanité survit à peine en récoltant ce tubercule dégoûtant. Il tord leurs corps et leurs esprits, infestant leurs pensées de visions divines de légumes perdus.

De curieux ordres religieux se sont formés. Ils stockent des armes abandonnées, déterrées par les racines tordues. Marchant en colonne sous des bannières flottantes, brandissant des mousquets boueux et des baïonnettes rouillées, ils sont de cruelles parodies d'armées depuis longtemps oubliées en marche.

Rassemblez vos troupes. Fixez les baïonnettes. Vouez-vous aux racines.

Turnip28 donne donc la part belle aux uniformes plein de boue, aux armes à poudre noire, et aux conversions tordues et malsaines...

## Les règles de bases simples et des unités déprimantes (dans le bon sens.)

### LA COMPOSITION

À Turnip28 (Navet28 en bon français), vous prenez donc le contrôle d'un régiment, composé de commandant incapables et couards menant des troupes de meurtriers en uniformes.

Les règles de bases de composition d'armée sont très simples :

- Vous disposez d'un général (Toff) et de deux officiers (Toaddies), vous permettant de sélectionner 4 unités (2 pour le Toff, une par Toad).



*Un Toff gargantuesque,  
par @narcoleptic\_wizard*

- Il existe 6 unités : les tireurs, les brutes de corps à corps, les éclaireurs, la cavalerie, la cavalerie lourde et l'artillerie (je vous passe les noms officiels anglais qui font références à l'agriculture), composées de 1 à 12 figurines.
- Chaque unité peut être équipée d'arme à poudre noire, d'arme à projectiles ou d'arme de corps à corps (à moins que sa description n'oblige à un équipement particulier), a moins d'essayer de surprendre son adversaire, on donnera les armes de corps à corps aux brutes, les armes à poudre noire aux tireurs etc.
- Chaque unité dispose d'un profil comiquement dépressif, car ici pas de "capacité" "précision" "valeur" ou encore d'"armure" ou de "sauvegarde". On retrouve bien le Mouvement, les Attaques et les Blessures, mais aussi "l'Imprécision" (utilisée pour le tir et le corps à corps) et la "Vulnérabilité" (qui fait office de sauvegarde).

Et voilà, maintenant que vous avez vos 30-40 figurines, il est temps de passer à la bataille.

Une bataille se joue en 4 tours, sauf exception dans les règles. Il vous faut aussi choisir un scénario qui aura toute son importance, ce sont en général des prises d'objectifs, mais pimpés par des règles spéciales.

### LE TOUR DE JEU

Le premier joueur active un de ses officiers à portée d'une unité pour qu'il lui donne un ordre. Il en existe quatre :

- **Tir de volée** : l'unité tire avec un bonus pour toucher.
- **Mouvement et tir** : l'unité bouge jusqu'à sa valeur de mouvement et tire, sans bonus.
- **Mouvement** : l'unité peut bouger de son mouvement + 2D6.
- **Charge** : l'unité peut bouger de Mouvement + 2D6 et effectue ses attaques de corps à corps.

À chaque fois qu'on donne un ordre, on vérifie si l'unité commet une gaffe en lançant un dé : sur un résultat de 1, l'unité pourra faire l'action, mais avec un malus (bouger de M + 1D6 ou avoir -1 pour toucher par exemple). Une gaffe donne aussi un marqueur de panique à l'unité.

La panique s'accumule de gaffe en gaffe et lorsque l'unité subit des touches au tir ou au corps à corps. Lorsque l'on doit déterminer si une unité fuit, lors d'un échange de tir ou d'un corps à corps par exemple, on lance 1D6, on ajoute les marqueurs de panique, et si le résultat dépasse 7, elle s'enfuit.

Une spécificité du tir à Turnip28 c'est que si l'unité visée est à portée de celle qui l'attaque, elle réplique. Ainsi les 2 unités se tirent simultanément dessus et peuvent très bien s'anéantir mutuellement ! La subtilité tactique c'est que les armes à poudre noire ne peuvent tirer qu'une fois par tour, aussi, il peut être intéressant de forcer une unité à répliquer sur une unité d'éclaireurs à couvert par exemple.

On active d'abord toutes les unités avec des officiers à portée, puis celles qui doivent se donner des ordres elles-mêmes. Dans ce cas, si elles gaffent, elles souffrent d'un effet différent selon le scénario (perte de figurines, 3 marqueurs panique au lieu d'un, chargé au lieu de faire son action...).

C'est bon, reste à assimiler quelques règles sur la retraite, les différents types de terrains (couverts, défensifs, dangereux) et le système de duels d'officiers et vous êtes bon pour vous initier à Turnip28 !

*Pour vous initier seulement, oui oui...*



*Illustration: Moritz Krebs*

## Les cultes, le sel du navet !

Alors, tout ça pour ça Turnip28 ? Juste quelques règles histoire de jouer des conversions ? Non rassurez-vous car tout ce que j'ai décrit ne représente qu'une petite moitié du livre de règle ! La saveur particulière du jeu se trouve dans les cultes étranges auxquels notre Régiment peut appartenir.

Il existe 16 cultes, répartis en 3 catégories de complexité bien qu'ils soient tous équilibrés les uns entre les autres. Les plus simples ajoutent une unité type "vétérans" ou fiabilisent l'armée par exemple, les plus tordus comptent par exemple la Fraternité de la Cupidité qui permet de manger ses propres soldats pour augmenter son nombre d'attaques ou gagner des mutations, ou bien les Chevaliers de Shellwood, permettant de prendre l'hilarante cavalerie sur escargot géant : une unité très puissante mais immobile, qui ne peut faire qu'un mouvement de toute la partie (partie prolongée d'un tour d'ailleurs).

Le culte le plus tordu à mon sens est celui des Amants Sangsues, qui oblige l'adversaire à ne jouer qu'avec 12 dés. A chaque fois qu'un de ces 12 dés donne 6, il vous le donne et se retrouve dès lors limité (il ne lancera par exemple que 9 dés au lieu de 12 lors d'un tir d'une unité complète). Ces dés récupérés peuvent être dépensés par le joueurs des Amants pour obtenir des bonus, dans ce cas il les rend à son adversaire.

Plus largement, les cultes permettent de jouer des grognards, des bombardes, des processions religieuses, une montgolfière, une batterie de roquettes ou des choses innommables, pleines de tubercules...

Bonus, chaque culte est suivi d'une page de conseil pour le jouer et d'une FAQ dédiée, si c'est pas beau.

Ce chapitre est absolument réjouissant et inspirant, nul doute qu'à l'issue de ce chapitre vous aurez bien du mal à vous décider et que, comme beaucoup, vous multipliez les conversions pour jouer différents cultes.

## J'ai le navet qui me démange

Ça y est, vous êtes motivés à vous plonger dans l'univers boueux et absurdemment dépressif de Turnip28, mais voilà, comment se lancer ?

Rien de plus simple en vérité, car le jeu n'est pas très coûteux en figurines à partir du moment où l'on souhaite rester raisonnable.



Figurine par @ManglingMinis

En effet, les boîtes de figurines historiques sont en général bien meilleur marché que d'autres gammes, aussi avec un budget d'environ 75€ vous aurez largement de quoi former deux régiments prêts à s'affronter. Je conseille trois boîtes "types" (à aller chercher chez Victrix ou Perry miniatures par exemple) :

- Une boîte d'infanterie de l'époque Napoléonienne, peu importe leur nationalité, faites vous plaisir, vous aurez souvent une bonne quarantaine de figurines dedans.
- Une boîte de cavalerie de la même époque.
- Une boîte d'infanterie médiévale qui sera précieuse pour monter des brutes, convertir la cavalerie lourde et employer les casques sur vos troupes du Premier Empire pour leur donner ce look si particulier qui représente Turnip28.

Bien sûr, n'hésitez pas à creuser des concepts plus originaux en variant les gammes et en vous faisant plaisir, il est plus que certain que personne dans la communauté du jeu n'ira chercher la petite bête, bien au contraire, on vous félicitera souvent de vos idées.



*Le navet en 15mm, par @narcoleptic\_wizard*

## Au-delà du tubercule

Le livre de base est déjà bien fourni (73 pages, en couleur, bourrées d'illustrations magnifiques pour un jeu amateur c'est pas rien), il existe aussi un fanzine tout aussi bien garni, avec du fluff, des BD, des photos d'armées, de multiples tutoriels pour convertir chaque unité, de quoi créer son propre régiment, etc etc.

Et ce n'est pas tout, toujours disponible gratuitement, une première campagne arborescente a été publiée, ainsi qu'un nouveau culte et une table de 50 mutations pour officiers, de quoi encore et toujours inspirer les modélistes et kitbasher de tout poil.

## Ce n'est qu'un début !

Avec une communauté grandissante, un livre de règle régulièrement mis à jour et gratuit, une facilité à se convertir une armée, le jeu connaît un vrai succès, au point qu'un Kickstarter a été lancé pour produire des figurines dédiées au jeu et des fichiers STL. Le succès a été au rendez-vous : 57000 euros et plus de 1400 contributeurs pour un projet qui visait les 2300€.

Alors plus d'excuses pour ne pas céder aux sirènes du tubercule, zou, à la guerre !



*Les magnifiques unités de @andyjudson*

-DÉCOUVERTE-



# CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS

# CONQUEST, Il est là pour durer

*Moskito*

## La renaissance d'un genre

Le petit monde du jeu régimentaire n'a plus de représentant phare depuis la fin de Warhammer : Fantasy Battle (jeu anciennement édité par la société Games Workshop).

Néanmoins le genre continue de rassembler des joueurs férus et en 2019 un nouveau jeu a été lancé par la société d'édition Para Bellum Games.

## Conquest

Conquest se divise en deux jeux, The Last Argument of Kings et First Blood. Le premier est un jeu régimentaire avec plusieurs spécificités que nous aborderons plus loin. Et le deuxième est un jeu d'escarmouche où les joueurs alignent une vingtaine de figurines. Grâce à un système astucieux de socles, il est possible de retirer les figurines des plateaux. Les joueurs peuvent donc jouer aux deux jeux selon leur envie du moment.



## Le plastique, c'est fantastique

Les figurines, parlons-en. Les socles sont particulier à cet éditeur. Il y a quelques variations : socle d'infanterie, de cavalier et enfin de monstre. Beaucoup de joueurs magnétisent les socles pour pouvoir retirer et stocker plus facilement les figurines, d'autant plus s'ils jouent aux deux versions du jeu.



La boîte de lancement a marqué les esprits pour deux raisons : la quantité de grappes plastiques en injection qui est assez rare et la qualité des détails qui ne satisfaisait pas tous les joueurs.



En effet, l'injection plastique est réservée à des gros volumes de production. Voir ce type de contenu chez un nouvel éditeur était surprenant. Depuis, Para Bellum n'a fait qu'améliorer la qualité de ses tirages plastiques à l'échelle 38mm. Pour atteindre aujourd'hui une qualité parmi les meilleures du marché.



On trouve aussi de la résine chez Conquest ! La plupart des personnages sont encore en résine. Le jeu connaissant un certain succès, même les personnages passent au plastique. Para Bellum propose aussi des figurines d'exposition (utilisables en jeu) en édition limitée qui sont produits uniquement en résine.

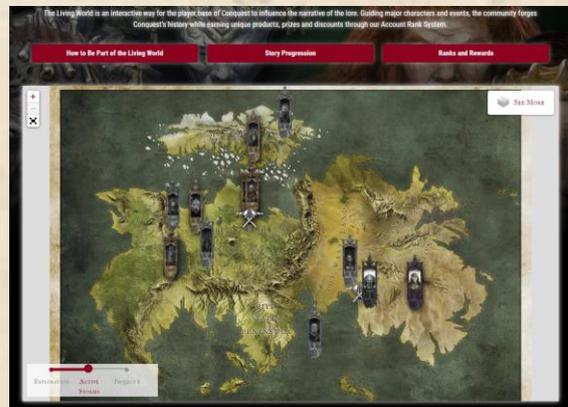


## Eä, un monde fantastique et interactif

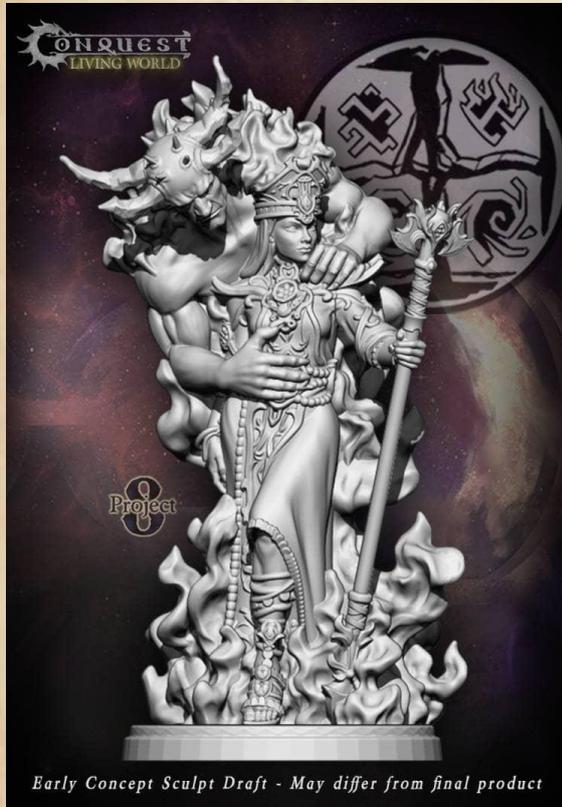
La direction et l'équipe créative ne font qu'un chez Para Bellum Games. L'univers que la société développe à travers ses jeux est central. Je dirais même qu'ils développent des jeux à travers leur univers.



Mais ce n'est pas seulement l'univers étoffé qui continue de se développer qui différencie le jeu. Sur le site internet de Conquest, vous pouvez trouver une carte nommée "Living World" (Monde Vivant). Après la création d'un compte vous pourrez sélectionner certains lieux, certains personnages et voter une fois par semaine pour orienter les décisions et les nouvelles écrites toutes les deux semaines.



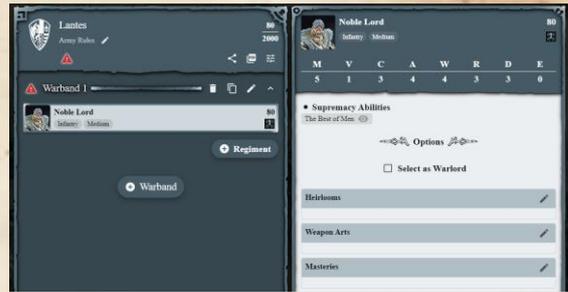
Encore plus fort, les votes du Monde Vivant peuvent même conduire au choix des prochaines factions à sortir. Le Projet 8 qui a eu lieu cet hiver a abouti à la sortie future des Rois-Sorciers.



### Une toute nouvelle édition

La deuxième édition du jeu vient de sortir en Janvier. Comme à son habitude, l'ensemble des règles est accessible gratuitement sur le site de l'éditeur. La totalité des règles. La traduction française arrive sous peu.

Un constructeur de listes d'armée est disponible pour la version escarmouche et la version bataille rangée. Une fois votre liste exportée en pdf et imprimée vous avez un document synthétique avec les règles spéciales qu'utilisent vos troupes.



<https://armybuilder.para-bellum.com/>

Le Game Designer est un petit nouveau inconnu au bataillon, Alessio Cavatore. Il en résulte un jeu épuré, efficace qui emprunte différentes mécaniques pour en faire une synthèse unique qui joue finement entre le plaisir de l'aléatoire et la stratégie calculatoire.

Le deck d'activation composé des cartes d'unité nécessite d'anticiper son tour. La formation d'une ligne de bataille au cours de la partie plutôt qu'un déploiement en ligne pousse à varier ses listes d'armée. Et la létalité du jeu notamment dûe aux tests de moral permet des parties rapides et intenses.

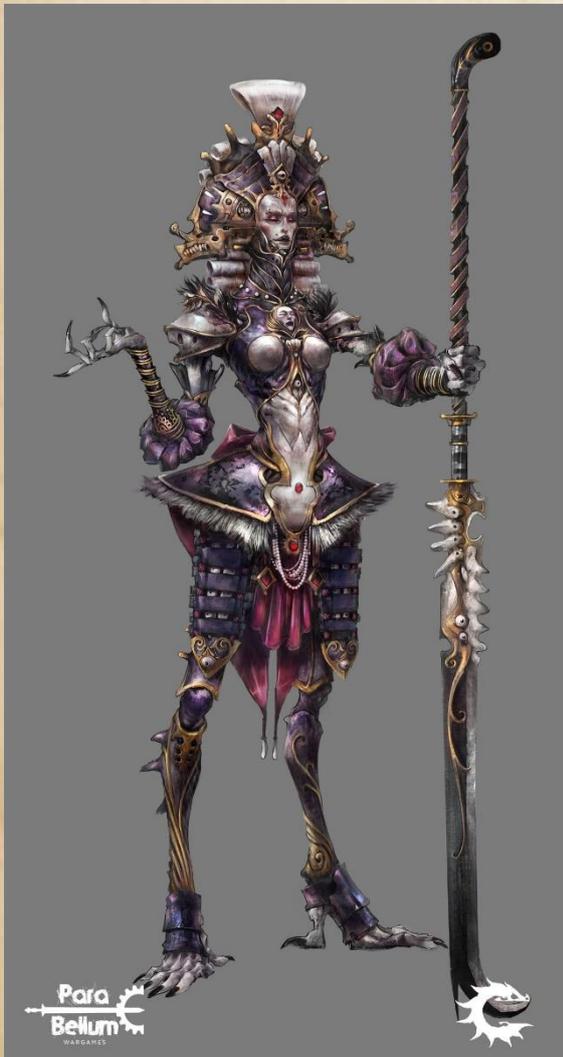


Cette nouvelle édition emphase encore plus ces particularités et le virage de la deuxième édition est considéré comme une réussite par les joueurs et les boutiques.

## Une communauté en pleine explosion

Le plus marquant dans le Community Management de Para Bellum c'est son ouverture et son inclusion de la dite communauté.

Le réseau Vanguard est composé de bénévoles qui sont attachés à une région ou à une boutique. Ils font la promotion du jeu à travers des événements en ligne ou en présentiel, de l'organisation de tournoi et en accompagnant les nouveaux joueurs. Ils sont particulièrement soutenus par l'éditeur qui fournit du matériel, un soutien logistique et des lots !



Les communautés émergentes bénéficient donc d'une attention toute particulière et le développement du jeu en France en atteste. Le jeu est de retour dans les linéaires, l'effectif du Discord français a explosé et les traductions dans la langue de Molière sont parmi les premières à sortir.



Nous arrivons au bout de cette introduction. Je ne peux que vous inviter à essayer le jeu, découvrir son univers riche et peut être me croiser autour d'une table.

# —UNIVERS—

A miniature figure of a soldier in a post-apocalyptic setting. The soldier is wearing a blue and black uniform, a blue scarf, and a yellow helmet. He is holding a rifle and standing on a circular base. In the background, there are several other miniature figures, including a large, ornate figure on the left and a smaller figure on the right. The setting appears to be a dilapidated wooden building with a door and a window. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

Le Post-Apo  
...et la **Zone**

# La Zone, ça craint.

par Sceptik le Sloucheur

*Dans les univers post-apocalyptique, il y a un concept que l'on voit souvent revenir : la Zone. Personne ne sait exactement ce qu'elle est, d'où elle vient ni quel est son but. Utilisée dans de nombreux médias, elle est un excellent outil narratif pour amener du fantastique dans un univers contemporain.*

D'origine extra-terrestre ou créée par erreur par l'être humain, personne ne sait. La Zone est là et on ne peut l'ignorer. Ses frontières sont floues et peuvent avoir tendance à se déplacer, englobant progressivement le monde qui l'entoure. Elle vient déranger le confort de notre monde connu et ramène de l'incertitude et du mystère. L'être humain est habitué à contrôler la nature qui l'entoure et soudainement la Zone vient modifier cet environnement qui désormais lui échappe, retourne à un état sauvage et devient parfois bien plus que ce qu'elle n'était à l'origine. Mais la Zone offre toujours une porte d'entrée en son sein. Et l'être humain ne peut s'empêcher de l'explorer pour tenter de résoudre ce mystère et d'en prendre le contrôle. Elle a une forte tendance à le renvoyer face à lui-même, à ses désirs et ses erreurs

## Un peu de culture

Dans le film **Stalker** d'Andreï Tarkovski, les rumeurs racontent que la Zone est censée pouvoir offrir à celles et ceux qui arrivent en son cœur un de leurs désirs les plus chers. Particulièrement dangereuse, les protagonistes sont obligés de faire appel à un guide, un stalker, pour la parcourir et atteindre leur objectif. Et c'est au final le voyage plus que l'arrivée qui les marquera au plus profond d'eux-même. On peut voir tout au long de leur parcours des bâtiments en ruine et des tanks abandonnés, la nature reprenant le dessus sur la création destructrice de l'être humain. Le film ne montre finalement pas les dangers physique de la Zone mais c'est l'évolution de la psychologie des personnages qui reflétera son influence. Tarkovski utilise une touche graphique très particulière dans son film. L'ambiance colorée, désaturée, peut être très inspirante pour créer des décors. J'ai particulièrement été marqué par le champ de chars d'assaut abandonnés que traverse les personnages au début de leur voyage.



**Stalker (Сталкер),**

réalisé par Andreï Tarkovski, sorti en 1979.

Dans les livres de **la Trilogie du Rempart Sud** de Jeff VanderMeer, la Zone est presque un personnage à part entière. Personne ne sait d'où elle vient, mais son emprise terrestre s'étend progressivement. Une agence, elle aussi mystérieuse, est chargée de sa surveillance et de son étude et envoie des équipes parcourir son territoire pour tenter d'en percer les secrets.

J'ai adoré l'ambiance étrange et horrifique qui se dégage de l'écriture de VanderMeer et qui donne à la Zone un goût si particulier. Dans son œuvre, on se heurte autant à l'influence psychologique de la Zone qu'à son influence physique. Celle-ci absorbe l'environnement qu'elle englobe et le modifie à sa guise, de manière parfois absurde, parfois à la limite de la compréhension de l'esprit humain. La nature prend ici un aspect tout particulièrement malfaisant et agressif.

**Annihilation**, l'adaptation cinématographique du premier tome, retranscrit certains événements de la Zone de manière particulièrement intéressante : l'animal décharné qui reprend la voix de ses victimes, les plantes humanoïdes qui se balancent au gré du vent, la fusion des corps avec les bâtiments et

les organes qui deviennent de sordides lichens... On n'en voit qu'un vague aperçu dans le film, mais dans le livre la Zone crée des doublons de certains personnages, qui deviennent des êtres vivants et conscients à part entière. Cela amène leur doppelgänger et eux-même à se questionner sur leur identité et leur désirs.

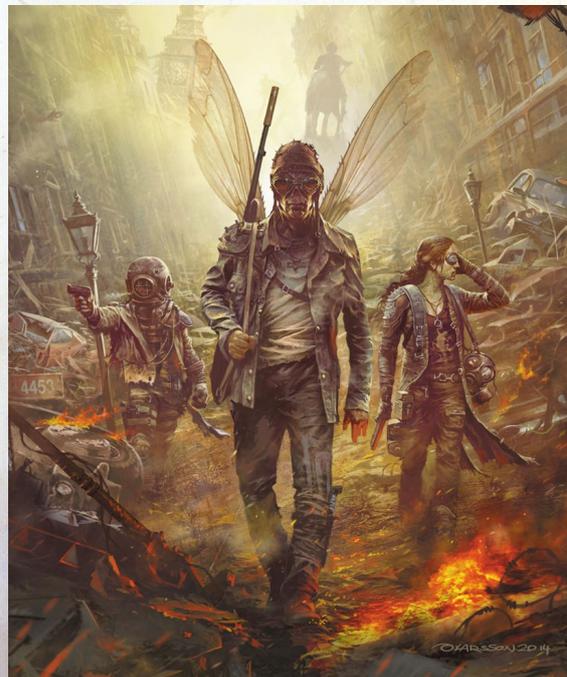
L'écriture de VanderMeer décrit avec beaucoup de détails les pensées et le vécu quotidien des quelques protagonistes qu'il décide de mettre en avant. Aucun d'entre eux n'est réellement un héros ou une héroïne. Ils et elles sont constamment renvoyées au tourment de leur vie quotidienne, à la peur qu'ils entretiennent vis-à-vis de leurs relations affectives ou aux souvenirs de leur enfance.



### **Annihilation,**

écrit et réalisé par Alex Garland, sorti en 2018.

Dans certaines œuvres, la Zone désigne le monde du dehors. Dans le jeu de rôle **Mutant Years Zero** comme dans les jeux vidéo **Fallout**, l'humanité s'est enfermée dans des abris pour se protéger d'une apocalypse meurtrière. Les proportions sont alors inversées, l'univers connu et protecteur pour l'être humain est extrêmement réduit et confiné alors que la Zone est le reste du monde, devenue totalement insécure pour lui. Chaque expédition à l'extérieur demande alors une préparation méticuleuse en équipement divers. La Zone devient alors un échappatoire à ce microcosme oppressant, une forme d'espoir pour un changement encore inconnu.



### **Mutant Year Zero**

édité en France par Arkhane Asylum Publishing →

## Partir soi-même explorer la Zone

Chacun et chacune peut inventer sa propre Zone. Elle est pour moi un excellent outil pour créer un contexte fantastique horrifique, amenant un nouvel espace inconnu qui poussera la psychologie des personnages qui l'explorent à son ultime limite.

Il y a quelque temps j'ai écrit un contexte historique pour un univers uchronique se passant en Europe en 1939, après un large conflit mondial ayant ravagé le monde. Ça s'appelle **Sang et Boue**. Et bien sûr, en tant que grand amateur du concept, je n'ai pas pu m'empêcher de décrire ma propre Zone :

« Personne ne sait comment ni pourquoi la Zone est apparue. De l'extérieur, seul un voile flou visible à l'œil nu en marque la frontière, mais le paysage en arrière-plan semble inchangé. Malgré cela, il apparaît par moment que les saisons ne se déroulent pas au même rythme, ni même la météorologie ou le rythme des jours.

La Zone s'étend constamment, à vitesse variable et sans logique particulière. Même les mers ne semblent pas être un frein à son expansion.

Lorsque le phénomène prit de l'ampleur, les États mirent en place des unités d'observation et d'exploration. Beaucoup se sont aventurés en son sein ou s'y sont retrouvés piégés, mais peu en sont revenus. De rares chanceux reviennent avec d'incroyables trouvailles, mais tous sont changés à jamais.



Depuis son apparition, de nombreux récits, rumeurs et légendes entourent la zone. Il semblerait qu'en son sein, le temps et l'espace se déforment, que les lois de la physique ne possèdent plus les mêmes réalités. Certains disent que la zone matérialise vos plus grands désirs, ou vos pires craintes. Quelques-

uns se sont retrouvés projetés dans d'effroyables batailles du passé, d'autres dans d'improbables futurs. La plupart décrivent avoir retrouvé les régions qu'ils ont connues par le passé avant qu'elles ne soient avalées. Mais la Zone est bien présente. La nature semble se déformer, mêlant faune et flore en d'improbables êtres vivants. Le temps semble quant à lui soumis à une étrange distorsion. Certaines villes sombrent sous les affres du temps, tandis que d'autres ont retrouvé leur architecture d'il y a deux siècles.

Au cours de l'année 1928, apparaissent les premières Convergences. Depuis, on peut en trouver un peu partout en Europe. De même que la Zone, elles sont repérables par ce léger voile flou, déformant le paysage. Dans ces portions de territoire, la Zone infeste la réalité et s'entremêle avec celle-ci. Le monde connu semble alors être distordu, déchiré, traversé par des courants de vibrations. Et il est alors possible de passer d'un monde à l'autre. Cela s'apparente la plupart du temps à traverser une brume dont les éclaircis sont les ouvertures vers notre monde. De l'extérieur, les autres ne perçoivent plus les aventuriers que comme de pâles images tremblantes, qu'il est maintenant impossible d'atteindre, à moins de soi-même traverser. Mais tout cela n'est jamais sans danger. Il est toujours possible de rencontrer d'étranges phénomènes ou créatures qui mettent à mal la stabilité de la raison humaine. Ce phénomène finit généralement par disparaître, tout comme il est mystérieusement apparu.



Les Arpenteurs sont des êtres vivants, animaux ou humains, qui ont la faculté de passer plus facilement d'un monde à l'autre et vis-à-vis de qui la Zone réagit de manière plus stable. Ils sont également plus sensibles à la présence d'anomalies ou de créatures, qu'il perçoivent presque instinctivement. Les Arpenteurs font naturellement d'excellents guides

pour parcourir la Zone et sont très recherchés par celles et ceux qui voudraient s'y aventurer à la recherche de trésors ou d'informations sur la Zone elle-même. Certains d'entre eux ont même développé une addiction à la Zone, qui semble constamment les appeler. Ils finissent alors un jour ou l'autre par disparaître en son sein. De nombreux groupes cherchent à recruter des Arpenteurs pour former des équipes d'exploration de la Zone.

Depuis que la Zone commença à prendre une ampleur qui ne pouvait plus être ignorée, les puissances dominantes y envoient des équipes de recherche pour en découvrir son origine. Elles espèrent toutes pouvoir lui arracher son secret et l'exploiter, mais aussi et surtout en stopper l'expansion, la Zone menaçant d'engloutir tout le monde connu.



La Zone semble avoir la faculté de décomposer et recomposer à loisir les propriétés des objets et êtres vivants qui la traversent. Elle génère ainsi des Artefacts, aux formes aussi variées que leurs effets sont divers. Il peut s'agir d'objets manufacturés par l'être humain, qui auraient acquis d'étranges capacités. Ou alors une matière générant une immense énergie ou dont les propriétés iraient à l'encontre des lois de la physique et de la chimie du monde connu. Plus on s'enfonce dans la Zone, plus ces objets sont puissants, mais aussi dangereux. Ils sont très recherchés, que ce soit pour leur exploitation ou pour les revendre sur les marchés noirs. Les grandes puissances n'hésitent pas à monter de grosses expéditions lourdement équipées et armées, même si elles ne sont jamais certaines de récupérer les moyens investis.

Une légende court comme quoi la Zone exaucerait le souhait le plus profond de quelqu'un qui en atteindrait le centre et point d'origine. En ces temps sombres, nombreux sont celles et ceux qui n'ayant plus rien à perdre rejoignent des expéditions hétéroclites, partant chercher désespérément puissance et fortunes, sans savoir s'ils en reviendront. »

## Un bestiaire pour la Zone

L'influence que porte la Zone sur la psychologie des personnages est un des aspects qui m'intéresse le plus dans la littérature horrifique, sans avoir besoin de décrire par moult détails ce à quoi sont confrontés les protagonistes. Sur une table de jeu, cela peut se retranscrire par un système de règles gérant la psychologie des personnages. Le supplément de **Dracula's America : Pouvoirs interdits** m'a particulièrement plu pour ça.

Mais bien sûr, la représentation physique de toutes ces horreurs est une des parties les plus fun de notre hobby. Des ruines urbaines désaffectées, une végétation qui semble vouloir tout engloutir, un bestiaire varié particulièrement malsain et agressif et bien sûr quelques têtes brûlées prêtes à aller se confronter à tout ça pour tenter désespérément de récupérer quelques trésors qui pourraient les sortir de la misère... Les idées sont nombreuses pour modéliser cette Zone pleine de mystères, si attirante et si dangereuse.

Je vais proposer ici des profils de jeu pour quatre créatures. Les figurines sont issues d'un Kickstarter auquel j'ai participé il y a deux ans : **Tunnels and Terrors**. Elles ont été sculptées à la main par Helge Wilhelm Dahl, qui est derrière WilhelMiniatures.



**Wood and Witches,**  
peints par Helge Wilhelm Dahl.



**The Mutant Marshes,**  
peint par Helge Wilhelm Dahl.

J'adore sa touche très sombre et très brute. Je vous conseille fortement d'aller voir le reste de son travail sur [sa page Instagram](#). Il ne propose ses figurines que par Kickstarter, mais il est généralement possible de prendre ses anciennes productions lors de chaque nouveau financement participatif.

Les quatre monstres de Tunnel and Terror sont assez classiques, inspirés par certains monstres déjà connus dans d'autres univers.



**Tunnel and Terror,**  
peint par mes soins

Chaque créature pourra être jouée comme créature hostile dans **Zona Alfa** ou dans **Forbidden Psalm**.

Forbidden Psalm est un jeu médiéval fantastique à la sauce punk déluré qui cherche à faire mourir vos personnages plus rapidement que vous l'auriez prévu. Très facile à prendre en main, le jeu propose une forte ambiance pour des parties en versus, coop ou solo. Il existe une version post-apo du jeu, The Last War, se déroulant juste après une grande guerre mondiale. Un contexte particulièrement propice pour l'apparition d'une Zone.

Zona Alfa est un jeu post-apo contemporain très inspiré de Stalker. Il vous propose de jouer une brigade de soldats humains plus ou moins expérimentés qui sont bien décidés à s'aventurer dans la Zone, d'en braver les dangers et d'en extirper la moindre ressource. Attention aux monstres, aux anomalies et aux autres pillards...

**Zona Alfa** est un jeu de [Patrick Todoroff](#).

Les aides de jeu en français que j'ai réalisées sont disponibles [ICI](#). Il vous faudra bien sûr le jeu de base pour les exploiter.



### INSECTE GAZEUX

*Un insecte rempli de gaz hautement toxique, qui vole lourdement. Faites très attention où vous portez vos coups lorsque vous voulez vous en débarrasser. Gardez-les à distance.*

PROFIL POUR ZONA ALFA	
Caractéristiques	Spécial
<b>Mouvement :</b> 6" / 15 cm	<b>Vol :</b> ignore les décors de 2" de hauteur.
<b>Capacité de Combat :</b> 4	<b>Gaz :</b> si un Insecte gazeux est tué, le personnage doit effectuer un test de Combat avec un malus de -1. En cas d'échec, tous les personnages dans un rayon de 3" subissent une attaque de Puissance de feu 1 et Dommage 1. Tout personnage portant un Masque à gaz en ignore les effets.
<b>Armure :</b> 2	
<b>Volonté :</b> 3	
<b>Armes :</b> Crocs	

PROFIL POUR FORBIDDEN PSALM	
Caractéristiques	Spécial
<b>HP :</b> 8	<b>Vol :</b> ignore les décors de 2" de hauteur.
<b>Moral :</b> 6	<b>Gaz :</b> si un Insecte gazeux est tué, le personnage doit effectuer un test de d'Agilité. En cas d'échec, tous les personnages dans un rayon de 3" subissent une attaque de 1D6 ignorant l'Armure. Tout personnage portant un Masque à gaz en ignore les effets.
<b>Morsure :</b> 1D6	
<b>Armure :</b> 2	



### LE CALMAR

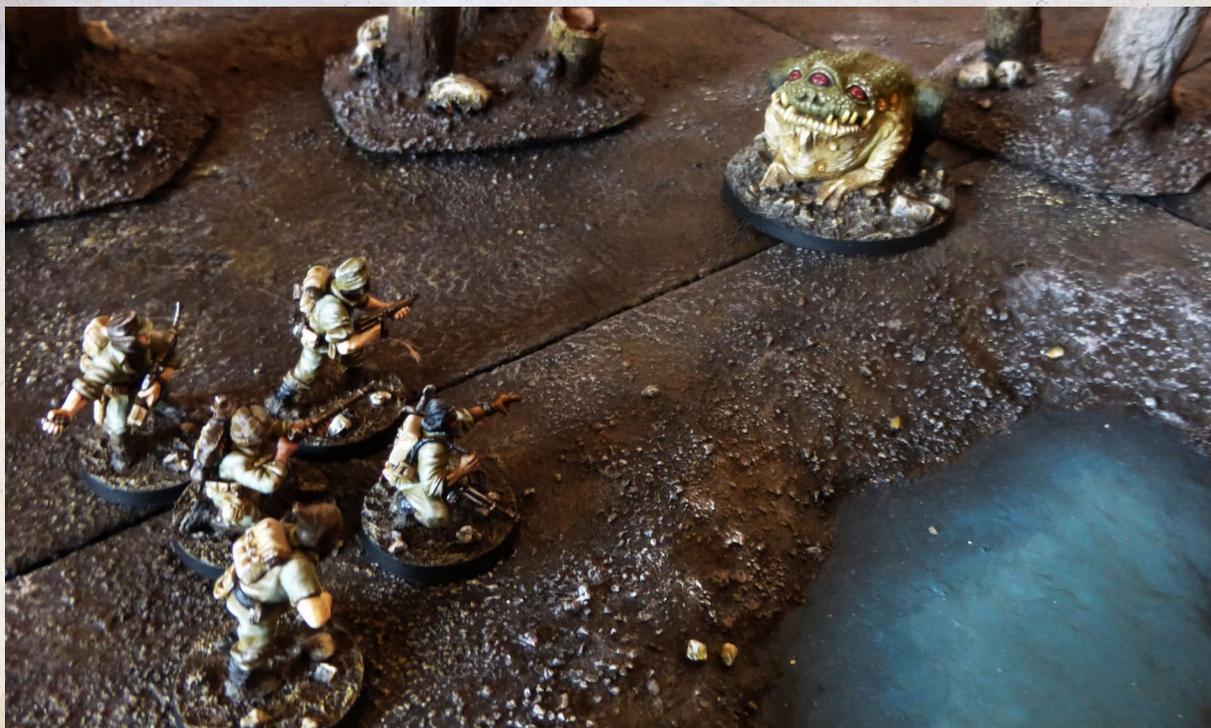
*Seul les tentacules le rapproche du céphalopode bien connu. Mais ce n'est pas tant de son apparence dont vous aurez à vous soucier. Mais de la manière dont il rentrera dans votre esprit et donnera vie à vos pires cauchemars.*

#### PROFIL POUR ZONA ALFA

Caractéristiques	Spécial
<b>Mouvement :</b> 6" / 15 cm	<b>À Distance :</b> le Calmar n'engagera jamais un adversaire au corps à corps. Il reste à distance pour utiliser son Contrôle mental.  <b>Contrôle mental :</b> Mêlée - 12" Puissance de feu : 3. Ignore l'armure. Pour chaque Touche, le Défenseur fait un Test de Volonté . En cas d'échec, il prend 2 Marqueurs Bloqué.
<b>Capacité de Combat :</b> 3	
<b>Armure :</b> 3	
<b>Volonté :</b> 7	
<b>Armes :</b> Tentacule	

#### PROFIL POUR FORBIDDEN PSALM

Caractéristiques	Spécial
<b>HP :</b> 10	<b>À Distance :</b> le Calmar n'engagera jamais un adversaire au corps à corps. Il reste à distance pour utiliser son Contrôle mental.  <b>Contrôle mental :</b> portée 8". Le Personnage ciblé doit faire un test de Présence. En cas d'échec, le Personnage perd sa prochaine activation.
<b>Moral :</b> 7	
<b>Contrôle mental :</b> -	
<b>Armure :</b> -	



### LE BUFFLE

*Sa taille démesurée à donné à ce crapaud le surnom de cette espèce endémique d'Amérique bien connue.  
Attention, lui aussi il charge...*

#### PROFIL POUR ZONA ALFA

Caractéristiques	Spécial
<b>Mouvement :</b> 7" / 17,5 cm <b>Capacité de Combat :</b> 6 <b>Armure :</b> 4 <b>Volonté :</b> 5 <b>Armes :</b> Crocs et très grandes griffes	<b>Charge :</b> si le Buffle a effectué une action de Mouvement avant d'effectuer son attaque, il gagne un bonus de +1 en Puissance de Feu et +2 en Dommage.

#### PROFIL POUR FORBIDDEN PSALM

Caractéristiques	Spécial
<b>HP :</b> 12 <b>Moral :</b> 8 <b>Coup de tête :</b> 1D6 <b>Armure :</b> 2	<b>Charge :</b> si le Buffle a effectué une action de Mouvement avant d'effectuer son attaque, il inflige un malus de -2 à l'armure à son adversaire.



### LE GLOUTON

*Cet être étrange n'est pas forcément hostile. Il semble juste obsédé par une faim insatiable. Mais plus il mange, plus sa force et son agressivité augmentent.*

PROFIL POUR ZONA ALFA	
Caractéristiques	Spécial
<b>Mouvement :</b> 7" / 17,5 cm <b>Capacité de Combat :</b> 5 <b>Armure :</b> 5 <b>Volonté :</b> 7 <b>Armes :</b> Crocs et très grandes griffes	<b>Faim dévorante :</b> lors de son activation, le Glouton se déplace toujours vers la cible la plus proche dans la ligne de vue, que ce soit un Personnage ou un Hostile. Lorsque le Glouton tue un adversaire, il gagne +1 en Capacité de combat, +1 en armure et +1 Dommage à ses armes. <b>Chairs précieuses :</b> une Recherche peut être effectuée sur le cadavre du Glouton. Faites un jet dans le Tableau de récupération avec un bonus de +2.

PROFIL POUR FORBIDDEN PSALM	
Caractéristiques	Spécial
<b>HP :</b> 15 <b>Moral :</b> 8 <b>Morsure :</b> 1D8 <b>Armure :</b> 2	<b>Faim dévorante :</b> lors de son activation, le Glouton se déplace toujours vers la cible la plus proche dans la ligne de vue, que ce soit un Personnage ou un Hostile. Lorsque le Glouton tue un adversaire, il se soigne du montant de ses dégâts. <b>Chairs précieuses :</b> lorsque le glouton est tué, effectuer 2 jets sur le tableau des Loots.

# — UNIVERSES —



## LE CHOIX



## DES ARMES



# LA GUERRE SOUTERRAINE

## COMBATS DESESPERES DANS LES SOUS-SOLS DE LA RUCHE

Bonjour à tous chers lecteurs ! Après une édition de pause de votre humble serviteur pour devoirs paternels, me revoici pour clôturer les aventures de l'Inquisitrice Ypathie !

Ça ne vous aura pas échappé, mais mes deux camarades de Choix des Armes ont chacun converti et peint une Ypathie qu'ils ont utilisé lors de leur partie de ce mois-ci. Je n'aurai jamais imaginé un tel geste, qui me touche énormément. J'ai fait en sorte de rendre la pareille à chacun d'eux, comme vous allez pouvoir le découvrir.

Au programme de ce numéro : Ypathie et sa suite révélés dans toute leur gloire (c'est à dire peints), les figurines clin d'oeil aux copains, la création de la liste d'armée et un rapport de bataille narratif pour conclure cette aventure. Alors attachez vos ceintures, nous débarquons sur Uccinus et ça va secouer !

## CÔTÉ PEINTURE

J'avais déjà parlé de la peinture de l'Inquisitrice dans le Warmazine numéro 2, je vais toutefois profiter de l'occasion pour remettre quelques photos ici, d'autant que j'ai retouché certains détails.

### L'inquisitrice Ypathie



## Soeur supérieure

La maigre conversion de la figurine est le changement de tête, remplacée par un casque de guerrier de Khorne pour AOS auquel j'ai ajouté quelques étoiles venant d'une icône qui traînait dans mon rabiot. Elle est directement inspirée des conversions de sœurs de *Wardsylvania* (<https://www.instagram.com/wardsylvania/>) sur instagram. J'aime le côté féroce que la conversion donne, à la limite de l'Hérésie.

Je l'ai peinte d'après un schéma se voulant sobre et reflétant un ordre de sœur de bataille centré sur l'autodiscipline et inspiré d'illustrations de Maarten Verhoeven (<https://www.artstation.com/mutte>).

Un premier essai toujours inspiré de *Wardsylvania* (en doré) ne m'avait pas convaincu. Avec le duo noir et rouge, je retrouvais le schéma de l'Inquisitrice, permettant un peu plus de lien visuel dans le groupe.

Pour obtenir le noir de l'armure énergétique, j'ai essayé d'augmenter un peu le niveau par rapport à l'armure de l'Inquisitrice et ce en suivant un tuto de Darren Latham poussant les éclats de lumière au bleu avec quelques reflets blancs et j'en suis assez content.

La tunique se veut ressembler à un cuir usé et pour cela j'ai intégré pas mal d'Uniforme Allemand (PA) dans les ombres afin d'avoir un noir bien moins pur que l'armure. Côté métaux cette figurine a été l'occasion de tester la peinture Contrast de GW Ratling Grime, une excellente surprise, je n'utilise plus que ce pot pour faire du contrast noir plutôt que celui de base, peu couvrant et trop bleu.



## Arco-flagellants

Ces figurines collent tellement à l'illustration originale du livre de règles Inquisitor que je n'ai eu ni le courage ni l'inspiration pour les convertir et je suis directement passé à la peinture. Depuis plus de dix ans j'ai un peu la même recette, à savoir commencer par une base de Tallarn Flesh, une ancienne peinture GW dite « fondation » très couvrante, que j'ombrçais avec un lavis violet puis que j'éclaircissais petit à petit. Or, je vais tomber à court de mon dernier pot, aussi j'essaye de découvrir d'autres méthodes.

Ici j'ai essayé de pré ombre et éclaircir les figurines avec des brossages gris et blanc sur une base noire avant de badigeonner de 2 couleurs Contrasts différentes : Guilliman flesh et Darkoath flesh. Ça n'a pas très bien marché, les figurines étaient encore trop sombres et les contrastes pas assez couvrantes. J'ai donc galéré à reprendre tout ça avec diverses teintes, je m'en sors pas trop mal avec deux peaux bien différentes, ce qui était le but. J'ai continué à travailler la peau pour faire ressentir le plus possible l'atroce condition de ces créatures en faisant ressortir les nombreuses cicatrices, en ajoutant des bleus en divers endroits et en peignant la peau touchant aux divers implants comme si elle était à vif.

Les parties métalliques sont peintes assez simplement avec une base de Iron Warrior (GW), un brossage au Chrome (PA), un lavis de contrast Garaghak's Sewer (GW) que je découvrais aussi et qui m'a largement convaincu dans sa belle teinte tout simplement « sale ». Je l'ai essuyé avec mes gros doigts pour faire ressortir certains endroits et le tour était joué. Les câbles, lentilles, et autres fluides injectés sont peints en rouge afin de garder cette teinte comme lien entre les figurines.



## Les sœurs Repentia

Même topo côté conversion, je suis absolument fan des figurines et les ai conservées en l'état. La peau a subi les mêmes errements que sur les arcoflagellants, mais avec cette différence que j'ai profité d'avoir été brouillon, et donc d'avoir dépassé sur des éléments comme les tuniques, pour tenter un effet de transparence sur le tissu. D'un point de vue fluff ça n'a pas grand sens si on imagine que c'est de la bure par exemple ou n'importe quel autre tissu grossier, mais ça m'a plu de tenter l'expérience et je n'en suis pas mécontent, loin de là.

Les métaux ont reçu le même traitement que la sœur supérieure (iron warrior, chrome, ratling grime) et j'ai obtenu le côté un peu brillant des cagoules en passant encore du ratling grime sur le noir. J'aurai pu peindre les breloques en rouge, mais j'ai choisi le doré, sans trop savoir pourquoi, il amène un côté un peu décalé et rococo je trouve. Le rouge des sceaux de pureté a reçu un lavis violet pour apporter un peu de nuance et pour celle qui trimballe des encensoirs, j'ai essayé de reproduire l'effet incandescent de la masse de l'Inquisitrice.

Enfin, gros morceau de ces figurines, les épées tronçonneuses à deux mains sont simplement peintes avec une couche de lyanden Yellow (GW) et des chevrons noirs, un peu rétro, pas très discret, mais bon, on parle d'épées tronçonneuses à deux mains...



## Le Space Marine des Black Octopuss de la Tribune Ludique

Pour rendre le clin d'œil à La Tribune Ludique qui a converti une Inquisitrice Ypathie à l'échelle Epic, j'ai eu le plaisir de peindre un space marine du Chaos à l'effigie de la légion déchue de mon camarade CDAïste. Le schéma vert et rouge m'a donné envie de tester une base simple et efficace avec des peintures contrast, aussi le vert est en Creed Camo (GW) et le rouge en Flesh Tearer Red (GW). J'ai fait quelques entorses à la simplicité nécessaire du schéma en glissant des chevrons noirs et rouges et un peu de doré sur la figurine, passage un peu obligé étant donné le plus grand nombre de détails présents à cette échelle.

Je suis bien content de son allure finale, et même des détails, que ce soit les lambeaux de peau humaine qui traînent sur la figurine (avec un bout de tatouage laissant penser qu'elle provient d'un Sea Dragon loyal) ou le symbole du poulpe noir peint laborieusement à main levée. Il est prêt à rencontrer l'Inquisitrice et sa suite pour leur en faire baver !



## Le néophyte hybride du culte de Mellal

Pour faire deuxième clin d'œil à mon second camarade du CDA, j'ai demandé à Mellal une photo de ses cultistes afin d'en reproduire le schéma sur une figurine que j'avais sous la main, un néophyte faisant partie de l'équipage d'un véhicule.

Le schéma est très différent du mien, beaucoup plus vif, et fut très agréable à peindre, encore une fois à grands renforts de peintures contrast de GW, le lyanden Yellow et le Akkelian Green. Une fois ces couleurs posées, le métal et les autres détails me permirent d'obtenir une figurine qui j'espère, s'intégrerait très bien à celles de mon comparse.



## PROFILS

Afin de jouer tous ces joyeux drilles, je suis allé piocher dans le supplément amateur mais excellent et superbement réalisé : Book of Innocent. On y trouve les règles pour jouer l'Inquisition et les Rogue Traders avec les règles de Necromunda, ainsi que de nombreux alliés (assassins, adepta sororita, possédés...) et ajouts aux forces du Chaos (hommes bêtes, mutants, possédés, marine du Chaos...), le tout agrémenté de nouveaux équipements.

Pour l'Inquisitrice je suis allé au plus simple : le supplément propose deux profils différents pour le même prix, j'ai choisi celui orienté combat, vu le look d'Ypathie ça ne surprendra personne je pense. J'ai cependant dû me restreindre sur l'équipement, en effet au départ j'ai cherché ce qui correspondait le plus à la figurine et j'ai dépensé sans compter pour l'équiper d'un bolter de maître, d'une masse énergétique et d'une armure énergétique. Tout ça amenant la figurine à presque 400pts, ce qui était beaucoup étant donné que je voulais caser les 6 figurines du groupe dans 1000pts (le format standard de Necromunda). J'allais donc opter pour une version « cheap » pour économiser presque 100pts et puis une mise à jour du supplément est arrivée, avec son lot de correctifs de coûts en points notamment, me permettant de réaliser mes fantasmes d'équipements de pointe !

Concernant les compétences, j'ai le choix, chaque Inquisiteur peut avoir les catégories de compétences que le joueur désire, cependant à la création la figurine n'en possédera qu'une. J'ai longuement hésité et je me suis décidé pour « Tir éclair », permettant de tirer deux fois au cours d'un même tour, en l'imaginant très bien abattre hérétique sur hérétique, bolt après bolt, en les agonisant d'insultes puritaines.

Les deux sœurs Repentia ont un profil d'acolytes, en gros, de champion de bande. Le supplément d'Inquisimunda propose trois profils, l'un axé corps à corps, un autre axé sur le tir et le troisième avec de meilleures stats d'intelligence. Je n'ai pas

eu à réfléchir trop longtemps pour prendre le premier profil...

L'équipement a été facile à trouver : comment représenter une épée à deux mains tronçonneuse ? Et bien avec une vouge tronçonneuse et ses terrifiants +2 en force, -2 à la sauvegarde et 2 dégâts. Ça à la portée de 2ps qui permet d'atteindre plus facilement ses cibles, une fois au corps à corps elles sauront se frayer un chemin à travers les corps démembrés de leurs ennemis. Reste à les protéger, avec une endurance de 3 et une maigre armure fournie dès l'achat, elles compteront sur leurs 2PV pour survivre un peu plus longtemps. A elles deux elles coûtent 260pts.

Côté compétence, difficile de choisir, j'en ai retenu 6 qui pourraient coller (berserk, nerf d'acier, charge buffle...), je pense les générer aléatoirement au début de la partie, ça ajoute un peu d'imprévu.

La sœur supérieure possède le profil d'une sœur de bataille, donné dans le supplément, ainsi elle arrive déjà équipée de son pistolet bolter et de son armure énergétique. Afin de faire des économies, j'ai préféré la laisser en l'état sans lui ajouter d'équipement particulier. 165pts donc pour la dame, avec la compétence « Superviseur » bien sentie, pour donner des activations gratuites aux Repentia et leur permettre de charger leur cible plus facilement.

Enfin, deux arco-flagellants, là aussi avec des profils déjà proposés : rien à ajouter, 115pts la pièce, vous m'en mettez deux. En termes de jeu, ils ne font que suivre le leader de la bande jusqu'à être activés. Une fois que c'est fait, ces monstres gagnent 4 compétences et deviennent frénétiques, très difficiles à arrêter mais aussi à contrôler. Ils alignent 4 attaques d'électrofouets en charge, autant dire que ça à le potentiel de piquer un peu.

Faisons le total, 1050pts, bon, on va pas chipoter, on joue pour le fun et le fluff, je pourrai rogner un peu mais bon, on n'est pas chez les tournoyeurs ici.

## Scénario

*J'ai eu beaucoup de mal à imaginer un scénario permettant de jouer à la fois mon Inquisitrice et sa suite, mais aussi de mettre en scène des cultistes genestealer et des adorateurs du Chaos. Après beaucoup de tests et d'hésitation, j'ai opté pour un scénario dans un cadre de « zone mortalis » autrement dit, de mettre en avant le côté claustrophobe d'une sous-ruche. Le champ de bataille sera composé de 6 dalles de Necromunda, avec quelques variations de hauteurs pour se faire plaisir, et de multiples portes à activer. Je placerai trois générateurs sur le champ de bataille, le Chaos et le Culte Genestealer devront les empêcher d'être activés par l'Inquisition tout en éliminant leurs rivaux. Le but est d'avoir une belle mêlée entre trois forces opposées, avec toutes les règles d'environnement tirées du Livre des Périls pour Necromunda permettant de gérer les explosions de barils, conduites de gaz et autres joyeusetés.*

### RAPPORT DE BATAILLE

Dans les profondeurs de la sous-ville, l'Inquisitrice Ypathie avançait à la faible lueur des lumiglobes tremblotants. Les bombardements de la surface faisaient vibrer régulièrement les tunnels dans lesquels elle et sa suite progressaient. Aux lumières blafardes s'ajoutaient les rougeoiments des optiques des deux arco-flagellants, avançant mécaniquement à la suite de l'Inquisitrice, inhibés tant par le cocktail chimique qui courait dans leurs veines que par le conditionnement inhumain de l'Inquisition qui avait ôté toute humanité à ces deux corps pour n'en faire plus que des outils de mort, prêts à s'animer lorsqu'ils seraient activés par le mot de contrôle qui leur avait été gravé dans le reste de leur cerveau par la torture. Fautive et Pécheresse, les deux sœurs Repentia, suivaient elles aussi docilement leur sœur supérieure en récitant à sa suite des litanies sans fin en vue de la rémission de leurs péchés dans la mort.

Dans l'atmosphère viciée et saturée de poussière et de rouille se détachant des plafonds bas à chaque vibration menaçante, Ypathie distingua un ancien marquage à la peinture verte tout juste discernable de la pourriture fongique qui suintait des parois environnantes. Elle avait atteint l'entrée des salles des générateurs.

\*\*\*



Le Magus Psalodius jubilait, ses frères et lui étaient enfin parvenus à pénétrer les souterrains secrets menant aux générateurs des boucliers de la ville. A la surface, la bataille faisait rage entre les égarés du Faux Empereur, les Servants des Puissances de la Ruine et ses propres frères et sœurs, unis dans la Gloire du Jour de l'Ascension ! Nul doute qu'ils vaincraient, mais il était néanmoins primordial qu'il mène lui-même cette mission de sabotage au cœur du réseau énergétique des boucliers. S'ils tombaient, la bataille au-dessus de lui s'en trouverait inévitablement renversée en la faveur de l'Empereur à Quatre Bras.

Ses suivants et lui avaient été dispersés au cours de leur progression à cause des éboulis dans les galeries. Beaucoup avaient même péri, mais ils rejoindraient leur Empereur dans les Étoiles, ils les enviaient presque.



D'après les plans, ils n'étaient plus bien loin, Psalodius sentait déjà la différence entre les vibrations de la guerre et celle plus régulière qui émanait des générateurs proches. Bientôt les armes du culte les feront exploser et les dernières défenses de la surface tomberont. Néanmoins... Son esprit supérieur sentait que ses frères et lui n'étaient pas seuls. Au fur et à mesure de leur progression, il sentit de plus en plus précisément la présence psychique brutale et anarchique des serviteurs du Chaos. Ils avaient dû se retrouver dans les mêmes tunnels à force d'avancer vers leur but. Il allait falloir frapper vite et fort pour se débarrasser de cette menace imprévue !



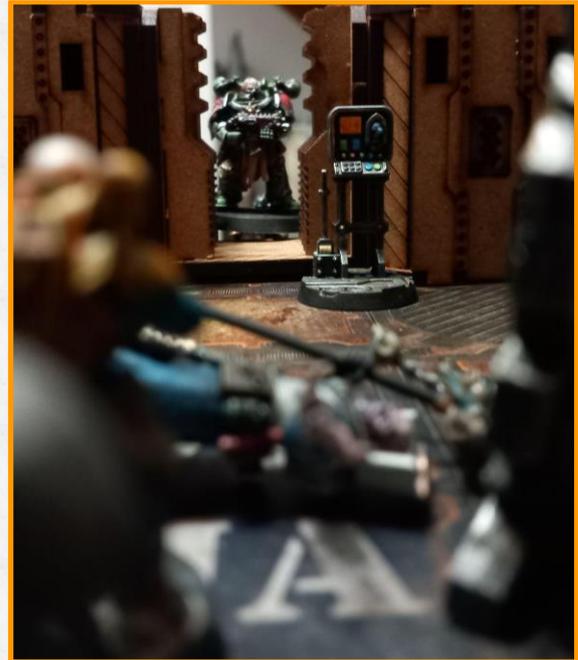
La lumière du laser minier fut si forte qu'elle aveugla Psalodius et ses frères. Un membre de leur couvain avait tendu une embuscade aux cultistes du Chaos tout proche. Ses cibles ne purent faire grand-chose à part tirer en se couvrant les yeux et en essayant de se mettre à couvert, et lorsque le faisceau s'éteignit, un des cultistes gisait gravement blessé au sol. Psalodius avait espéré plus, aussi profita-t-il de l'hébétément de l'ennemi pour en infiltrer l'esprit faible et désorienté. Prenant place dans son cerveau, il leva le fusil d'assaut crasseux marqué à la gloire des Dieux Sombres et le retourna contre les silhouettes à côté de lui. Le coup en traître surprit les Chaotiques, et les tirs des néophytes hybrides en couverture de leur Magus ne laissèrent aucune chance au trio de cultistes. Le psyker souriait cruellement, il n'y avait plus que quelques pas à faire pour achever ces misérables loques... avait plus que quelques pas à faire pour achever ces misérables loques...



analyser la situation, son bolter cracha immédiatement le feu dans la salle, annihilant les deux néophytes aux côtés de Psalodius dans une brume rougeâtre qui moucheta l'environnement du sol au plafond. Derrière le space marine du Chaos, d'autres cultistes se pressaient tandis que les blessés, dont le psyker comptait se débarrasser, commençaient à reprendre pied. Il était temps d'opérer une retraite rapide et de retrouver le reste de ses frères.



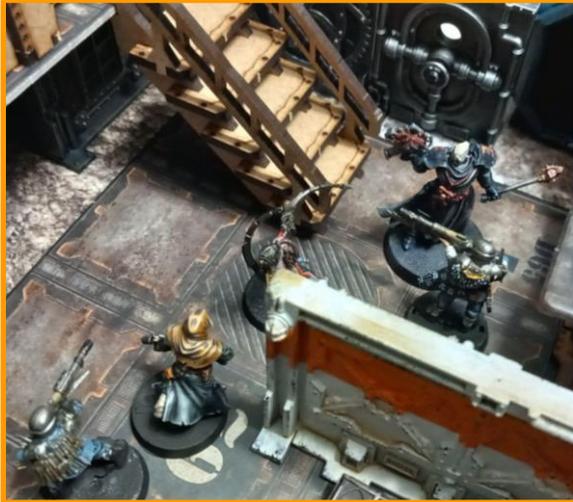
Un chuintement hydraulique se fit entendre sur le côté et Psalodius eut tout juste le temps d'anticiper le danger qui arrivait pour l'éviter de manière surnaturelle. Une porte venait d'être activée et la silhouette qu'elle révélait était monstrueuse. Une forme humanoïde de plus de deux mètres de haut, engoncée dans une armure d'un vert sali par les combats et souillé par la corruption, un Astartes déchu des Sea Dragons, maintenant Black Octopus, c'était son aura maléfique dont le Magus avait senti les vrilles noires psychiques. Le colosse ne perdit aucune seconde à



\*\*\*

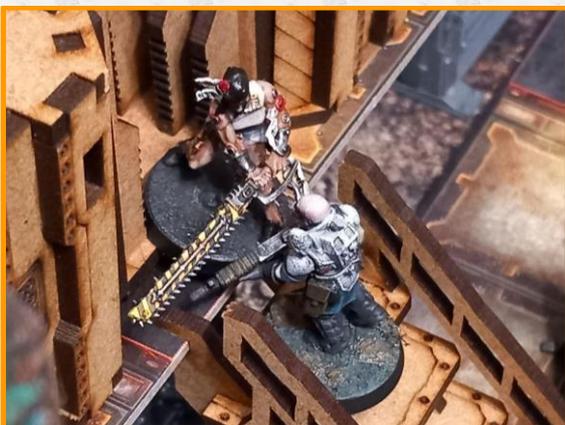
Ypathie formula une prière à l'esprit de la Machine lorsque le nouveau sas s'ouvrit devant elle. Elle avait scindé ses maigres forces en deux et avançait accompagnée de Fautive et d'un seul acro-flagellant. Elle eut à peine le temps de voir l'escalier métallique qui s'ouvrait devant elle qu'un tir de laser atteignit la sœur Repentia, la blessant superficiellement. En bas des escaliers, un tireur embusqué les avait attendues et Ypathie ne réfléchit pas trop longtemps avant d'articuler le mot de contrôle de son serviteur décérébré. La lueur de ses optiques étincela alors que les seringues disséminées le long de sa colonne vertébrale injectaient simultanément un cocktail malsain de drogues de combat. La bouche sans

langue ouverte dans un hurlement de douleur silencieux, la créature autrefois humaine dévala la rampe rouillée en projetant ses électro-fouets au-devant des ennemis du Saint Empereur de l'Humanité. L'Inquisitrice brandit sa masse bénie et chargea à sa suite.

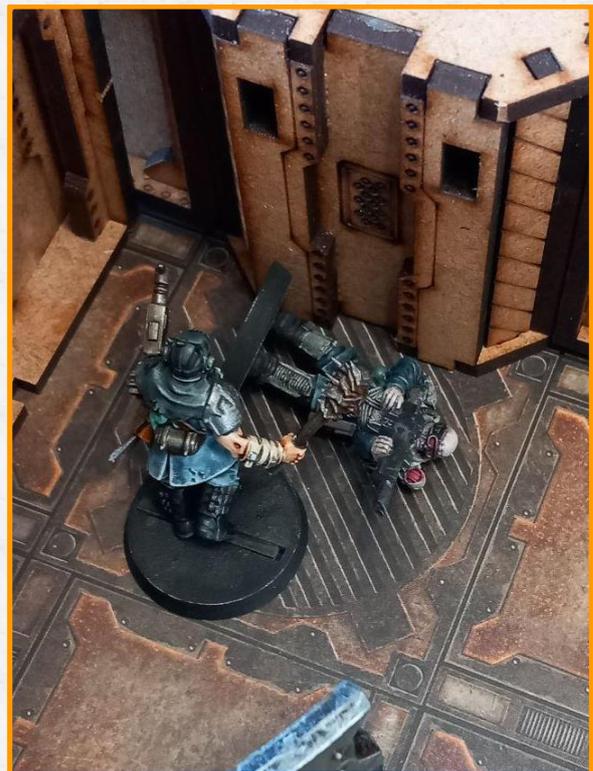


\*\*\*

Entretemps, la seconde partie de la suite Inquisitoriale venait également de sécuriser un générateur, mais seulement pour découvrir que les xénocultistes étaient sur le point d'y accéder également. L'épée tronçonneuse à deux mains de Pécheresse ronronna gravement dans l'encadrement de la porte de l'accès à la salle des machines alors que les entrailles du néophyte étaient répandues sur le sol. Le second arco-flagellant et la sœur supérieure étaient également prêts à dévaler l'escalier d'accès pour éliminer la menace xénos.



Un grognement sourd s'échappa de l'amplivox du Space Marine corrompu lorsqu'il perdit inexplicablement de vue le Magus. A sa place se tenait à présent un néophyte comme il venait d'en pulvériser. Quels étaient les curieux tours psychiques de ces créatures mi-humaines mi-xenos ? L'explosion d'un baril de prométhium proche le tira de sa réflexion, le néophyte avait vidé son chargeur de fusil d'assaut dedans sans doute dans l'espoir de prendre dans les flammes les nombreuses loques qui servaient d'acolytes au monstrueux Astartes. Hélas pour lui, ce n'étaient pas les flammes léchant leurs vêtements qui allaient arrêter les renégats, et bientôt toute la salle fut emplie des cris bestiaux des renégats mettant en pièces les derniers membres du culte genestealer qui s'y trouvaient.



\*\*\*

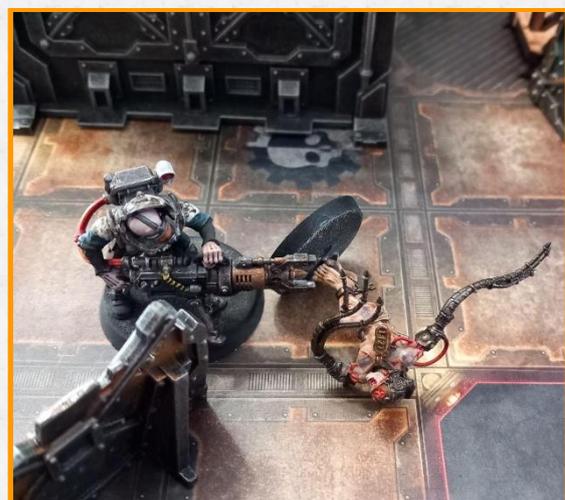
Ypathie accéléra le mouvement, si les serviteurs des Dieux Sombres se trouvaient déjà là, elle n'avait aucune garantie que le reste des générateurs fut sauf. Les uns après les autres, les cultistes du Chaos furent promptement purgés.



\*\*\*

Psalodius ne put s'empêcher de laisser un petit rire satisfait s'échapper de ses lèvres cruelles, ravi du tour qu'il avait joué à ses pitoyables ennemis, lui garantissant un temps précieux de gagné. De là où il était, il voyait ses derniers frères lutter pour leur glorieuse mission. Un membre de la seconde génération, un Béni de l'Empereur à Quatre Bras maniant son canon sismique était en train de l'utiliser d'une manière astucieusement brutale et efficace. A ses pieds, déformés par les gènes xénos, gisaient à présent deux serviteurs du Faux Empereur, dont les corps brisés témoignaient de l'infériorité de leur foi.

\*\*\*



La course effrénée d'Ypathie dans les sombres salles souterraines était accompagnée des récitations fiévreuses de litanies de Fautive et des gémissements perturbants de l'arco-flagellant. Ils arrivèrent bientôt sur le lieu d'une intense fusillade où, semblait-il, de nombreux cultistes génovores avaient été exterminés. Là, un garde renégat les attendait dans l'ombre, grenade à la main. Hélas pour lui, elle rebondit sur l'un des cadavres et explosa trop loin de ses cibles. Un bolt tiré en pleine tête par l'Inquisitrice mit fin à l'existence du traître. Rien ne devait la ralentir, car elle voyait désormais tout un groupe ennemi qui se déversait dans les escaliers suivants. La seconde partie de sa suite n'allait pas être à la hauteur face à cette marée humaine, il fallait qu'elle arrive promptement en renfort.



\*\*\*

Psalodius se réjouissait qu'il lui restât un frère, mais à peine celui-ci releva la tête du corps brisé de l'arco-flagellant, qu'elle explosa dans une tempête de sang, de cervelle et d'esquilles osseuses. Bientôt, ce fut le Magus lui-même qui fut pris pour cible par l'incarnation de la fureur qu'était la sœur supérieure, seule survivante de son trio exterminateur. Le masque menaçant toisa le psyker qui, blessé, usa une nouvelle fois de ses dons pour préserver sa vie et sa mission. Soudainement, toute

source de lumière disparut des tunnels et des salles des machines. Un noir total et absolu qui fut bientôt illuminé par les flashes des tirs rageurs de la soeur de bataille espérant abattre le leader xénos. Elle ne put voir que sa silhouette éclairée des flammes de son pistolet bolter alors que le Magus se cachait dans l'ombre et que, par ses tirs, elle avait aussi révélé les nombreux cultistes qui venaient d'entrer, menés par un terrifiant Space Marine du Chaos.

-51-



Psalodius plaçait sa main distordue sur sa blessure, conscient qu'à présent, il n'y avait plus d'issue pour lui. Tant pis, là-haut à la surface, ses frères avaient probablement percé les défenses comme les nombreux impacts résonnant dans les salles souterraines le lui indiquaient. Quant à lui, il était sur le point de donner sa vie pour la Gloire de son Empereur, le Fils des Étoiles, qu'il aurait la béatitude de rejoindre avant tous ses frères de couvain encore en train de lutter. Ils seraient tous réunis parmi les astres, réalisant enfin les visions merveilleuses qui emplissaient son esprit. Dans l'obscurité opaque, il discernait les éclats de lames à la lueur fugace de quelques lasers. Ses ennemis s'entre

tueraient comme les insectes qu'ils étaient. Dans une dernière et vicieuse poussée psychique, il reprit le contrôle d'un corps renégat, un corps fatigué, blessé, mais tenant une arme automatique. Il ne put maintenir le contrôle qu'une seconde, le temps d'appuyer sur la gâchette. Le noir ambiant recula sous l'aboiement lumineux de l'arme, permettant à Psalodius de contempler dans sa vision qui se brouillait, un nouvel ennemi tomber. Gloire à l'Empereur des Étoiles...



\*\*\*

Les hérétiques survivants assaillaient la sœur supérieure dont l'armure énergétique s'employait à lui éviter la mort, encore et encore. Ce n'est que lorsque enfin Ypathie et ses suivants arrivèrent en renfort qu'enfin son corps se décida à céder sous la pluie de coups reçue.

Si les cultistes furent promptement mis en charpie par l'évicérateur vrombissant et les électrofoquets cinglants, mais rien ne semblait pouvoir atteindre le monstre qu'était devenu l'autrefois noble Sea Dragon. Les coups de masse de l'Inquisitrice pleuvaient sans entamer l'armure énergétique verte du monstre en face d'elle qui mugissait des blasphèmes alors qu'il défonçait le crâne de Pécheresse d'un revers de bolter. Cela lui donna une demie seconde qu'il mit à profit pour sortir de la mêlée et se mettre en position d'ouvrir le feu, mais le pistolet bolter de maître frappé du symbole de l'Inquisition détonna en premier. Mettant enfin un terme à la vie maudite de l'abomination.



«L'Empereur protège.» murmura Ypathie en faisant le signe de l'Aquila sur son armure éclaboussée du sang des hérétiques et des xénos.



## Débrief

Quelle partie ! J'avais fait en sorte qu'il y ait pas mal d'aléatoire dans la partie pour ne pas être dans un solo trop ennuyant, aussi par exemple, le déploiement des chaotiques et des cultistes a été généré par dé, ce qui a donné beaucoup de monde au même endroit, faisant donc commencer la partie par une fusillade meurtrière. J'ai bien cru que le Chaos allait vite être hors-jeu, et finalement l'arrivée du Space Marine du Chaos a tout renversé. C'est vraiment un monstre, lorsqu'il a fait feu et à atomiser tous les cultistes qu'il avait en ligne de mire j'ai commencé à me demander s'il allait pouvoir être arrêté...

Pour avoir plus de rebondissement, chaque camps piochait au début de son tour une carte tactique Necromunda : Goliath pour le Chaos, commune pour l'Inquisition et Delaque pour le culte genestealer. Tout a parfaitement bien marché, les cartes Goliath permettent d'accentuer la brutalité et la résistance des combattants, ça a encore augmenté le potentiel de destruction du Black Octopuss, c'était réjouissant. Les cartes de l'Inquisition étaient plus classiques, typiquement elles permettaient d'être plus efficace : tirer deux fois, activer plus de combattants, etc. Parfaitement dans leur rôle. Ce qui a donné le rythme à la partie ce sont les cartes tactiques Delaque, de vraies pestes celles-là !

Si Psalodius a survécu à l'arrivée du Space Marine du Chaos, c'est grâce à une carte empêchant un ennemi de cibler une figurine précise lors d'un tour. Son tour de passe-passe le faisant échanger de place avec un autre cultiste ? Encore une carte tactique. Le champs de bataille plongé dans le noir, permettant encore à Psalodius de s'échapper ? Même chose. Hélas, il a fini par succomber à une blessure grave, quelque part j'aurai aimé le voir survivre à tout ça.

Je me suis beaucoup amusé grâce à ces cartes, elles ont complètement changé le déroulement de la partie.

Lorsque enfin Ypathie a pu mettre la main sur ce monstre renégat en armure énergétique, j'ai bien cru que le combat durerait éternellement vu la sauvegarde d'armure que chacun possédait. Au final c'étaient les armes de tirs qui étaient les mieux placées pour pénétrer la défense adverse, c'est pour ça que le Black Octopuss a tenté un dégagement pour ouvrir le feu, mais le risque n'a pas été récompensé et c'est finalement l'Inquisitrice qui l'a abattu, après avoir perdu la quasi-totalité de son équipe.

-51-

Les arco flagellants et les sœurs Repentia étaient très satisfaisantes à jouer même si ça a rendu l'ensemble un peu redondant côté corps à corps. Il faudrait ajouter un peu de tir à cette suite Inquisitoriale pour varier les plaisirs à l'avenir. Cependant, dans une partie comme celle-ci, en milieu clos où la plus grande ligne de vue dépasse à peine les 12 pouces, le contact était une option plus que pertinente.

Ainsi s'achève ce CDA, le système Uccinus est en flamme, malgré les prouesses de l'Inquisitrice, le démon est arrivé à ses fins, les Sea Dragons lui ont succombé et le culte genestealer se répand à la surface... Merci infiniment à mes camarades, Mellal et La Tribune Ludique, pour cette aventure commune réjouissante et sanglante. Un jour peut-être nous auront l'occasion de faire se rencontrer les protagonistes ensembles sur une même table ? J'espère que cette série d'article vous aura plu, la diversité des échelles et des systèmes de jeux la rend à mes yeux très intéressante, cela montre bien qu'un même univers peut être décliné à l'infini selon ce que l'on désire jouer. Il n'aurait manqué qu'une partie de jeu de vaisseaux type Battlefleet gothic pour être complet je crois !

Au plaisir de vous faire découvrir de nouveaux horizons, et d'ici là n'oubliez pas : testez et découvrez des jeux, il en existe des tas, vous en trouverez assurément qui vous correspondent !

# L'ENCLAVE D'ORZON

## L'INQUISTRICE YPATHIE TEND UN PIÈGE AUX BLACK OCTOPUSES

### MISE EN GARDE

*Le rapport de bataille qui suit a été grandement romancé. Il s'appuie bien entendu sur les manœuvres et les combats engagés par les deux joueurs mais il ne prétend pas les suivre activation par activation et dans un ordre chronologique absolu. Il a cependant été écrit pour refléter le mieux possible le déroulement de la partie.*

### LES BLACK OCTOPUSES PARTENT AU COMBAT

Dans les précédents numéros du Warmazine, je vous ai présenté mon projet de transformation de mon armée **Epic** de Sea Dragons en une bande de renégats des Black Octopuses.

Le projet étant arrivé à son terme, il était temps de lancer mes Space Marines corrompus dans la bataille. Et Bongoflo69 a bien voulu déployer sa Garde Impériale pour les affronter.

### LE CONTEXTE DE LA BATAILLE

La planète Uccinus est ravagée par la guerre civile provoquée par un culte genestealer et attisée par le démon Akexath. Ses manipulations ont remporté un tel succès qu'une compagnie entière des Sea Dragons est tombée dans la déchéance et a renié sa fidélité à l'Empereur.

Sous la direction corrompue du capitaine déchu Igatrius, les renégats désormais connus sous le nom de Black Octopuses font régner la terreur là où ils avaient été envoyés pour rétablir l'ordre.

Mais Uccinus n'a pas été entièrement abandonnée par l'Imperium. L'Inquisitrice Ypathie (voir le Warmazine #2 pour en savoir plus sur ce personnage inventé par Slagash) a récemment débarqué sur la planète, elle

enquête depuis des années sur les sombres agissements d'Akexath. A force de collecter des preuves et des témoignages, Ypathie est convaincue que la corruption de la VIIème Compagnie des Sea Dragons a bien été provoquée par le démon et qu'il en a même rejoint les rangs !

Pour réussir à détruire une fois pour toute l'infâme créature, elle a tendu un piège aux Black Octopuses en faisant courir des rumeurs sur l'Enclave d'Orzon, un petit avant-poste industriel à la frontière des terres des cendres. Un nombre important de réfugiés s'y est caché pour échapper à la guerre civile, l'Inquisitrice compte bien utiliser cet appât pour attirer les Black Octopuses et Akexath... Lorsque les renégats tenteront de capturer ces civils innocents ils auront à faire face à un régiment complet de l'Astra Militarum !

### L'ENCLAVE D'ORZON

*Situé à la frontière des terres des cendres, c'était un petit avant-poste industriel prospère avant que ne débute la guerre civile.*

*L'Enclave était le point de passage obligé des minerais extraits dans les terres des cendres, ils y étaient transformés puis envoyés dans les principaux complexes industriels d'Uccinus.*

*L'avant-poste était protégé par un épais mur d'enceinte car il était la cible des attaques des tribus nomades et des clans Orks tentant de survivre dans les terres des cendres.*

*C'est ce mur d'enceinte qui permit à l'Enclave d'Orzon d'être épargnée par la guerre à ses débuts, sa garnison retranchée derrière ses fortifications représentant une cible trop dangereuse.*

*Mais le conflit finit par submerger l'avant-poste à son tour. Un culte secret du Chaos organisait en effet des cérémonies impies dans un temple souterrain des terres des cendres proche de l'Enclave. Après des mois de prières aux puissances de la ruine, les cultistes ouvrirent un portail Warp en plein milieu du mur d'enceinte et en détruisirent une grande portion. Des hordes de démons émergèrent du portail et massacrèrent ses défenseurs et ses habitants.*

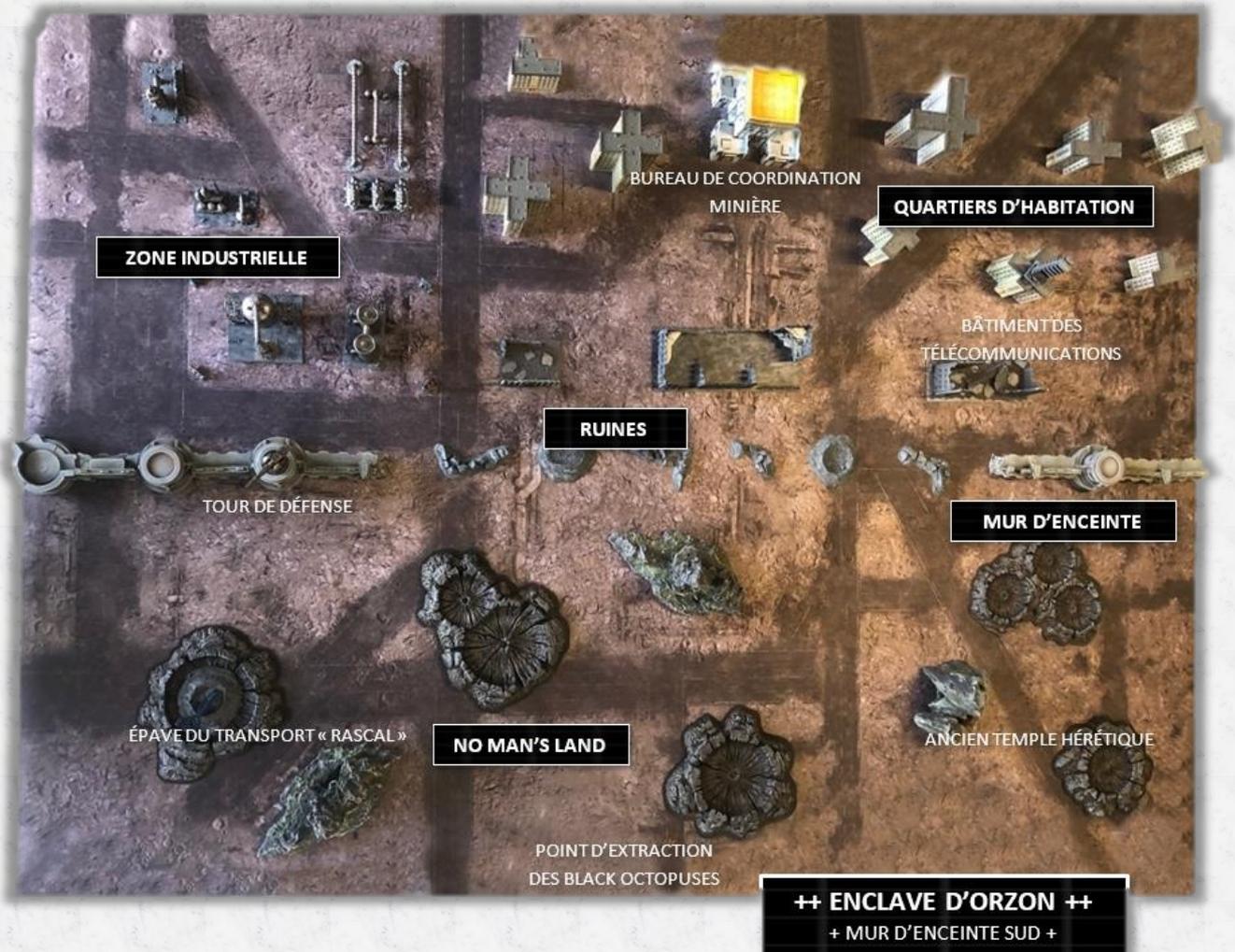
*Vidée de sa population, ses fortifications gravement endommagées et son activité industrielle à l'arrêt, l'Enclave perdit tout intérêt stratégique et les différentes factions impliquées dans la guerre s'en désintéressèrent. C'est ainsi qu'elle devint un havre de paix pour de nombreux réfugiés qui commencèrent à s'y cacher...*

## LE SCÉNARIO DE LA BATAILLE

Bongoflo69 et moi étions d'accord pour nous raconter une histoire à travers la bataille qui allait être jouée et ce même en utilisant le terriblement efficace mais parfaitement générique Scénario de Tournoi d'**Epic Armageddon**.

Pour ce faire, nous avons décidé de fixer le champ de bataille de manière arbitraire sans laisser la possibilité aux joueurs de placer librement leurs objectifs comme cela peut se faire d'habitude.

Nous voulions que notre table de jeu représente une partie de l'Enclave d'Orzon et que cela soit crédible. Les objectifs représenteraient des lieux importants du champ de bataille et ne seraient pas forcément placés de manière optimisée.



**Objectifs :**

1. **Point d'extraction** (QG Black Octopuses) : Les Black Octopuses frappent et se retirent aussi vite pour empêcher l'ennemi de se ressaisir et de contre-attaquer. Chaque raid est préparé avec minutie et un point d'extraction est toujours défini pour permettre aux troupes au sol de quitter le champ de bataille. La sécurisation du point d'extraction est un objectif prioritaire.
2. **Ancien Temple Hérétique** (No Man's Land) : Ce lieu impie et secret était consacré depuis des siècles aux Puissances de la Ruine et il n'a été redécouvert que récemment par un Culte du Chaos. Les cérémonies révoltantes qui y ont eu lieu pendant des mois ont provoqué l'ouverture d'une porte Warp et la destruction d'un pan entier du mur d'enceinte de l'Enclave d'Orzon. Des hordes de démons balayèrent l'avant-poste et sa garnison. Malgré la fermeture du portail et la disparition des démons, l'Enclave a depuis été désertée. Seuls des réfugiés désespérés ont finalement décidé d'y revenir discrètement pour fuir la guerre.
3. **Épave du transport "Rascal"** (No Man's Land) : Le petit transport indépendant "Rascal" s'est crashé au pied du mur d'enceinte de l'Enclave d'Orzon il y a quelques semaines. Malgré des dégâts structurels peu importants, son équipage a été tué dans le choc. Les strategos des Black Octopuses ont estimé que l'Esprit de la Machine du vaisseau est encore opérationnel ainsi que ses différents appareils de détection et de surveillance. Lors du raid, le "Rascal" pourrait servir de poste de commandement avancé et faciliter l'attaque contre l'Enclave.
4. **Bureau de Coordination Minière** (QG Imperium) : C'est dans ce grand bâtiment administratif de l'Enclave d'Orzon que l'Inquisitrice Ypathie a rassemblé les réfugiés qui se cachaient dans l'avant-poste. Elle se sert ainsi d'eux comme d'un appât pour attirer les Black Octopuses. Elle a ordonné que le bâtiment soit protégé coûte que coûte. Non pas que la vie des réfugiés ait la moindre importance, elle souhaite juste empêcher les renégats de se procurer de nouveaux esclaves.
5. **Bâtiment des Télécommunications** (Quartiers d'Habitation) : L'Inquisitrice Ypathie a fait remettre en état le principal bâtiment des télécommunications de l'avant-poste. Elle veut en effet s'assurer d'être en capacité de demander des renforts si le besoin s'en faisait sentir.
6. **Tour de Défense** (Mur d'Enceinte) : L'une des tours de défense du mur d'enceinte abrite une batterie d'artillerie longue portée que l'Inquisitrice Ypathie a fait réparer. Ce canon géant ne jouera aucun rôle dans la bataille opposant l'Astra Militarum aux Black Octopuses mais il sera en capacité de bloquer la retraite des renégats lorsqu'ils tenteront de se retirer.



## AMBIANCE, AMBIANCE

- *Pourquoi hésiter ?* susurra Akezath qui avait abandonné son apparence démoniaque pour celle du vieux Prêtre du Culte Impérial Agost avec laquelle il avait réussi à corrompre la VIIIème Compagnie des Sea Dragons.

Le capitaine déchu Ygatrius frappa du poing sur la table holographique.

- *Où est la gloire à aller rafler des réfugiés ?!* répondit-il avec impatience. *Je veux emmener mes hommes au combat, prouver que nous valons mieux que les laquais que nous étions !*

Agost afficha un sourire mauvais. Il aimait lorsque sa proie se débattait et tentait de s'échapper. Même si l'âme d'Ygatrius était désormais irrémédiablement corrompue, rien n'empêchait de l'emmener encore un peu plus loin dans la noirceur.

- *Ces réfugiés ne sont que des êtres faibles, ronronna le démon, ils ne méritent même pas l'air qu'ils respirent. Leur seule existence est une insulte à la perfection des hommes tels que tes guerriers et toi. Ils doivent mourir.*

Ygatrius réfléchit un instant.

- *Et ensuite nous repartons au combat ?* demanda-t-il en croyant encore être maître de son destin.

- *Bien sûr, capitaine, selon tes ordres,* répondit Agost qui, de son côté, était trop concentré sur la descente aux enfers de sa proie pour se demander pourquoi et comment la rumeur d'une telle concentration de réfugiés à un endroit aussi vulnérable avait bien pu lui parvenir aussi facilement...

L'Inquisitrice Ypathie et sa garde personnelle quittaient le Bureau d'Exploitation Minière, laissant derrière eux les lamentations des réfugiés qui y avaient été entassés pour servir d'appâts vivants. La Colonelle Malia Gunggard les attendait au pied de l'immeuble et leur emboîta le pas pour faire son rapport.

- *J'ai bien fait passer vos ordres au régiment en ce qui concerne le sort du démon Akezath, Ma Dame,* dit-elle d'un ton empressé.

Ypathie s'arrêta net et plongea un regard froid dans celui de l'officier.

- *Je l'espère, Colonelle, dit-elle en indiquant la masse-encensoir qu'elle portait dans le dos. Seule mon arme sanctifiée par les plus hautes autorités du Ministorum peut mettre fin à la pitoyable vie de cette créature. Je ne tolérerai aucune erreur à ce sujet.*

Gunggard porta vivement la main à son oreille alors qu'elle recevait une communication via son implant auriculaire.

- *Unités aériennes en approche, répéta-t-elle pour l'Inquisitrice. Les Black Octopuses arrivent.*

Un sourire froid apparut sur les lèvres d'Ypathie.

- *Très bien. Que le piège se referme sur ces traîtres. Nous sommes le bras armé de l'Empereur. Tous à vos postes de combat !*

## L'INQUISTRICE YPATHIE A L'ÉCHELLE EPIC

*Parmi les nombreux points amusants lorsqu'on travaille sur un Choix des Armes commun avec d'autres joueurs, c'est qu'on peut croiser les bonnes idées. Ainsi Slagash n'a pas hésité à inscrire le fluff de son Inquisitrice Ypathie dans les traces de mes Black Octopuses. De mon côté, j'ai tout naturellement voulu mettre en scène la dite Inquisitrice et elle est devenue le Commandant Suprême du Régiment de l'Astra Militarum que mes renégats allaient combattre. Je me suis donc logiquement jeté sur l'occasion pour représenter l'Inquisitrice à l'échelle 6mm.*

*Et voilà comment Ypathie est devenue "universelle" !*



## LES ARMÉES JOUÉES

Le format de la bataille jouée était de 3 000 points, le standard pour une bataille **Epic Armageddon**.

## LES BLACK OCTOPUSES

### FORMATION TACTIQUE

6 Escouades Tactiques dont Capitaine Ygatrius (Commandant Suprême)  
3 Rhinos  
1 Hunter



### FORMATION DEVASTATOR

4 Escouades Devastator  
2 Dreadnoughts



### FORMATION TERMINATOR

4 Escouades Terminators dont Démon Akexath (count as de Chapelain)  
Téléportation



### MOTOS

3 Escadrons de Motos  
2 Motos d'Assaut



### LAND SPEEDERS

5 Land Speeders



### PREDATORS

4 Predators Annihilator



### WHIRLWINDS

4 Whirlwinds  
1 Hunter



### ESCADRON DE XIPHONS

2 Intercepteurs Xiphon (count as Stormatalons Annihilator)



### TITAN INVICTUS DE LA LEGIO PROBE

1 Titan Reaver



## QUATRIÈME RÉGIMENT TERRITORIAL D'UCCINUS

### QG RÉGIMENTAIRE

Inquisitrice Ypathie (QG Régimentaire)  
12 escouades de Gardes Impériaux  
7 Chimères



### COMPAGNIE BLINDÉE

1 Lemman Russ Vangquisher  
9 Lemman Russ



### COMPAGNIE DE BLINDÉS SUPER LOURDS

Shadow Sword "Imperial Hammer"  
Baneblades "Anvil of Faith" et "Rock of Justice"



### COMPAGNIE D'ARTILLERIE

3 Manticores  
3 Basilisks  
3 Bombardes



### ESCADRON DE SENTINELLES

4 Sentinelles



### ESCADRILLE DE THUNDERBOLTS

2 Thunderbolts



### TITAN SACRA SAGITTA DE LA LEGIO HONORUM

1 Titan Reaver



## DÉPLOIEMENT

Les Black Octopuses se déploierent rapidement dans le no man's land des Terres des Cendres, au sud de l'Enclave d'Orzon. Le titan Reaver Invictus de la Legio Probe surplombait le gros des troupes renégates : les rapides Land Speeders et Motos slalomaient entre les Whirlwinds, les Predators et les Rhinos tandis qu'une paire de Xiphons restait à proximité pour apporter son soutien aérien. Le démon Akezath et les Terminators de sa garde personnelle étaient eux-aussi en réserve, prêts à se téléporter à tout instant sur le champ de bataille.

Une formation Devastator appuyée par deux Dreadnoughts avait préalablement pris position autour de l'épave du transport "Rascal" d'où elle avait pu informer le capitaine Ygatrius que l'enclave n'était

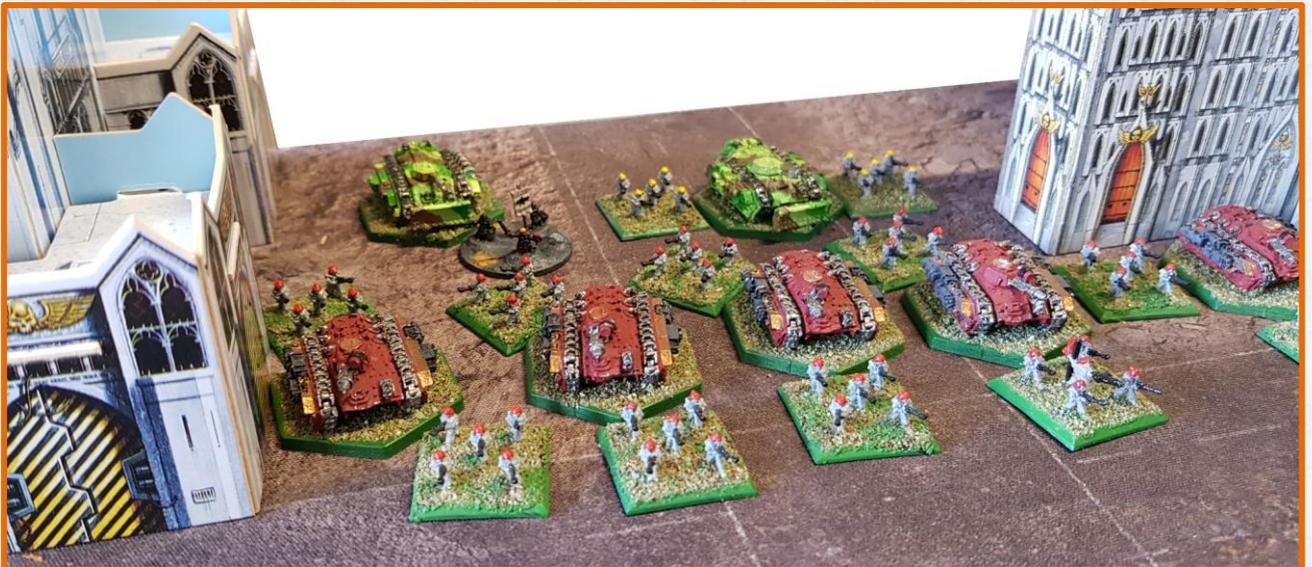
défendue que par une modeste garnison de l'Astra Militarum. Seuls une compagnie d'artillerie escortée par des Sentinelles et un QG Régimentaire avaient été repérés. Leur présence interpela Ygatrius qui pensait que l'Enclave n'était pas défendue mais elle le réconforta également dans l'idée que du sang serait versé et que l'opération nécessiterait au moins quelques combats.

Il ignorait que les émissions du quartier industriel de l'Enclave perturbaient les auspex. C'était là que l'Inquisitrice Ypathie avait caché la principale force de frappe du Quatrième Régiment Territorial d'Uccinus : une compagnie complète de Lemans Russ et une compagnie de Blindés Super Lourds appuyées par le titan Rever Sacra Sagitta de la Legio Honorum...





*La Formation Devastator s'est déployée autour de l'épave du Raskal*



*Le QG Régimentaire du IVème Régiment Territorial d'Uccinus est mené par l'Inquisitrice Ypathie elle-même*

## TOUR 1

*Initiative : Black Octopuses*

Bien qu'ayant renié leur allégeance à l'Empereur, les Black Octopus n'avaient cependant pas abandonné toutes les procédures standards du Chapitre des Sea Dragons. Ainsi, comme le voulaient ces procédures, un escadron de Whirlwinds avait été positionné sur le Point d'Extraction prévu pour abandonner le terrain une fois la mission accomplie. L'artillerie mobile serait ainsi capable à la fois de soutenir la progression des Black Octopuses et de sécuriser la retraite de l'armée une fois sa mission accomplie.

Suivant les conseils d'Akexath, le capitaine déchu Ygatrius mena lui-même une formation Tactique prendre position dans des cratères situés à proximité de l'ancien Temple qui avait causé la perte de l'Avant-Poste. Le démon pensait pouvoir y puiser un peu plus de puissance au cours des combats.

Avec la formation Devastator déjà déployée autour de l'épave du Rascal, les Black Octopuses contrôlaient ainsi tous les objectifs principaux au sud des murs de l'Enclave d'Orzon.

Sur un ordre d'Ygatrius, les Black Octopuses déclenchèrent les hostilités.

Les Whirlwinds firent s'abattre une pluie de missiles sur les ruines où le QG Régimentaire avait trouvé l'abri sur les ordres de l'Inquisitrice Ypathie. L'interception des messages paniqués des escouades de Gardes Impériaux décimées contribua à gonfler à bloc la confiance des renégats.

Un rugissement se fit alors entendre dans le ciel. Les deux Intercepteurs Xiphons survolèrent le champ de bataille, leur vecteur d'approche évitant soigneusement les armes anti-aériennes de la garnison impériale, ils prirent pour cible la Compagnie d'Artillerie ! Deux Bombardes explosèrent sous les tirs, l'attaque avait ainsi affaibli la capacité de destruction de la compagnie.

Les troupes impériales fixées par la puissance de feu des Black Octopuses, le reste de leur armée put commencer à se rapprocher de l'avant-poste.

Escorté par plusieurs escadrons de motards, le Titan Invictus progressa au centre du champ de bataille en contournant d'immenses cratères par la droite. Une formation de Predators évita les mêmes cratères par la gauche.

Pris pour cible par l'artillerie impériale, les Land Speeders parvinrent à atteindre sains et saufs la Tour de Défense au pied de ce qui restait des fortifications de l'avant-poste.

Le capitaine Ygatrius était satisfait de la façon dont l'opération se déroulait. Mais c'est à ce même moment que l'Inquisitrice Ypathie referma son piège sur les Black Octopuses !

Les auspex des renégats s'affolèrent quand de nombreux signaux ennemis apparurent dans les environs du Quartier Industriel. Appuyé par les Leman Russ de la Compagnie Blindée, le Titan Sacra Sagitta progressa entre les installations industrielles. Les unités impériales engagèrent immédiatement un duel de tirs avec les motards et les Predators des renégats. Pas moins de trois Prédators explosèrent sous le feu du Reaver.

Le Titan Invictus fut quant à lui pris à partie par les Blindés Super Lourds. Malgré la puissance de feu déployée par les deux Baneklades et le Shadowsword, les écrans énergétiques de l'engin de guerre tinrent bon.

Deux Thunderbolts apparurent alors au-dessus de l'Enclave, ils interceptèrent la paire de Xiphons renégats et parvinrent à en abattre un. Mais leur manœuvre de désengagement les mirent à portée de tir du Hunter escortant la formation Tactique des renégats et l'un des deux chasseurs fut détruit avant de pouvoir quitter le champ de bataille.



MISSION	BLACK OCTOPUSES	ASTRA MILITARUM
Blitzkrieg	X	X
Brisez leur Moral	X	X
Défendre le drapeau	✓	X
Prendre et tenir	X	X
Ils ne passeront pas	✓	✓

#### Rappel des Missions :

- Blitzkrieg : Capturer le QG ennemi (Point d'Extraction pour les Black Octopuses et Bureau de Coordination Minière pour l'Astra Militarum)
- Brisez leur Moral : Détruire la formation ennemie la plus chère (Titan Reaver pour les Black Octopuses, Titan Reaver ou Compagnie Blindée pour l'Astra Militarum)
- Défendre le drapeau : contrôler les trois objectifs de sa moitié de table
- Prendre et tenir : contrôler au moins deux objectifs dans la moitié de table ennemie
- Ils ne passeront pas : aucune formation ennemie non démoralisée dans sa moitié de table



***Les Xiphons des Black Octopuses bombardent la Compagnie d'Artillerie !***



***Les Motards Black Octopuses progressent à couvert derrière un piton rocheux***



*Les écrans énergétiques du Reaver Invictus le protègent des tirs ennemis*



*Le bombardement des Wirlwinds ne parvient pas à infliger des dégâts significatifs au QG Régimentaire qui s'est déployé dans des ruines*



*Les Thunderbolts interceptent les Xiphons*



*Les Predators Black Octopuses tentent d'entraver la progression des Lemans Russes de la Compagnie Blindée*



### **Les unités lourdes impériales referment le piège sur les renégats !**

*Les informations tactiques détaillées s'égrènaient devant les yeux du capitaine Ygatrius alors que les oculaires de son casque zoomaient sur les unités lourdes impériales qui émergeaient du Quartier Industriel. Un Titan Reaver, des Blindés Super Lourds et une compagnie complète de Leman Russ. Tout un arsenal qui n'avait certainement pas sa place dans la modeste garnison de l'Enclave d'Orzon que les autorités impériales avaient en principe abandonné à son sort. Cette mauvaise surprise lui avait déjà pratiquement coûté tout un escadron de Predators, pensa-t-il avec colère, et cela n'allait pas s'arrêter là. Une douleur vive transperça son cerveau alors qu'un sourd grondement envahissait sa tête.*

*- C'est elle, Ygatrius ! C'est cette traînée d'inquisitrice ! grogna Akexath qui avait pris l'habitude de communiquer ainsi avec le capitaine déchu. Que soit maudite Ypathie ! J'offrirai sa vie aux Puissances du Warp !*

*- C'est un piège ! répondit aussitôt Ygatrius. Il faut se replier en bon ordre avant de subir plus de pertes.*

*- Je me vautrerai dans ses entrailles, continua le démon sans donner l'impression d'avoir entendu l'avertissement. Entends moi, Ypathie, la mort vient !*

*- Non ! C'est un piège ! cria une nouvelle fois Ygatrius.*

*Mais il était trop tard, Akexath avait rompu le contact et le Black Octopus savait exactement ce que cela voulait dire : le démon allait venir en personne pour se battre...*

**TOUR 2***Initiative : Astra Militarum*

Aveuglés par la rage, Akexath et sa garde du corps Terminator se téléportèrent à l'arrière des positions de la Compagnie de Blindés Super Lourds. Le démon comptait bien éliminer cette menace au corps à corps.

Mais c'était la réaction qu'attendait l'Inquisitrice Ypathie ! Alors que les guerriers d'élite des Black Octopuses se matérialisaient sur le champ de bataille, les Blindés Super Lourds étaient déjà en train de manoeuvrer pour leur offrir un barrage de feu. Les Baneblades furent les premiers à noyer les Terminators sous leurs tirs mais il en fallait plus pour arriver à bout de ces terribles guerriers. A la vue des renégats émergeant indemnes de cette orgie de destruction, l'officier commandant l'Imperial Hammer paniqua. Il fit pointer le canon Volcano du Shadowsword sur la silhouette imposante du démon et ordonna d'ouvrir le feu. Même un démon ne pouvait encaisser un tel tir : l'enveloppe charnelle d'Akexath fut instantanément vaporisée et son esprit renvoyé dans le Warp sous les cris de joie des soldats de l'Astra Militarum.

La perte du démon ébranla le reste de la formation Terminator et lorsque le QG Régimentaire tourna à son tour ses armes contre elle, leurs tirs n'abattirent pas moins de deux escouades. La dernière survivante parvint cependant à rejoindre le Bureau de Coordination Minière où elle commença à y massacrer les réfugiés.

Ypathie était ivre de rage ! Malgré ses ordres, Akexath avait été renvoyé dans le Warp et il lui échappait encore une fois. Mais elle était consciente qu'elle pouvait encore porter un coup fatal aux Black Octopuses et que son piège devait continuer à se refermer sur eux. La Compagnie d'Artillerie reçut l'ordre de prendre pour cible le capitaine Ygatrius et sa formation Tactique. Les explosions ne tardèrent pas à fleurir autour des positions tenues par les renégats qui accumulèrent les

pertes. Mais rien ne semblait pouvoir atteindre le capitaine déchu. Certains observateurs impériaux jurèrent avoir vu une aura impie autour du Space Marine du Chaos et qu'elle avait même dévié un coup direct contre lui. Quoiqu'il en soit, à la fin du bombardement, même si pas moins de deux escouades avaient mordu la poussière, Ygatrius était toujours debout et continuait à distribuer ses ordres aux Black Octopuses.

Le Titan Sacra Sagitta et la Compagnie Blindée avaient quant à eux reçu l'ordre de reprendre le contrôle de la Tour de Défense afin d'empêcher les renégats de fuir le champ de bataille. Malgré un tir de barrage des Devastators retranchés autour de l'épave du Rascal, le Reaver et les Lemn Russ pointèrent leurs armes vers les Land Speeders des Black Octopuses et leurs tirs les détruisirent jusqu'au dernier. Hélas les Gardes Impériaux dépêchés sur place découvrirent que la pièce d'artillerie avait été sabotée.

Avec la perte du démon Akexath, un vent de panique soufflait sur les rangs des renégats. Le Titan Invictus manoeuvra vers l'Est pour mettre un pic rocheux entre le gros de la puissance impériale et lui. Il tenta bien d'ouvrir le feu contre le QG Régimentaire de l'Inquisitrice mais ses tirs restèrent imprécis et n'infligèrent guère de pertes.

Également sonnés, les équipages des Whirlwinds souffrirent du même mal et furent incapables de faire mieux.

Mais toute l'armée des Black Octopuses n'avait pas baissé les bras. Sur les ordres d'Ygatrius, les Motards continuèrent leur progression vers le Nord avec la ferme intention de faire taire la Compagnie d'Artillerie tandis que le dernier Predator survivant se précipita à la rencontre de la Compagnie Blindée, ses tirs réussissant à transformer l'un des Lemn Russ en une boule de feu aveuglante.

Le capitaine Ygatrius n'en croyait pas ses yeux. Ses hommes et lui étaient tombés dans un piège et de chasseurs ils étaient devenus proies. Même si le contrôle des objectifs restait en sa faveur, il était clair que l'ennemi

gardait une puissance de feu qu'il était incapable de contrer. Sa priorité était désormais de pouvoir battre en retraite en limitant ses pertes.



MISSION	BLACK OCTOPUSES	ASTRA MILITARUM
Blitzkrieg	X	X
Brisez leur Moral	X	X
Défendre le drapeau	✓	✓
Prendre et tenir	X	X
Ils ne passeront pas	X	X



**Le Démon Akexath et sa garde personnelle Terminator se téléporte derrière la Compagnie de Blindés Super Lourds...**



*L'attaque était cependant attendue : les engins de guerre se redéplient aussitôt pour faire s'abatre une pluie de tir sur le démon et ses serviteurs !*



*Le Capitaine Ygatrius survit au bombardement de la Compagnie d'Artillerie*



**Les Land Speeders renégats sont sous le feu du titan Sacra Sagitta et des Leman Russ de la Compagnie Blindée**

*La silhouette holographique de l'officier commandant l'Imperial Hammer apparut devant l'Inquisitrice Ypathie. La projection lui permettait de voir une partie du cockpit du Shadowsword ainsi que plusieurs membres d'équipage dont le commissaire Altrich.*

*- Nous l'avons eu, Ma Dame ! S'exclama l'homme avec joie. Cette horreur a mordu la poussière !*

*- Silence, soldat ! l'interrompit l'Inquisitrice. Mes ordres étaient pourtant très clairs. En trahissant ma volonté, vous avez trahi l'Empereur.*

*L'officier blêmit.*

*- Je... balbutia-t-il. c'est pour l'Empereur que...*

*Ypathie fit un léger signe de tête à Altrich. Le commissaire pointa son pistolet bolter contre la tête de l'officier et appuya sur la détente.*

*La communication prit fin et Ypathie se concentra à nouveau sur le champ de bataille où il restait encore nombre de renégats à tuer.*

**TOUR 3***Initiative : Black Octopuses*

Bien que vaincu, Ygatrius ne comptait pas céder à la panique. Pour permettre à ses troupes de battre en retraite en bon ordre, il devait fixer l'ennemi en lançant une violente contre-attaque.

Les Whirlwinds et les Devastators concentrèrent leurs tirs contre la Compagnie Blindée. Pas moins de trois Blindés Leman Russ furent détruits et les survivants paniquèrent et se retirèrent derrière le mur d'enceinte de l'Enclave. Pour couvrir la retraite des blindés, le Sacra Sagitta s'avança au devant de l'ennemi, ses Turbo Laser vaporisant le dernier Predator au passage.

Le Titan Reaver renégat pointa ses armes contre la Compagnie d'Artillerie et en détruisit pas moins de trois pièces. Et lorsque les artilleurs furent à nouveau pris pour cible par le dernier Intercepteur Xiphon, qui était de retour sur le champ de bataille après avoir été cloué au sol par des réparations, ils cédèrent finalement à la panique et quittèrent leur position.

Après ces quelques succès, Ygatrius ne comptait pas faire baisser la pression sur l'Astra Militarum et il envoya les Motards à

l'assaut de l'escadron de Sentinelles qui couvrait la déroute de la Compagnie Blindée. Les Black Octopuses furent cependant reçus par une pluie de tirs qui les obligea à battre en retraite. Mais leur assaut suffit à désorganiser les Sentinelles qui rompirent également le combat.

Le Quatrième Régiment d'Uccinus avait été sonné par la réaction des renégats et il ne pouvait plus rien faire pour les empêcher de quitter le champ de bataille.

Les Blindés Super Lourds prirent pour cible l'Invictus mais sans parvenir à percer ses écrans et seul le Xiphon des Black Octopuses ne put fuir car il fut abattu par le dernier chasseur Thunderbolt. Ainsi l'Inquisitrice ne put que passer sa rage en traquant les derniers Terminators renégats dans le Bureau de Coordination Minière.

L'attaque des Black Octopuses avait été contenue mais Ypathie n'avait pas réussi à se débarrasser définitivement du démon Akexath. La traque allait devoir continuer...



MISSION	BLACK OCTOPUSES	ASTRA MILITARUM
Blitzkrieg	X	X
Brisez leur Moral	X	X
Défendre le drapeau	✓	X
Prendre et tenir	X	X
Ils ne passeront pas	X	X

## VICTOIRE DE L'ASTRA MILITARUM

AUX POINTS DE VICTOIRE



***Le dernier Xiphon et les Motards couvrent le repli des Black Octopuses en neutralisant (difficilement) la Compagnie d'Artillerie et son escorte de Sentinelles***



*La Compagnie Blindée et le titan Sacra Sagitta sont sous le feu des Black Octopuses*



*Le QG Régimentaire se déploie autour du Bureau de Coordination Minière pour y traquer la dernière escouade Terminator des Black Octopuses*



**La Compagnie de Blindés Super Lourds occupe le terrain abandonné par les renégats**

*Le capitaine Ygatrius observait Uccinus depuis la grande baie en plastacier de la passerelle de commandement du Sans Pitié, le Croiseur d'Attaque qui servait de base d'opération aux Black Octopuses. C'était là le monde où il avait ouvert les yeux sur l'usurpateur qui était installé sur le Trône d'Or. C'était là le monde où les Black Octopuses étaient nés.*

*Il aurait aimé quitter la planète sur une glorieuse victoire et non après être tombé dans piège tendu par un laquais du faux empereur mais il considérait ce départ comme une opportunité.*

*Il avait été un Sea Dragon, un esclave aveugle aux ordres d'un Imperium creux et sans honneur. Il était désormais temps que ses anciens frères de bataille ouvrent les yeux sur leur condition. Qu'ils abandonnent eux aussi leur allégeance à Terra. Ou qu'ils meurent !*

*- Calculez une route vers le Secteur Caelesti Mare, ordonna-t-il à son navigateur.*

*Et alors qu'il donnait cet ordre, il sentit une légère douleur lui traverser la tête, comme un écho du Warp. Il sut alors qu'Axexath n'était pas très loin...*

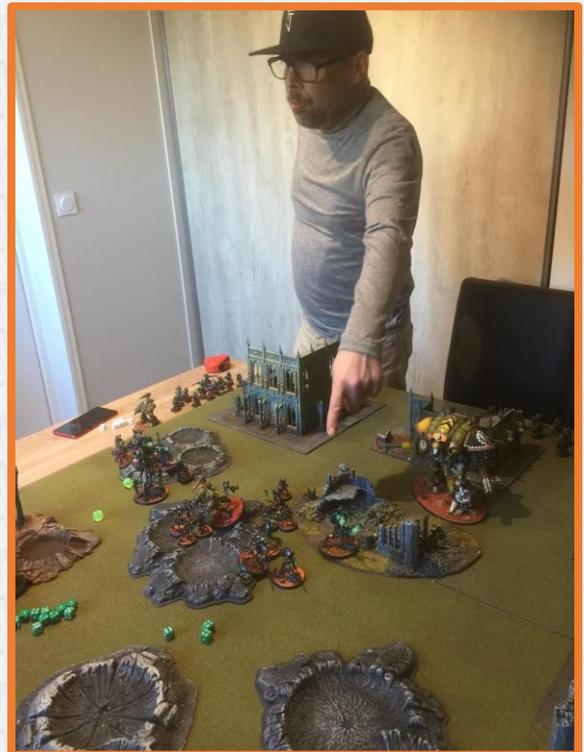
# CHOIX DES ARMES : LE DERNIER BASTION DE L'HUMANITE

**LE CONFLIT A ATTEINT SON PAROXYSMES, IL NE RESTE PLUS D'AUTRES  
ALTERNATIVES... C'EST LA GUERRE !**

Pour cette dernière, autant voir les choses en grand ! C'est donc par une grosse bataille que l'on peut clôturer en beauté cet épisode de CDA qui m'a maintenu dans l'univers 40k et donné l'occasion de peindre mes petits bonshommes !

Je voulais également profiter de cet article pour rendre hommage à mon ami PF (Pierre François Jacquet) qui nous a quittés le 17 juin 2022. C'était un amoureux de la figurine : tant dans ses sculptures, ses peintures que les parties de jeu où le fun primait avant tout. Il adorait les tables qui avaient une ambiance, qui pouvaient raconter une histoire et inutile de préciser qu'on ne jouait pas avec une figurine non peinte... Vous aurez peut-être eu entre les mains une de ses sculptures des marques Maow Miniatures, Golem Miniatures, CP Models ou encore Fenryll pour ne citer qu'elles.

J'ai eu la chance d'hériter d'une partie de ces figurines et de ses décors. D'une armée tyranides notamment et de ruines de l'Impérium ainsi que d'une forteresse. Parfait pour notre CDA et quoi de mieux qu'une belle partie, sur une belle table avec un bon scénario pour rendre hommage à un tel amoureux de la figurine ?



*Pour ceux qui voudraient en savoir plus, j'ai tenté comme je l'ai pu, de laisser une trace de qui il était, car son sens artistique ne se limitait pas à la figurine. Je vous invite à lire sur [mon blog](#).*

## L'HISTOIRE CONTINUE

*Mû par la trahison des Black Octopuses mettant sous une intense pression le système, le culte ne peut plus vraiment attendre et continuer de saper les fondations de l'Impérium. Il faut appeler la ruche maintenant pour qu'elle vienne moissonner aux côtés de ses élus. L'Impérium est entre le marteau et l'enclume, ses ennemis attaquent sans relâche et ont déjà envahi une bonne partie de la planète Uccinus. Toutefois, l'inquisitrice Ypathie*

*compte bien tenir les remparts de la capitale et faire barrière au mutant, au xeno comme à l'hérétique ! Elle réunit donc les forces de la garde de la planète restées loyales, parvient à remettre en service un vieux chevalier impérial de la garnison et à faire passer un message à un contingent de chevaliers gris stationnés à proximité du système pour leur demander leur aide. En effet, bien que la forteresse soit un atout de poids, elle sait qu'elle n'est pas sans faille et que certains pourraient, avec un peu de savoir-faire, pirater l'un des relais non loin pour déclencher l'ouverture de certaines portes ceignant le mur d'enceinte...*

### **CONTEXTE DE LA BATAILLE**

Pour réaliser cette bataille titanesque, j'allais avoir besoin d'aide... Je me suis tout naturellement tourné vers mes comparses des Songes élémentaires, l'association que je fréquente. Grimdark Future étant une règle de plus en plus jouée au détriment de Warhammer 40 000 dont nous ne croisons plus un seul joueur, cela la rendait toute indiquée d'autant que son système rapide et fluide permet de sortir un grand nombre de figurines tout en réduisant le temps d'une telle partie. Neuf généraux se sont portés volontaires pour cette partie Dantesque et ont été divisés en trois camps.

Chaolord, Jonal & Raphal ont pris la tête du chaos.

Le Chinchilla, Bernie et Skarsnik ont quant à eux endossé le dur rôle de défendre l'empire de l'Humanité.

Martial, Zarasque et enfin votre serviteur se sont laissés aller à la xénomorphie anthropophage !

Je voudrais aussi en profiter pour remercier Riggsounet qui nous a prêté son énorme armée impériale afin de représenter les défenses de l'Impérium, tout peint !

Cette bataille a été planifiée sur tout un après-midi avec les joueurs sus-nommés et deux tables ont été préparées : une en escarmouche où Chaolord, Le Chinchilla et Martial étaient en lutte pour aider le gros des forces de leur camp sur la seconde table avant de venir avec des armées de renfort.

Sur la table principale, les six autres joueurs ont déployé les remparts, les figurines Impériales, puis ont déterminé les côtés de chaque envahisseur avant de les déployer...



## LES REALISATIONS DE LA SESSION

Avant de passer aux détails des listes et au récit de la bataille, un petit point modélisme. Je n'ai pas touché au culte en peinture. En effet, avec l'armée tyranide en ma possession nous avons largement de quoi faire les armées Xenos. Riggsounet nous avait dépanné l'armée Impériale mais il restait le chaos... Pas de joueur avec une armée à disposition, il fallait donc que je me débrouille pour rendre jouables mes armées du chaos dont j'ai toujours repoussé la peinture parce que j'avais une idée trop précise de ce que je comptais en faire... J'avais peint un marine récupéré (fig du mois) en speedpaint avant une partie chez mes amis dans l'ouest parisien. Trois couleurs seulement : os, métal et vert acide.



J'ai repris ce schéma sombre mais diablement efficace (20min par fig max) à l'échelle de l'armée. 7500 points à peindre en 1 mois et demi, large... J'ai donc peinturluré comme un fou pour faire au mieux. Spoiler : je n'ai pas réussi à tout faire, certaines figurines sont malheureusement restées noir triste comme vous le verrez sur certaines photos.



J'ai également voulu renforcer les liens avec les autres contributeurs de ce CDA en produisant ma propre version de l'inquisitrice Ypathie. Je suis donc parti à la recherche de cette même figurine avant de la convertir avec les bitz nécessaires, sans faire appel à l'impression 3D : à l'ancienne ! En gardant un œil sur celle de Slagash j'ai pu produire et peindre cette digne défenseuse de l'Impérium. Pour aller avec elle, j'ai aussi décidé de lui faire une troupe d'arco flagellant féminins en tant que garde personnelle. Impression 3D cette fois-ci et peinture sur sous-couche noire pour plus de rapidité.



## LES TYRANNIDES

Voici les listes des Xeno : Alien Hives (Tyranides) pour les armées principales et Soul Snatcher cult (Culte genestealer) pour l'escarmouche et l'armée de renforts. Les valeurs en points ayant évolué depuis, sachez que vous ne retrouverez pas exactement le même total en refaisant la liste aujourd'hui.

### Joueur ZARASQUE

++ Alien Hives [3000pts] ++

+ **Hive Lord** [1] Q3+ D2+ | 540pts | Fear, Fearless, Hero, Tough(12), 1x Hive Conduit(Psychic(1)), 1x Bio-Recovery(Regeneration), 1x Brood Leader(Pheromones)  
Stomp (A4, AP(1)), Smashing Claws (A6, AP(4)), Heavy Barb Cannon (36", A1, Blast(6), AP(1))

+ **Assault Grunts** [10] Q5+ D5+ | 200pts | Fast, Strider, Heavy Bite(Furious), Adrenaline(No Retreat), Toxic Cysts(Poison in melee)  
10x Razor Claws (A2)

+ **Winged Grunts** [10] Q5+ D5+ | 180pts | Ambush, Flying, Adrenaline(No Retreat)  
10x Razor Claws (A1), 10x Bio-Spiner (6", A2, AP(1))

+ **Soul-Snatchers** [10] Q3+ D4+ | 390pts | Fast, Scout, Strider  
10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

+ **Soul-Snatchers** [10] Q3+ D4+ | 390pts | Fast, Scout, Strider  
10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

+ **Soul-Snatchers** [10] Q3+ D4+ | 390pts | Fast, Scout, Strider  
10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

+ **Tyrant Beast** [1] Q3+ D2+ | 730pts | Fear, Tough(18), 1x Bio-Recovery(Regeneration), 1x Battering Tusks(Impact(6))  
Stomp (A6, AP(2)), Toxic Spray (18", A18, AP(1)), 2x Sword Claws (A2, AP(2), Deadly(3)), Stinger Cannon (18", A6, Rending)

+ **Spores** [6] Q6+ D6+ | 90pts | Explode(1)

+ **Spores** [6] Q6+ D6+ | 90pts | Explode(1)

## Joueur Martial :

++ Soul-Snatcher Cults - Human Inquisition, Soul-Snatcher Cults [GFF 300pts] *escarmouche* ++

+ **Henchman** [1] Q4+ D4+ | 30pts | 1x Missionary(Furious)

Cyborg Arms (A2, AP(4))

+ **Cult Hitman** [1] Q4+ D5+ | 85pts | Hero, Scout, Takedown, Tough(3)

CCW (A2), Duelist Pistols (12", A2, Sniper)

+ **Neophyte** [1] Q4+ D5+ | 25pts | Scout

CCW (A1), Shotgun (12", A2, AP(1))

+ **Neophyte** [1] Q4+ D5+ | 20pts | Scout

CCW (A1), Rifle (24", A1)

+ **Neophyte** [1] Q4+ D5+ | 30pts | Scout

CCW (A1), Flamethrower (12", A6)

+ **Minion Biker** [1] Q5+ D5+ | 40pts | Fast, Scout, Tough(3)

CCW (A2), Shotgun (12", A2, AP(1))

+ **2x Soul-Snatcher** [1] Q3+ D4+ | 30pts | Fast, Scout, Strider

Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

++ Soul-Snatcher Cults [1500pts] *Renforts* ++

**Neophytes** [5] Q4+ D5+ | 120pts | Scout 5x CCWs (A1), 2x Rifles (24", A1), 2x Shotgun (12", A2, AP(1)), Web Carbine (18", A2, Blast(3))

**Soul-Snatcher Patriarch** [1] Q3+ D3+ | 160pts | Fast, Fear, Hero, Psychic(1), Scout, Strider, Tough(3) Heavy Piercing Claws (A6, AP(1), Rending), Familiar (A2, Rending) # Joined to:

**Soul-Snatchers** [10] Q3+ D4+ | 440pts | Fast, Scout, Strider, 2x Mind Snatcher(Psychic(1)) 10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

**Soul-Snatchers** [10] Q3+ D4+ | 390pts | Fast, Scout, Strider 10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

**Soul-Snatchers** [10] Q3+ D4+ | 390pts | Fast, Scout, Strider 10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

### Le petit mot de Martial :

« L'Essaim appelle, nous le ressentons tous. Des mois de préparation à détourner des armes illicites, à placer nos hommes parmi les badauds des sous-niveaux mais cela va payer. Nos maîtres nous sont apparus en pensée, ils sont là ! Ils nous somment d'agir au plus vite... Le Centre de commandement, La Porte dérobée... oui fort bien, ce sera fait. » Le Culte sortit des bouches d'évacuation non loin du système hydraulique censé contrôler les portes de la forteresse en surface bien au-dessus de leur tête. Il fallait absolument activer les panneaux de contrôle afin de créer une brèche dans les défenses humaines. Un jeu d'enfant mais hélas, des Frères du Chaos et un détachement de l'Inquisition étaient déjà présents et bien décidés à en prendre possession. Ils étaient peu nombreux mais un seul de leur soldat était une armée à lui seul. La rapidité et l'effet de surprise joua en notre faveur tandis que nous débordions les lignes adverses. Les pertes furent lourdes mais le sacrifice des nôtres permit aux Maîtres de pouvoir s'infiltrer dans les murs de l'ennemi...

Première escarmouche pour ma part avec cette petite bande de Cultiste Soul-Snatcher. Le choix de prendre des trouffions peu onéreux a porté ses fruits car même si leur qualité était plus que médiocre, le fait de pouvoir tout déployer en scout à deux pas de mes adversaires leur a mis une certaine pression. Sans compter que j'avais un avantage indéniable sur le nombre d'activations disponibles, permettant de couvrir les deux fronts tout en ayant une légère arrière-garde pour couvrir mes objectifs. L'Inquisition ne me faisait guère peur car, malgré une puissance de feu ahurissante, un raz de marée de cultistes submergea un à un les soldats d'élite. La victoire s'est jouée sur le fil près de l'objectif du joueur Chaos où un Frère récalcitrant a tenu contre vents et marées, mais l'arrivée tardive de mes troupes me permit de contester au dernier tour et ainsi m'assurer la victoire. Une bataille serrée avec du rebondissement comme on les aime.

## Joueur Mellal :

**++ Alien Hives [2995pts] ++**

**+ Shooter Grunts [20] Q5+ D5+ | 400pts | Strider, Adrenaline(No Retreat)**  
20x Razor Claws (A1), 20x Bio-Ravager (18", A2)

**+ Soul-Snatchers [10] Q3+ D4+ | 415pts | Fast, Scout, Strider, 1x Mind Snatcher(Psychic(1))**  
10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

**+ Soul-Snatchers [10] Q3+ D4+ | 390pts | Fast, Scout, Strider**  
10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

**+ Soul-Snatchers [10] Q3+ D4+ | 390pts | Fast, Scout, Strider**  
10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

**+ Soul-Snatchers [10] Q3+ D4+ | 390pts | Fast, Scout, Strider**  
10x Piercing Claws (A3, AP(1), Rending)

**+ Hive Swarm [3] Q6+ D6+ | 75pts | Fearless, Strider, Tough(3), Burrow Attack(Ambush)**  
3x Swarm Attacks (A3, Poison)

**+ Shadow Hunter [1] Q3+ D4+ | 245pts | Ambush, Fast, Fear, Stealth, Strider, Tough(6), Takedown**  
2x Smashing Claws (A4, AP(4))

**Burrower [1] Q3+ D2+ | 690pts | Fear, Surprise Attack, Tough(18), 1x Battering Tusks(Impact(6)), 1x Bio-Recovery(Regeneration)**  
Stomp (A6, AP(2)), 4x Smashing Claws (A3, AP(4))



# LE CHAOS

Voici les listes du Chaos : Havoc Brothers (space marines du chaos) avec un peu de renforts des War Disciples (Khorne). Ici problème inverse, les listes ont été faites par Army forge (l'outil OPR) et enregistrées en json. A l'ouverture les points ont été automatiquement mis à jour, à l'époque, cela faisait deux listes de 3000 points...

## Joueur Jonal :

**++ Havoc Brothers de Jon - Havoc Brothers, War Disciples [GF 2800pts] ++**

**+ Havoc Champion [1] Q3+ D3+ | 65pts | Hero, Tough(3)**

Energy Sword (A2, AP(1), Rending), Plasma Pistol (12", A1, AP(4))

**+ Havoc Champion [1] Q3+ D3+ | 145pts | Hero, Tough(3), 1x Destroyer Armor(Ambush, Tough(+3)), 1x Warlock(Psychic(1))**

Energy Hammer (A1, Blast(3)), Heavy Rifle (24", A1, AP(1))

**+ Havoc Champion [1] Q3+ D3+ | 60pts | Hero, Tough(3), 1x Apostle(War Chant)**

CCW (A1), Heavy Rifle (24", A1, AP(1))

**+ War Champion [1] Q3+ D3+ | 110pts | Furious, Hero, Tough(3), 1x War Lord(Gift of War)**

Heavy Cleaver (A2, AP(3), Deadly(3))

**+ 2x Havoc Brothers [5] Q3+ D3+ | 170pts |**

5x CCWs (A1), Heavy Machinegun (30", A3, AP(1)), 4x Heavy Rifles (24", A1, AP(1))

**+ 2x War Berserkers [5] Q3+ D3+ | 180pts | Fearless, Frenzy**

4x CCWs (A2), Energy Sword (A2, AP(1), Rending), 4x Heavy Pistols (12", A1, AP(1)), Plasma Pistol (12", A1, AP(4))

**+ Havoc Support [3] Q3+ D3+ | 255pts | Relentless**

Autocannon (36", A3, AP(2)), 3x CCWs (A1), Laser Cannon (36", A1, AP(3), Deadly(3)), Missile Launcher (30", A1, AP(2), Deadly(3), 2x Lock-On)

**+ 4x Daemon Spawn [1] Q4+ D4+ | 135pts | Daemon, Fear, Mutations, Strider, Tough(6)**

Dual Mutated Claws (A6, AP(1))

**+ 3x Mutated Destroyer [1] Q3+ D3+ | 140pts | Ambush, Mutations, Tough(6)**

Dual Mutated Claws (A6, AP(1))

**+ Havoc Tank [1] Q3+ D2+ | 505pts | Fast, Impact(6), Tough(12)**

Demolition Cannon (24", A1, Blast(6), AP(4), 2x Indirect), Twin Laser Cannons (36", A2, AP(3), Deadly(3))

### Le petit mot de Jonal :

La bataille d'Uccinus fut ma seconde expérience de Grimdark Future, jeu issu de l'écosystème One Page Rules, découvert à mon arrivée au sein des Songes Élémentaires il y a quelques mois.

Merci les gars !

Ok donc, quelle expérience ?

Et bien 4 mètres carrés de somptueux décors dont la majeure partie traversent la table de part en part pour former les remparts de la ZAD de nos hôtes du jour, représentants de la république démocratique de l'Impérium.

La première valse s'élançait vers 14h30 pour laisser place à une sonate de "plaisir d'offrir/ joie de recevoir" sauce plasma, bolter et autres je ne sais quoi plombés.

Et les échos des dernières salves s'éteignent aux alentours de 20h.

3 armées.

5 heures.

30 minutes.

9 joueurs.

1 rage de dents. (ndlr : un des joueurs impérium a fait une véritable rage de dents pendant la bataille et a dû partir pendant la partie)

21000 points d'armée.

57485 tirs\*

228456 jets de dés\*

Une première brèche sur le flanc Est sera entamée par la Team Chaos mais les Havocs Brothers ne parviendront pas à faire un pas de plus au sein de ce Fort Alamo.

Probablement hypnotisés par les chefs d'œuvres délicats des architectes d'intérieur de l'Administratum... Astarto... Et Spiritu Sancti.

Sur le flanc Ouest cette fois, une seconde brèche, patiemment tailladée à grands coups de carte "Famille Nombreuse" par notre si sympathique clan Alien Hives à peau bleutée.

Elle s'avérera décisive et leur apportera la victoire.

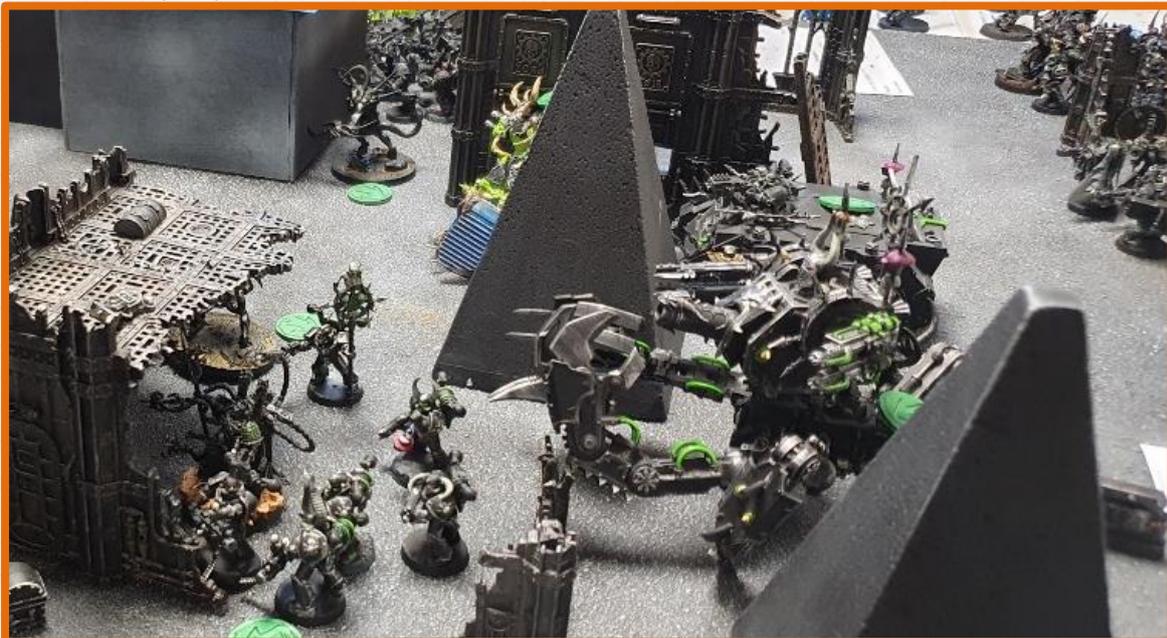
FIN.

Oui enfin "fin", il faut maintenant charger nos carrosses des 214,17 kg\* de matériels.

Dans quelques semaines aura lieu notre prochaine Big Battle, elle nous amènera à traverser un désert fantastiquement médiéval cette fois.

Que les peaux vertes à pustules ou à écailles préparent la crème solaire !

\*Oui bon... à peu près.



## Joueur Raphal :

++ Havoc Brothers (Raphal) - Havoc Brothers [GF 3005pts] ++

+ **Havoc Champion** [1] Q3+ D3+ | 105pts | Hero, Tough(3), 1x Warlock(Psychic(1))

Energy Fist (A2, AP(4)), Fusion-Mod (6", A1, AP(4), Deadly(3)), Heavy Rifle (24", A1, AP(1))

+ **Havoc Champion** [1] Q3+ D3+ | 140pts | Hero, Tough(3), 1x Apostle(War Chant), 1x Destroyer Armor(Ambush, Tough(+3))

Energy Axe (A1, AP(2), Deadly(3)), Heavy Rifle (24", A1, AP(1))

+ **Havoc Champion** [1] Q3+ D3+ | 75pts | Hero, Tough(3), 1x Dark Smith(Repair)

CCW (A1), Heavy Rifle (24", A1, AP(1))

+ **2x Havoc Brothers** [5] Q3+ D3+ | 170pts |

5x CCWs (A1), Heavy Machinegun (30", A3, AP(1)), 4x Heavy Rifles (24", A1, AP(1))

+ **Havoc Brothers** [5] Q3+ D3+ | 150pts |

5x CCWs (A1), Flamethrower (12", A6), 4x Heavy Rifles (24", A1, AP(1))

+ **Havoc Brothers** [5] Q3+ D3+ | 135pts |

CCW (A2), 4x CCWs (A1), Heavy Pistol (12", A1, AP(1)), 4x Heavy Rifles (24", A1, AP(1))

+ **2x Mutated Brothers** [5] Q3+ D3+ | 135pts | Fast, Mutations

5x Dual Claws (A2)

+ **2x Havoc Destroyers** [3] Q3+ D3+ | 280pts | Ambush, Tough(3)

3x CCWs (A3), Heavy Flamethrower (12", A6, AP(1)), 2x Storm Rifles (24", A3, AP(1))

+ **Havoc APC** [1] Q3+ D2+ | 210pts | Fast, Impact(6), Tough(6), Transport(11)

Storm Rifle (24", A3, AP(1))

+ **Infernal Brute** [1] Q3+ D2+ | 325pts | Fear, Tough(12)

Brute Fist (A4, AP(4)), Brute Hammers (A2, Blast(3)), Heavy Flamethrower (12", A6, AP(1)), Stomp (A4, AP(1))

+ **Crab Walker** [1] Q3+ D2+ | 695pts | Fear, Regeneration, Tough(18)

Battle Cannon (30", A2, Blast(3), AP(2)), Crab Fists (A4, AP(3)), Crab Flail (A8), Reaper Cannon (24", A4, AP(1)), Stomp (A6, AP(2))

## Joueur Chaolord :

++ Havoc Brothers de Chaolord - Havoc Brothers, [GFF 300pts] renforts ++

+ **Havoc Champion** [1] Q3+ D3+ | 105pts | Hero, Tough(3), Jetpack(Ambush), flying, Chosen Veteran  
Dual Energy Claws (A4, Rending)

+ **Havoc Brother** [1] Q3+ D3+ | 25pts |  
CCW (A1), Heavy Rifle (24", A1, AP(1))

+ **Havoc Brother** [1] Q3+ D3+ | 40pts |  
CCW (A1), Fusion Rifle (12", A1, AP(4), Deadly(3))

+ **Havoc Biker** [1] Q3+ D3+ | 85pts | Fast, Tough(3)  
CCW (A2), Heavy Pistol (12", A1, AP(1)), Twin Heavy Rifle (24", A2, AP(1))

+ **Talon Raptor** [1] Q3+ D3+ | 45pts | Ambush, Furious, Flying  
Dual Energy Claws (A4, Rending)

++ Havoc Brothers de Chaolord - Havoc Brothers, [GF 1490pts] renforts ++

+ **Havoc Champion** [1] Q3+ D3+ | 105pts | Hero, Tough(3), Chosen Veteran, 1x Jetpack(Ambush, Flying)  
Dual Energy Claws (A4, Rending)

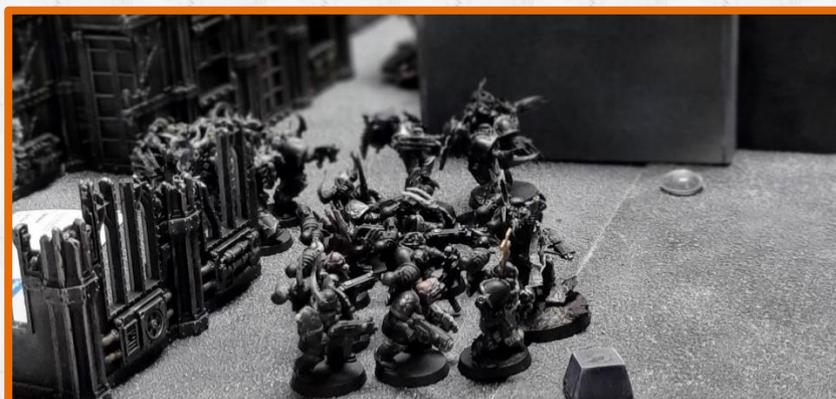
+ **Havoc Champion** [1] Q3+ D3+ | 80pts | Hero, Tough(3), Chosen Veteran  
Energy Hammer (A1, Blast(3)), Heavy Rifle (24", A1, AP(1))

+ **Havoc Brothers** [5] Q3+ D3+ | 160pts |  
4x CCWs (A1), Dual Energy Claws (A4, Rending), Fusion Rifle (12", A1, AP(4), Deadly(3)), 3x Heavy Rifles (24", A1, AP(1))

+ **Talon Raptors** [5] Q3+ D3+ | 215pts | Ambush, Furious, Flying  
5x Dual Energy Claws (A4, Rending)

+ **Havoc Destroyers** [3] Q3+ D3+ | 235pts | Ambush, Tough(3)  
3x Dual Energy Claws (A6, Rending)

+ **Crab Walker** [1] Q3+ D2+ | 695pts | Fear, Regeneration, Tough(18)  
Battle Cannon (30", A2, Blast(3), AP(2)), Crab Fists (A4, AP(3)), Havoc Missiles (24", A1, AP(2), Deadly(3), 2x Lock-On), Stomp (A6, AP(2)), Twin Heavy Machinegun (30", A6, AP(1))



## L'IMPERIUM

Les 3 dernières listes sont celles de l'Impérium, les vaillants défenseurs de l'humanité qui ont eu la pression de voir les vagues d'envahisseurs monter. Les colonels Zim et Rico ont créé leur liste en commun, voici la petite explication...

**Soldat** : « Colonel Rico, Colonel Rico ? Ils arrivent. Ils vont nous déborder par la droite, qu'est ce qu'on fait ? »

**Colonel Rico** : « Je suis de Buenos Aires et je dis, TUONS LES TOUS! Soldat ! J'ai besoin d'un caporal. Tu l'es jusqu'à ce que tu sois mort ou que je trouve quelqu'un de mieux. »

**Parasites** : « hihihiiiiii hihihiiiiiii ! »

**Colonel Rico** : « RADIO , RADIO ? »

**Radio** : « Oui, colonel »

**Colonel Rico** : « Passez moi cette foutue radio. ARTILLEUR, balancez tout ce que vous avez par dessus nos fortifications ou nous ne passerons pas la journée ! »

**Artilleur** : « Ils sont trop nombreux, nous devons fuir »

**Colonel Rico** : « Tout le monde se bat. Personne ne se barre. Le premier qui se barre, je le tue ! »

**Colonel Zim** : « Colonel Rico, comment ça se passe chez vous ? »

**Colonel Rico** : « L'artillerie envoie des salves de missiles dans la nuée de parasites mais ils sont beaucoup trop nombreux. Leurs griffes transpercent le blindage de nos chars. »

**Colonel Zim** : « J'envoie l'aéroporté »

(musique : Wagner, La chevauchée des Walkyries)

**Colonel Rico** : « Et cette putain de dent qui fait des siennes maintenant ! »

**Colonel Zim** : « Allez, bande de macaques ! Si vous avez envie de vivre, battez-vous ! »

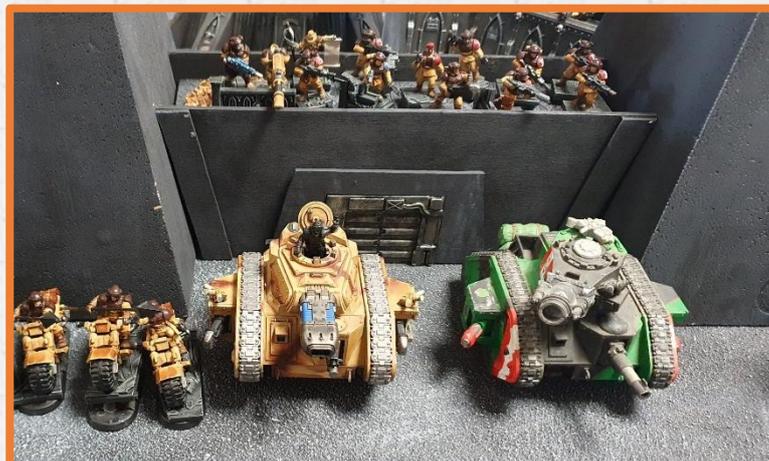
**Parasites** : « hihihiiiiii hihihiiiiiii ! »

**Colonel Rico** : « it's a good day to die. »

Colonel Zim : « Voulez-vous en savoir plus ? »

Fin.

*Texte de Bernie.*



## Joueurs Skarsnik et Bernie :

**Company Leader** [1] Q4+ D5+ | 40pts | Hero, Tough(3)  
Energy Fist (A2, AP(4)), Rifle (24", A1)

**Company Leader** [1] Q4+ D5+ | 30pts | Hero, Tough(3)  
CCW (A1), Rifle (24", A1)

4x **Company Leader** [1] Q4+ D5+ | 55pts | Hero, Tough(3), 1x Battle Mystic(Psychic(1))  
CCW (A1), Rifle (24", A1)

**Company Leader** [1] Q4+ D5+ | 75pts | Hero, Tough(3), 1x Executioner(Set Example)  
Energy Sword (A2, AP(1), Rending), Plasma Pistol (12", A1, AP(4))

**Company Leader** [1] Q4+ D5+ | 70pts | Hero, Tough(3), 1x Executioner(Set Example)  
Energy Sword (A2, AP(1), Rending), Pistol (12", A1)

**Company Leader** [1] Q4+ D5+ | 70pts | Hero, Tough(3), 1x Executioner(Set Example)  
Energy Fist (A2, AP(4)), Pistol (12", A1)

**Storm Leader** [1] Q4+ D4+ | 45pts | Hero, Tough(3), Strider  
CCW (A1), Heavy Rifle (24", A1, AP(1))

5x **Infantry Squad** [20] Q5+ D5+ | 240pts |  
20x CCWs (A1), 20x Rifles (24", A1)

2x **Weapon Teams** [3] Q5+ D5+ | 165pts | Tough(3)  
3x Autocannon (36", A3, AP(2)), 3x Crew (A2)

**Storm Troopers** [10] Q4+ D4+ | 260pts | Strider  
10x CCWs (A1), 4x Fusion Rifle (12", A1, AP(4), Deadly(3)), 6x Heavy Rifles (24", A1, AP(1))

2x **OGRE Squad** [3] Q4+ D4+ | 170pts | Fearless, Furious, Tough(3)  
3x CCWs (A3, AP(1)), 3x Mini GLs (18", A1, Blast(3))

**Cavalry Squad** [5] Q5+ D5+ | 100pts | Fast, Impact(1)  
5x Hunting Lance (A1, Impact(1)), 5x Pistols (12", A1)

2x **Light APC** [1] Q4+ D2+ | 240pts | Fast, Impact(6), Tough(6), Transport(11)  
Heavy Machinegun (30", A3, AP(1)), Laser Machinegun (30", A3, AP(3))

5x **Light APC** [1] Q4+ D2+ | 235pts | Fast, Impact(6), Tough(6), Transport(11)  
Heavy Flamethrower (12", A6, AP(1)), Laser Machinegun (30", A3, AP(3))

**Attack Vehicle** [1] Q4+ D2+ | 195pts | Fast, Impact(6), Tough(6)  
Flamethrower Cannon (18", A6, AP(1)), Heavy Flamethrower (12", A6, AP(1))

**Support Vehicle** [1] Q4+ D2+ | 365pts | Fast, Impact(6), Tough(6)  
Ballistic Missile (36", A1, Blast(12), AP(2), 2x Indirect), Heavy Flamethrower (12", A6, AP(1))

**Battle Tank** [1] Q4+ D2+ | 515pts | Fast, Impact(6), Tough(12)  
Laser Cannon (36", A1, AP(3), Deadly(3)), Siege Cannon (24", A3, Blast(3), AP(3), 2x Indirect), Twin Plasma Cannons (30", A2, Blast(3), AP(4))

**Battle Tank** [1] Q4+ D2+ | 440pts | Fast, Impact(6), Tough(12)  
Heavy Autocannon (36", A6, AP(2)), Heavy Machinegun (30", A3, AP(1)), Twin Heavy Machineguns (30", A6, AP(1))

**Battle Tank** [1] Q4+ D2+ | 345pts | Fast, Impact(6), Tough(12)  
Nova Cannon (36", A1, Blast(6), AP(1)), Twin Heavy Flamethrowers (12", A12, AP(1))

**Battle Tank** [1] Q4+ D2+ | 520pts | Fast, Impact(6), Tough(12)  
Heavy Machinegun (30", A3, AP(1)), Heavy Plasma Cannon (30", A2, Blast(6), AP(4)), Twin Plasma Cannons (30", A2, Blast(3), AP(4))

2x **Light Walker** [1] Q4+ D2+ | 215pts | Fear, Tough(6)  
Rapid Autocannon (36", A6, AP(2)), Stomp (A2, AP(1))

2x **Field Artillery** [1] Q4+ D2+ | 170pts | Repair, Slow, Tough(6)  
Artillery Crew (A3), Rocket Battery (24", A3, Blast(3), Indirect)

3x **Heavy Gunship** [1] Q4+ D2+ | 475pts | Aircraft, Tough(9), Transport(6)  
Fury Missiles (36", A4, Blast(3)), Twin Laser Cannon (36", A2, AP(3), Deadly(3))

## Escarmouche Le Chinchilla :

++ Knight Brothers de Le Chinchilla - Knight Brothers, [GFF 300pts] renforts ++

**Knight Master Brother** [1] Q3+ D3+ | 150pts | Aegis, Fearless, Hero, Tough(3), Veteran Infantry, 1x Archivist(Psychic(1))

Energy Sword (A2, AP(1), Rending), Storm Rifle (24", A3, AP(1))

**Knight Purgation Brother** [1] Q3+ D3+ | 65pts | Aegis, Fearless, Relentless

CCW (A2), Psychic Cannon (18", A2, Blast(3))

**Knight Brother** [1] Q3+ D3+ | 85pts | Aegis, Fearless, Regeneration, 1x Inceptors(Teleport)

Daemon Slayer Hammer (A1, AP(2), Deadly(3)), Storm Rifle (24", A3, AP(1))

++ Knight Brothers de Le Chinchilla - Knight Brothers, [GF 1490pts] renforts ++

**Knight Master Brother** [1] Q3+ D3+ | 150pts | Aegis, Fearless, Hero, Tough(3), Veteran Infantry, 1x Archivist(Psychic(1))

Energy Sword (A2, AP(1), Rending), Storm Rifle (24", A3, AP(1))

**Knight Destroyers** [3] Q3+ D3+ | 345pts | Aegis, Ambush, Fearless, Tough(3)

3x Energy Halberd (A2, Blast(3)), Psychic Silencer (24", A4, Rending), 2x Storm Rifles (24", A3, AP(1))

**Knight Destroyers** [3] Q3+ D3+ | 335pts | Aegis, Ambush, Fearless, Tough(3)

3x Energy Halberd (A2, Blast(3)), Incinerator (12", A6, AP(1)), 2x Storm Rifles (24", A3, AP(1))

**Knight Nemesis Walker** [1] Q3+ D2+ | 660pts | Aegis, Ambush, Fear, Fearless, Psychic(1), Tough(18)

Heavy Incinerator (12", A6, AP(2)), Heavy Psychic Cannons (18", A2, Blast(3), AP(1)), Knight Fists (A4, AP(4)), Knight Great Sword (A6, AP(1), Rending), Stomp (A6, AP(2))



Le petit mot de Frère Chinchilla :

*"Uccinus... Je me souviendrai longtemps de ce nom. J'y ai vu mes frères d'armes mourir sous les griffes de l'Essaim et du Chaos. Cette alliance contre nature nous a d'abord surpris dans les ruelles désertes de la planète, puis elle a lancé une attaque massive sur nos remparts ne laissant que ruines et désolation. Uccinus... tel un cimetière rongé par la honte et le désespoir."*

## La bataille

Pour la bataille nous avons donc prévu d'utiliser les deux grandes plaques et les décors de PF afin de représenter les plaines bétonnées et stériles que l'impérium a installé aux abords de la capitale d'Uccinus. Chacun a mis la main à la patte pour organiser la forteresse mais aussi les abords, parodie de banlieue tombant en lambeaux.

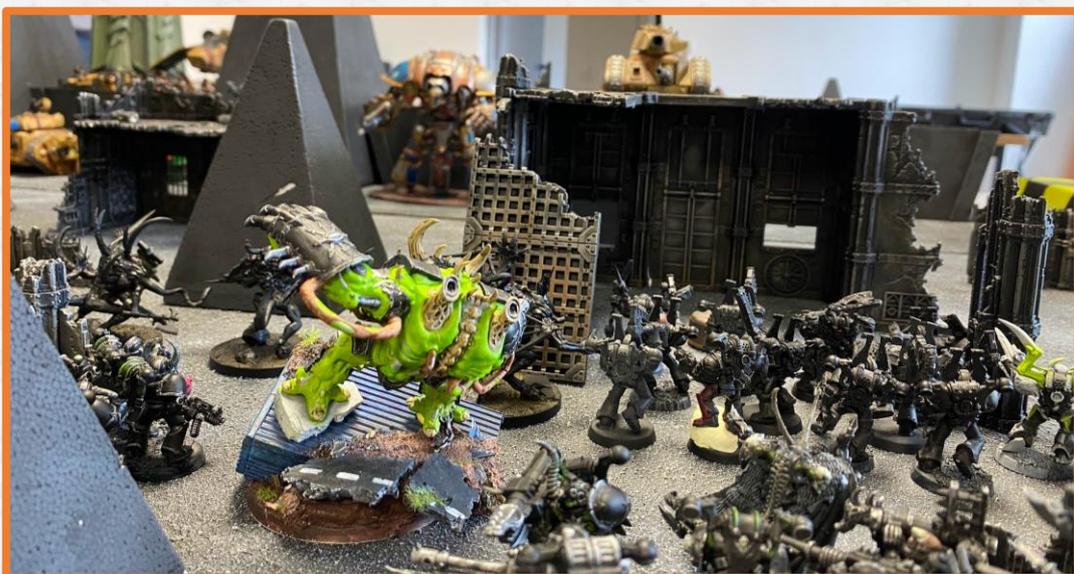
Sur la seconde table, le quartier était plus urbain, un tapis de ville soutenait quelques bâtiments colorés, un fast food mais heureusement, quelques ruines représentaient tout de même ce bon vieux 41ème millénaire.



L'impérium se mit en place en premier. Ils devaient couvrir la surface des remparts afin de pouvoir parer à toute attaque et ils ne savaient pas quel ennemi allait débarquer de quel côté. Le choix principal étant pour eux le placement du chevalier impérial. Les unités d'infanterie ont été placées sur les remparts, les chars ont été répartis entre les avancées des remparts et devant la porte principale. Les sentinelles gardent l'arrière-cour et les Valkyries s'apprêtent à décoller depuis l'intérieur également...

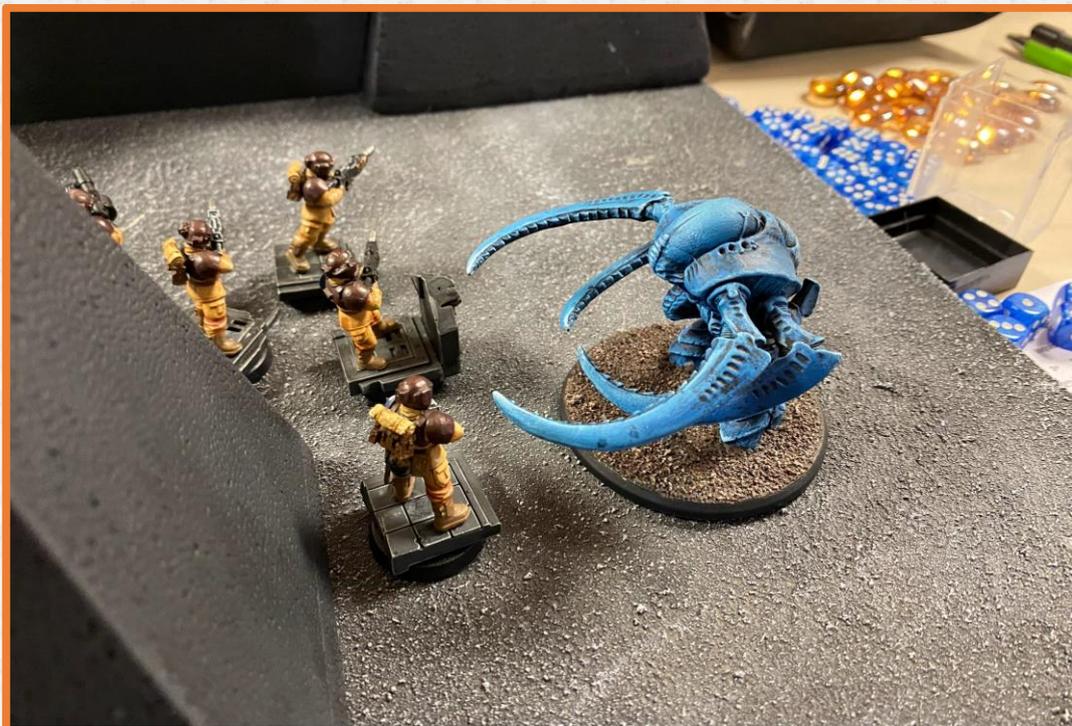
Un jet de dés décide que le chaos sera positionné sur le côté droit, face au Chevalier Impérial alors que la masse grouillante bleutée arrive par le côté gauche. Malgré de grosses unités, il n'y a toutefois pas autant de Xenos que d'hérétiques. Etrange non ?

L'initiative est tirée puis, c'est la curée ! Les camps activent 2 unités, une par joueur à leur tour. Les chars créent les premiers trous tandis que les Valkyries qui ont décollé font pleuvoir l'enfer sur les assaillants. Les xenos courent, le Chaos prend plus son temps afin d'envoyer, lui aussi, les premières salves de bolter.





Malgré les premières pertes, le second tour démarre dès la fin du premier avec des perspectives plus alléchantes pour tout le monde... Malgré la vigilance de la garde, il semble qu'un étrange creuseur arrive à faire son trou pour infiltrer la forteresse et à faire de la place pour ses compatriotes.



Les aéronaves continuent leur ballet mortel dans les cieux sur les aliens impuissants à l'atteindre... Ils se vengent alors sur un premier char se croyant à l'abri sur les remparts. L'assaut est donné, objectif : escalade des remparts ! Le Chaos aussi prévoit de premières voies d'assaut et les enfants du chaos escaladent pour cela les ruines. L'Impérium n'est pas en reste de surprise pour autant et envoie son meilleur assassin à la gorge du puissant Carnifex déjà bien entamé par les salves impériales... Il succombera mais un groupe de braves genestealer se chargera de le venger !



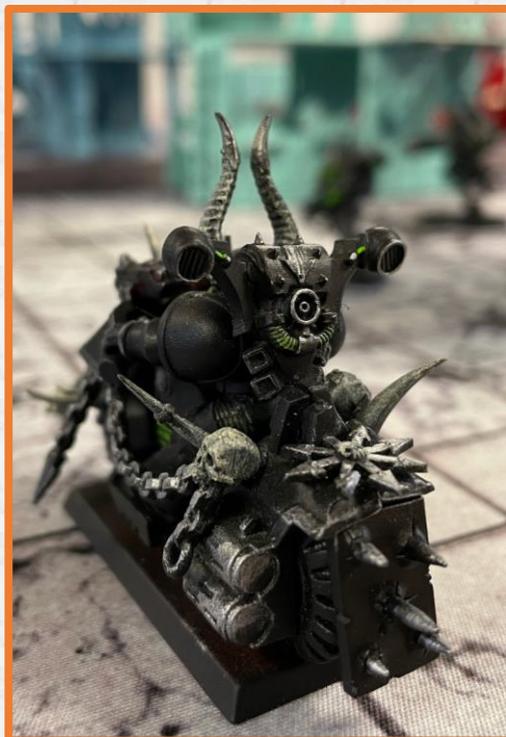
*Pouf le char sous les griffes acérées*





La situation se tend, les corps à corps commencent et... de nouvelles données arrivent. La bataille sur la seconde table, bien qu'à une plus petite échelle, n'en est pas moins mortelle ! Les combattants sont de deux types : certains sont de véritables arsenaux mobiles engoncés dans de puissantes armures alors que d'autres, bien plus vicieux, misent sur leur nombre. Ce secteur à l'abandon recèle toutefois une ressource importante... En déviant la puissance accumulée ici sur de puissants terminaux du Monitorum on pourrait court-circuiter les portes de l'inébranlable forteresse. Le plan des chevaliers est tout autre, avec toute cette énergie, ils pourraient réactiver un vieux système de transport souterrain qui leur permettrait d'arriver directement dans la forteresse tout en évitant les lignes ennemies.





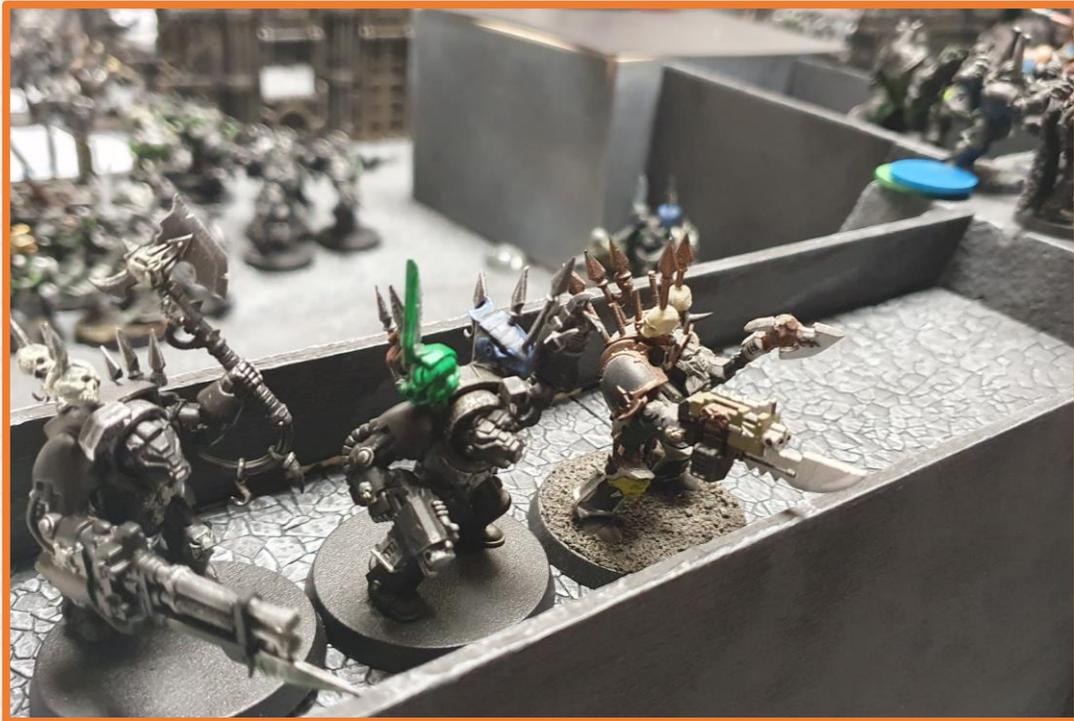
Pour accomplir cela, les commandos en présence devaient prendre le contrôle de la majorité des objectifs à la fin du quatrième tour. La solution la plus simple étant bien sûr d'éliminer un maximum d'adversaires pour être maître du quartier. C'est finalement le nombre du culte qui permettra d'ouvrir les portes du côté de leurs maîtres venus récolter ce monde...



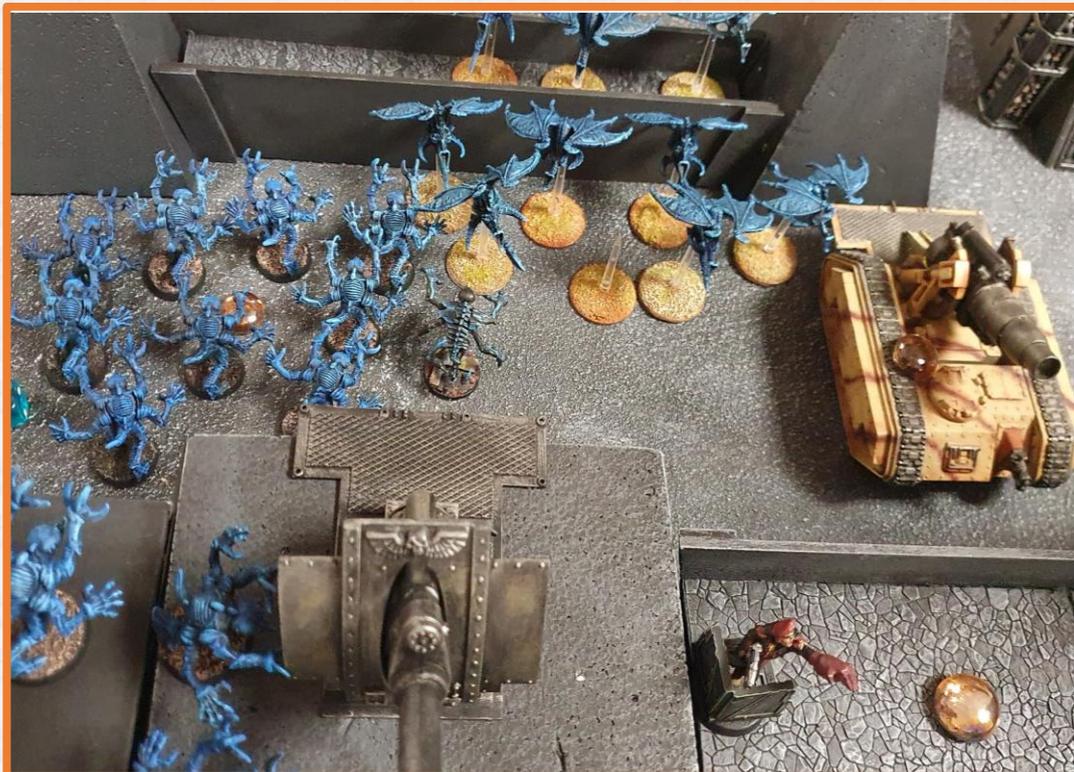
Chaque commando est devenu une armée de renfort prenant place au début du troisième tour sur la table principale alors que les embuscades continuaient : terminators étant téléportés sur le champ de bataille, essais volants de xenos ou marée rampante... La garde sent le collet se resserrer même si elle lutte vaillamment pour le contrôle des remparts, les adversaires commencent à prendre pied.

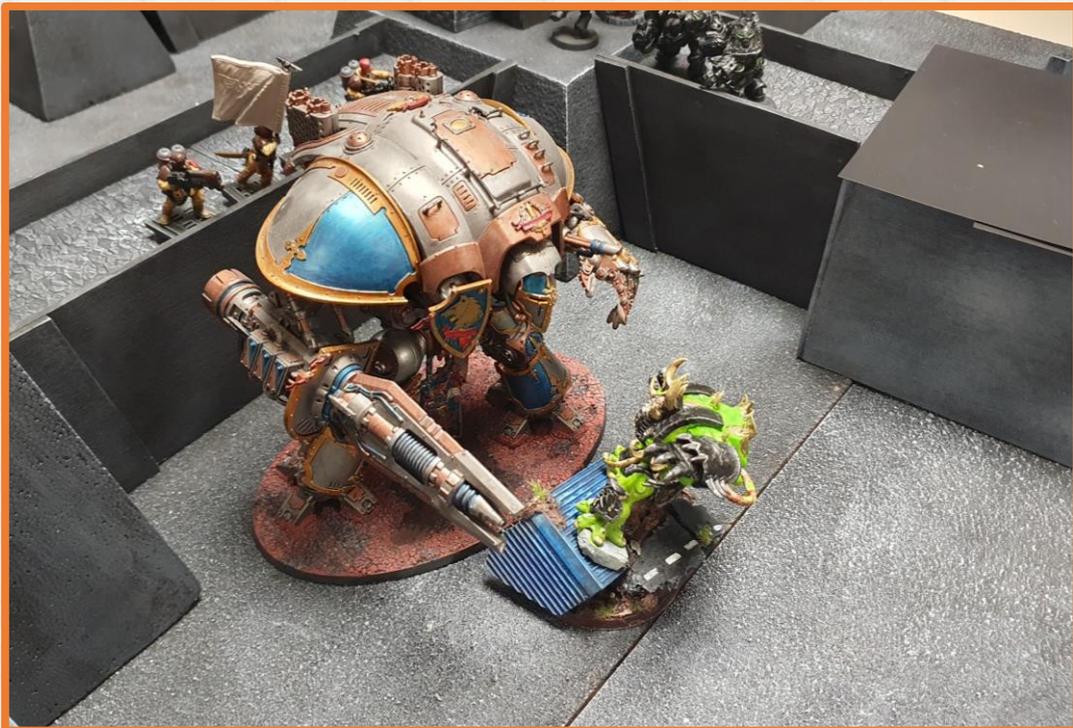






Arrive le quatrième et dernier tour, les Valkyries sont trop loin pour pouvoir faire plus de morts, le nombre de chars se raréfie... Mais le titan tient toujours et les chevaliers gris arrivés en renfort semblent bien déterminés à ne pas laisser passer plus d'envahisseurs grâce à leurs munitions sacrées. Le Chaos rencontrera plus de difficultés à traverser les remparts alors que les xénos profitent allègrement de la porte dissimulée qui leur a été révélée. De rage, le métabrutus chaotique décide de charger le chevalier en désespoir de cause pour bloquer ses tirs décimant leurs rangs !





## LA CONCLUSION

La position impériale est plus que précaire. Plus de trace de l'inquisitrice ou de sa suite après un tir d'obus d'un des defiler du chaos, de nombreux êtres bleus ont franchi le rempart et le chaos est bien placé pour s'engouffrer à leur suite bien qu'en retard.

Cette bataille nous a occupés largement tout l'après-midi et nous n'avons pas vu le temps passer... Le système simple de Grimdark Future nous a permis de faire 4 tours avec 21 000 points sur la table, pas mal non ? C'était une super expérience aussi bien pour l'œil que pour le cerveau et l'implication des joueurs y était pour beaucoup. Un énorme merci à mes camarades de m'avoir suivi dans mon délire fou et j'espère que mes comparses de CDA ont pris autant de plaisir que moi dans cet exercice et les discussions autour du système que l'on a pu avoir. Toutes les bonnes choses ont cependant une fin et il est temps de fermer les pages de ce Choix Des Armes...



# —UNIVERS—



ALKEMY

# Avalon, le Royaume Vegan Grimdark

par Reldan

## • Avalon c'est quoi ? •

Un royaume sombre et inquiétant, entre marécage et forêts menaçantes. Des secrets et des complots, du fanatisme religieux et des guerres de baronnies. C'est la partie "grimdark" de l'univers d'Alkemy. Ça contraste d'ailleurs beaucoup avec le reste du background et l'esthétique des autres factions.



L'originalité de cette faction vient surtout des symbiotes végétaux que possèdent certaines figurines. C'est la touche fantastique et malsaine qui nous sort d'un moyen-âge tardif européen. C'est un peu la fusion entre Godefroy de Montmirail et une monstro-plante.

La religion est l'autre particularité de ce peuple. Leur société est régie par une église omniprésente et totalitaire. Elle voue un culte au Beathacrann, un arbre immense qui aurait acquis une conscience et des pouvoirs en poussant au-dessus d'un gisement de pierre alchimique. L'arbre se prendrait pour une divinité ou du moins il a réussi à faire croire aux Avalonniens qu'il en était une. C'est lui qui fournit les greffons qui permettent d'augmenter les guerriers

des baronnies. Les greffons servent également aux alchimistes pour effectuer des expérimentations secrètes et tordues sur des humains pas tout à fait consentants. Et cela entraîne beaucoup de déchets car ils n'ont pas l'air très doués. Le Beathacrann offre également un peu de sa sève, elle sert à créer un alliage étrange appelé Obsius qui permet de forger des armes et armures particulièrement résistantes.

Mais tous ces dons ont un prix, le Beathacrann a faim et ne se nourrit pas que d'azote et d'eau fraîche. Il a tendance à ponctionner une partie des ses fidèles. De plus, il semble influencer grandement les actions politiques et sociales du royaume.

Avalon possède 2 sous-factions :

- Le Temple vous permet de jouer le clergé armé d'Avalon. Là-bas, L'église ne fait pas dans la finesse mais plutôt dans la brutalité et la résistance.
- Les Sanctifiés regroupent les rebuts de la société, le résultat d'expérimentations humano-végéto-alchimiques plus ou moins ratées.



• Le voyage de Chan Keeja •

J'ai profondément été honoré lorsque mon maître m'a désigné pour l'accompagner dans ce voyage. J'ai ressenti cette nomination comme l'aboutissement de mes longues années d'entraînement et de préparation au temple. Parmi tous ses disciples, j'étais celui en lequel il avait le plus confiance pour effectuer une quête longue et périlleuse à la recherche des plantes rares nécessaires à ses recherches. Mon maître m'avait brièvement parlé du Royaume d'Avalon, des végétaux endémiques sous-estimés, de la nécessité de créer une route commerciale fiable pour s'y rendre. Mais je n'avais en réalité aucune idée de ce qu'on allait réellement trouver sur place.

Le voyage fut relativement fatigant. Traverser les montagnes et ses chemins cahoteux. Repousser des bandes de pillards qui n'avaient en réalité que peu de chances de l'emporter face à la lame de mon katana. Réparer le chariot. Négocier pour un souper ou un gîte acceptable. Réparer à nouveau le chariot. Mais la véritable épreuve était au bout du chemin.

L'odeur. C'est le souvenir le plus tenace qui me reste d'Avalon. La fange, l'humus, la vase... l'air paraît vicié dans ce pays marécageux. Mais ça ne s'arrête pas là. Il y règne une impression impalpable de mystère et de complot. Tout inspire à la méfiance, l'environnement comme les autochtones. Jamais l'impression d'être épié ne m'a quitté durant mon séjour et ce sentiment était d'autant plus fort lorsque nous approchions des bois.

Les habitants de ces contrées ne sont guère accueillants : taciturnes, crasseux, violents ... j'ai eu grand peine à ressentir de la compassion et garder le respect que je devais à mes hôtes tellement leur société se révèle rustre et arriérée. Pas de place pour l'art, le loisir ou la science dans ces contrées. Toute leur existence n'est vouée qu'à leur subsistance et à la guerre. Leur condition de vie très rude m'a d'abord paru incompréhensible. Ils vivent entourés de forêt mais n'exploitent pas le bois. Ils ne drainent pas leur terres marécageuses. Ils se chauffent et cuisinent à la tourbe. D'ailleurs leur

cuisine était une réelle épreuve pour moi et pourtant je n'ai jamais été habitué au luxe. Je me souviens de leurs infâmes haricots blancs accompagnés d'anguille ou de silure au goût terreux. Ils ont parfois quelques porcs qui traînent près des masures mais leur agriculture est moribonde. Certains chasseurs se contentent même des batraciens qui grouillent dans les marais.

Mais ce n'est que lorsqu'on appréhende leur relation au Beathacrann qu'on peut commencer à comprendre ce peuple. Je me souviens de notre départ de Kernan dans la baronnie de Blathaig. Nous avons laissé le chariot et nos chevaux car ils ne pouvaient plus progresser parmi les chemins boueux, envahis de ronces et de racines. Après une heure de marche, un râle de bête sauvage nous a alerté juste avant qu'un énorme aurochs fasse irruption au milieu du chemin. Il était blessé et pourchassé par des hommes en armes qu'on entendait vociférer dans la forêt. La bête s'est mise à nous charger, j'ai alors dégainé mon katana pour lui faire face et protéger mon maître. Mais avant l'impact, la bête reçut un carreaux d'arbalète dans la tête et s'écroula au sol, agonisante. Je n'osais bouger. Les soldats arrivèrent alors, menés par un homme de grande stature tenant une étrange arme mouvante dans sa main droite. Son armure sombre aux reflets verts luisait étrangement dans la pénombre. Il leva son bras pour frapper et achever l'auroch. Je vis alors que cette arme n'en était pas une. C'était une extension de son bras, un tentacule végétale hérissé de piques qu'il abattit sur l'animal pour lui arracher la moitié du crâne.

Voilà le don du Beathacrann, l'arbre-divinité qu'ils semblent autant craindre que respecter. Et toute leur société est sous l'emprise de cet être et la religion attenante. Il prend possession de son peuple de manière autant psychologique que physiologique.

Je n'ai guère eu le temps d'en apprendre davantage. Mais de nombreux mystères restent dans l'ombre et tout porte à croire qu'ils sont liés à cet arbre.

• Jouer Avalon autrement •

Alkemy est un superbe jeu avec un moteur qui reste une référence aujourd'hui mais c'est un jeu à cartes et à personnages nommés. Si ça apporte beaucoup d'avantages notamment l'accessibilité, ça a le défaut d'être figé au niveau des profils et des figurines qu'on joue.

Certains joueurs préfèrent un jeu plus ouvert qui permet de s'approprier plus facilement un univers ou une faction.

Si vous ressentez l'envie de forger la légende de votre propre Connétable et pas cet éternel Lotharius, changer l'armement de votre templier, offrir d'autres sorts à votre prêtre, je vous propose des profils pour jouer Avalon à [Dysma's Portal](#).



-HÉROS-

CONNÉTABLE : 32 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	4+	2	3+	3

**Équipement** : Épée [+2], Armure lourde [+5], Bouclier [+2], Lance [+2], Hache à 2 mains [+3], Hache [+2], Greffon du Beathacrann [+4], Épée à 2 mains [+3]

**Compétences** : Véloce, Coup puissant, Sans peur, Stratège (2)

**Capacités** : Connétable-Templier [1PC]



DIACRE : 22 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	5+	5+	5+	0	3+	2

**Compétences** : Stratège (2)

**Capacités** : Icône [1PC]

**Pouvoirs** : [Beathacrann] Agonie salvatrice, [Beathacrann] Huile corrosive, [Beathacrann] Oraison de la roche [+10], [Beathacrann] Psaume de croissance [+5], [Beathacrann] Angelus Vitae [+5], [Beathacrann] Bienveillance [+5], [Beathacrann] Litanie des ronces [+5], [Beathacrann] Montée de sève [+5], [Beathacrann] Pousse de l'Arbre-Vie [+10]

LÉGAT : 36 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	4+	2	4+	3

**Équipement** : Hache à 2 mains [+3], Hache [+2], Épée à 2 mains [+3], Bouclier [+2], Destrier [+8], Épée [+2], Greffon du Beathacrann [+4], Armure lourde [+5], Marteau à 2 mains [+3], Marteau [+2], Lance de cavalerie [+3], Lance [+2]

**Compétences** : Insensible, Véloce, Motivant, Stratège (1), Expert (1) [Combat]

**Capacités** : Double greffon [1PC]

-GUERRIERS-

AUXILIAIRE : 7 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	6+	6+	5+	0	6+	1

**Compétences** : Furtif

**Capacités** : Encensoirs sacré [1PC]



NOVICE DU TEMPLE : 12 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	5+	5+	4+	0	5+	2

**Équipement** : Marteau [+1], Armure légère [+3], Hache [+1], Griffon du Beathacrann [+3], Épée [+1], Bouclier [+2], Lance [+1], Arc [+1]

**Compétences** : Expert (1) [Combat]



RABATTEUR : 13 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
6	6+	5+	4+	0	6+	2

**Équipement** : Arc [+2], Fronde [+1], Hache [+1]

**Compétences** : Expert (1) [Tir], Eclaireur, Furtif

RECRUE : 10 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	5+	5+	5+	1	5+	2

**Équipement** : Arbalète [+3], Hache à 2 mains [+2], Hallebarde [+2], Lance [+1], Marteau [+1], Marteau à 2 mains [+2], Hache [+1], Épée à 2 mains [+2], Épée [+1], Bouclier [+2], Armure légère [+2]

RÉTIAIRE : 18 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	-	5+	0	4+	2

**Équipement** : Hache [+2], Griffon du Beathacrann [+4], Armure légère [+4], Marteau [+2]

**Compétences** : Entraves, Effrayant (1)

-SPÉCIALISTES-

CHEVALIER ERRANT : 26 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	4+	1	4+	2

**Équipement** : Arbalète [+4], Epée à 2 mains [+3], Epée [+2], Marteau [+2], Marteau à 2 mains [+3], Greffon du Beathacrann [+4], Hache [+2], Hache à 2 mains [+3], Bouclier [+2], Armure légère [+2]

**Compétences** : Insensible, Véloce, Stratège (1)



PÈLERIN : 15 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	5+	0	5+	2

**Équipement** : Hallebarde [+3], Marteau à 2 mains [+3], Arc [+2], Marteau [+2], Lance [+2], Hache [+2], Hache à 2 mains [+3], Armure légère [+3], Bouclier [+2], Fronde [+1]

**Compétences** : Parade

**Capacités** : Garde du corps [1PC], Sans faille [1PC]

PRÊTRE DE CAMPAGNE : 18 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	6+	5+	5+	0	4+	2

**Capacités** : Autorité religieuse [1PC]

**Pouvoirs** : [Beathacrann] Litanie des ronces

TEMPLIER : 20 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	5+	1	4+	2

**Équipement** : Hache [+2], Armure légère [+2], Greffon du Beathacrann [+3], Armure lourde [+3], Bouclier [+2], Epée [+2], Hache à 2 mains [+3], Marteau à 2 mains [+3], Marteau [+2], Epée à 2 mains [+3]

**Compétences** : Sans peur, Expert (1) [Combat], Coup puissant, Maître (Combat)



FRÈRE COLLECTEUR : 24 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	5+	1	4+	2

**Équipement** : Bouclier [+2], Armure légère [+2], Epée [+1], Greffon du Beathacrann [+3], Hache [+1], Marteau [+1]

**Compétences** : Stratège (1), Acharné, Sans peur, Motivant

**Capacités** : Liaison corruptive [1PC]

**Pouvoirs** : [Beathacrann] Angelus Vitae, [Beathacrann] Bienveillance

## -SOUTIENS-

COLOSSE : 40 pts

Mo	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	-	5+	1	4+	5

**Compétences** : Effrayant (2), Impassible, Coup puissant, Perforant (2) [Combat], Insensible



## -COMPÉTENCES ET CAPACITÉS SPÉCIALES-

**Autorité religieuse [1PC]** : La figurine amie ciblée à moins de 6 pas acquièrent la compétence Véloce jusqu'à la fin du tour.

**Connétable-Templier [1PC]** : Les novices du temple à moins de 6 pas acquièrent la compétence Coup puissant jusqu'à la fin du tour.

**Double greffon [1PC]** : La figurine doit disposer d'un greffon du Beathacrann. Elle acquiert au choix jusqu'à la fin du tour : Coup puissant ou Souffrance ou Perforant (1).

**Encensoirs sacrés [1PC]** : Les figurines amies à moins de 6 pas acquièrent la compétence Insensible et Expert (1) [Défense] jusqu'à la fin du tour.

**Garde du corps [1PC]** : Si une figurine amie à moins de 3 est la cible d'une charge et si le pèlerin n'est pas au contact vous pouvez intervertir la place des 2 figurines. Le pèlerin reçoit alors la charge.

**Greffon du Beathacrann** : Entraves

**Icône [1PC]** : Retirez la Fatigue sur une figurine amie à moins de 12 pas.

**Liaison corruptive [1PC]** : Désignez une figurine amie à moins de 12 pas ayant un greffon du Beathacrann. Ajoutez 1 blessure sur la figurine et 2 blessures sur une figurine ennemie au contact.

**Sans faille [1PC]** : Obligez la figurine ennemie au contact à relancer un jet de Combat.

**[Beathacrann] Agonie salvatrice** : Enchantement (1). Ciblez 1 figurine amie à moins de 18 pas ayant un Greffon du Beathacrann. Vous pouvez infliger autant de blessures que vous le souhaitez à cette figurine. Retirer autant de blessures au lanceur de sort.

**[Beathacrann] Angelus Vitae** : Enchantement (1). Ciblez une figurine amie à moins de 12 pas. La figurine ciblée acquiert les compétences Coup puissant et Perforant (1) jusqu'à la fin du tour.

**[Beathacrann] Bienveillance** : Enchantement (1). Ciblez une figurine amie à moins de 12 pas. La figurine ciblée gagne un bonus de +1D à tous ses jets jusqu'à la fin du tour.

**[Beathacrann] Huile corrosive** : Maléfice, Portée 18 pas. Jusqu'à la fin du tour, doublez toutes les blessures reçues par la figurine.

**[Beathacrann] Litanie des ronces** : Enchantement (1). Portée 18 pas. A chaque fois que la figurine est la cible d'une action de combat, son agresseur reçoit immédiatement 1 blessure.

**[Beathacrann] Montée de sève** : Enchantement (1). Ciblez 1 figurine amie à moins de 18 pas ayant un Greffon du Beathacrann. La figurine acquiert Effrayant (1) jusqu'à la fin du tour.

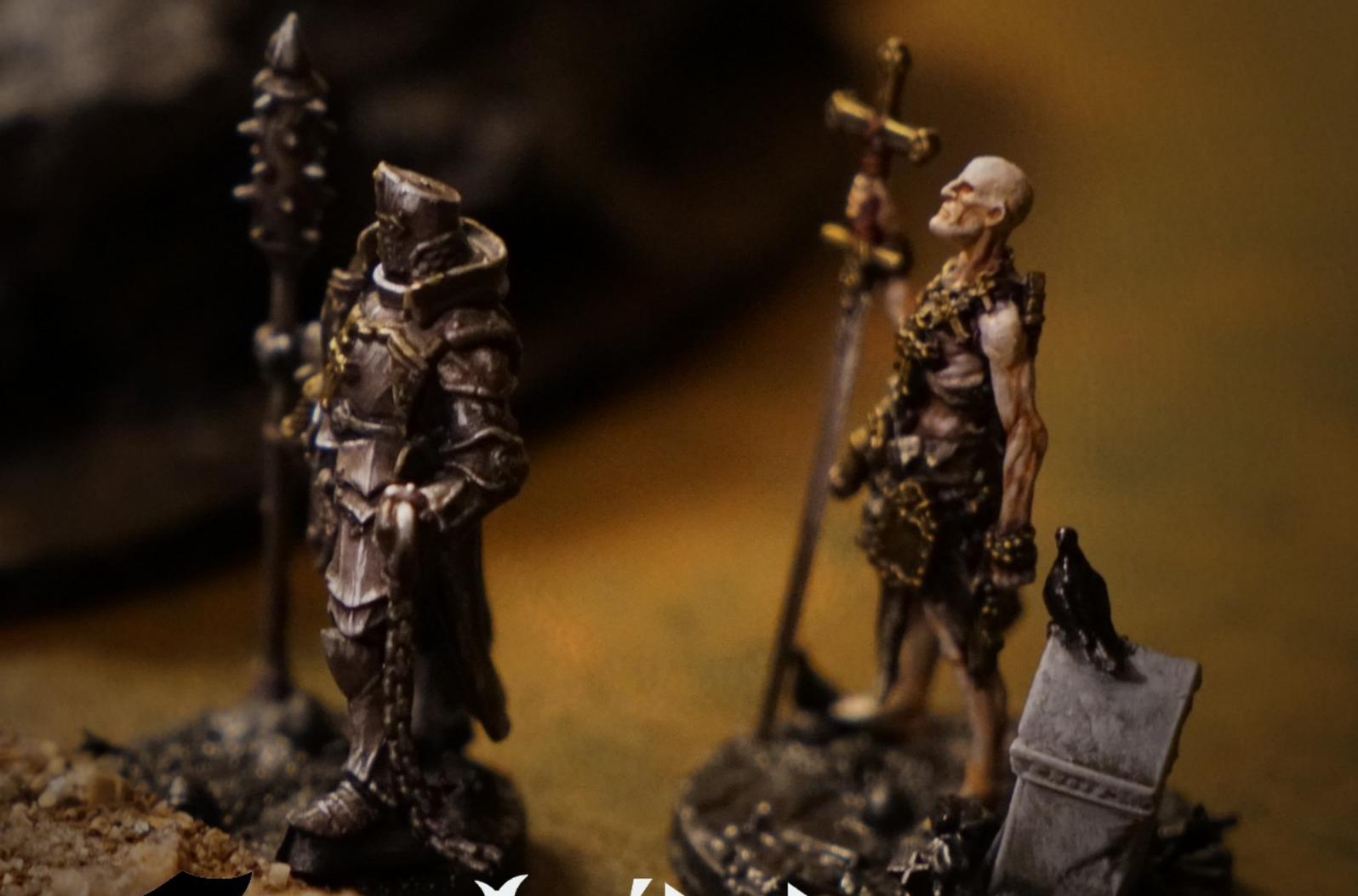
**[Beathacrann] Oraison de la roche :** Enchantement (1). Toutes les figurines amies à moins de 3 pas acquièrent la compétence Insensible et Armure +1 jusqu'à la fin du tour.

**[Beathacrann] Pousse de l'Arbre-Vie :** Enchantement (1). Le lanceur de sort doit disposer d'un Greffon du Beathacrann, il se cible lui-même. Jusqu'à la fin du tour, les ennemies subissent un malus de -1D en Combat et Défense tant qu'elles sont à moins de 3ps du lanceur de sort.

**[Beathacrann] Psaume de croissance :** Enchantement (1). Les figurines à moins de 6 pas possédant un Greffon du Beathacrann, gagnent un bonus de +1D en Combat et Défense jusqu'à la fin du tour.



—UNIVERS—



Forbiddenen  
Psalm

# Gravage dans les marais

Un rapport de bataille pour *Forbidden Psalm* par Moskito

## Forbidden Psalm

Ce jeu de figurines agnostique est inspiré du jeu de rôles **Mörk Borg**. L'univers graphique tend vers le art punk, combinant un monde pré apocalyptique sans espoir et un médiévalisme absurde. Le système se joue avec des D20. Simplifié à l'extrême, il laisse la place à la narration. Il est possible de jouer en solo, en coop ou en versus.

## Un contexte

Le lieu-dit de « La cuvette des bouillons » n'a rien d'accueillant. Même les habitants ont perdu l'envie de vivre après avoir été transformés en morts-vivants !

Le sorcier Viprix pense qu'une information essentielle se trouve dans le hameau. Il a donc envoyé, non pas une, mais deux bandes de mercenaires.

Un brouillard verdâtre épais, des eaux anormalement calmes et des corbeaux bavards finissent de dresser le portrait au charmant accueil.





«Je préfère quand c'est un peu trop moins plus calme...»



Les mercenaires avancent de concert.

Appâtés par des cadavres frais en bordure de l'étendue d'eau,  
ils progressent afin de piller ce qu'il reste des pauvres bougres.

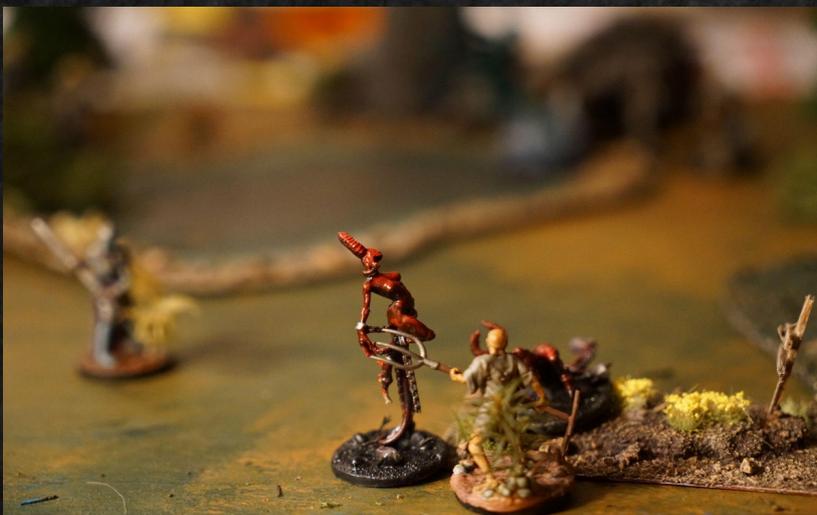


Une rumeur prétend qu'en jetant une pièce dans l'eau, on peut voir un rêve se réaliser.

Ni une ni deux, Pierre qu'on appelle le champion (ironique ou non, à vous d'en juger) lança une pièce dans les eaux noirâtres.

«Oh la boulette !»

L'eau se mit à bouillonner et une créature immense sorti des flots, une Grande Gueule !



Le hurlement de la bête attira les survivants du village.

Poussés par la faim, ces cannibales se jetèrent sur les mercenaires.

Voyant la situation tourner au drame, le deuxième groupe décida de . . . piller les cadavres en toute tranquillité.



«C'est juste une égratignure.»



Les démons asservis expliquèrent promptement aux cannibales qu'ils étaient au menu ce soir.

La bête saucha les deux idiots qui avaient eu la merveilleuse idée de la réveiller.

La troupe de mercenaires décida donc de se rapprocher pour former un front commun, usant de hallebardes pour frapper la créature tout en restant hors de portée de sa rétribution.



À ce stade, les cannibales couraient partout, harcelant l'ensemble des mercenaires et prélevant de précieux morceaux de chair.



Alors qu'un semblant d'espoir semblait se dessiner, des pas lourds et pesants se firent entendre...

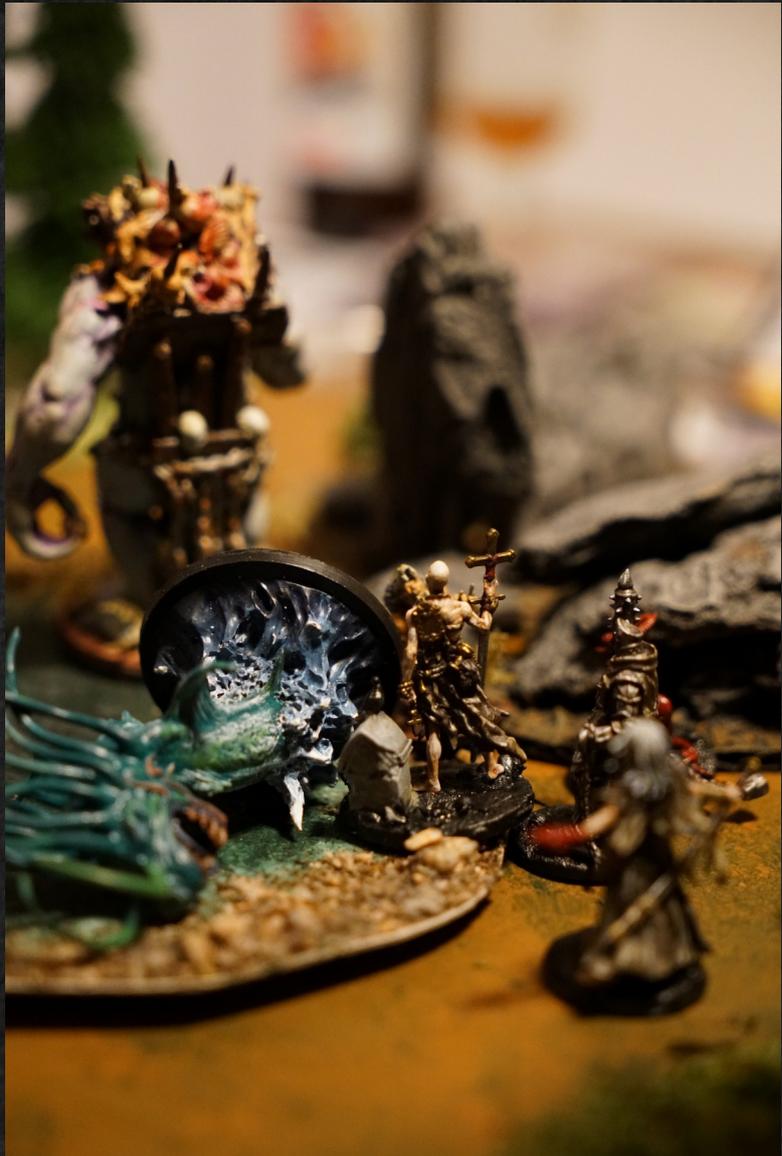


Un monstre encore plus terrifiant se présenta  
face aux combattants déjà bien affairés.

Il engloutit un guerrier d'une bouchée et ses camarades  
durent redoubler leurs coups pour que l'abomination recrache l'épéiste.

«À trois, on s'arrache... trois !»

Blessés, épuisés et à bout de  
force, les mercenaires abattirent la  
Grande Gueule qui s'effondra sur  
la rive.



Un magicien essaya de lancer un sort de contrôle sur l'abomination.  
Et échoua lamentablement, ce fut donc la créature qui prit le contrôle du magicien.  
Il chargea droit vers la gueule de la bête dont le claquement sourd des mâchoires  
ne laissa aucun doute sur la triste fin de l'apprenti sorcier.



Criant vengeance (et profitant de l'occupation momentanée du monstre)  
l'ensemble des guerriers se jetèrent dans la mêlée.



Le cuir coriace de cette proie commune ne suffit pas à la protéger  
de l'ire des héros insoupçonnés.

Et enfin l'abomination s'affaissa dans un dernier soupir.



Sans prendre le temps de dépecer leurs adversaires,  
les mercenaires fuirent ce village de malheur.

Faisant leur rapport au sorcier Viprix,  
celui-ci fit remarquer que le bon hameau était à l'Est.

Il justifia son erreur en indiquant que selon comment on est tourné, ça change tout.

# — UNIVERSES —

**WARHAMMER**  
40,000™



# RENCONTRE AU CREUSET

Sombre croisade à travers une colonie mégalithique remplie de junkies...

par DV8

Cette partie à été jouée au format 500 points de la 9ème édition de Warhammer 40 000 avec le pack de missions "Tempête de Guerre". Elle a été jouée en solo, en utilisant l'agent conversationnel ChatGPT pour générer la narration et les réactions de l'adversaire. J'ai traduit et ré-écrit une très grosse partie des dialogues et de la narration, mais le résultat est... intéressant?

« La situation est désastreuse Imamah. La Voix de la Discorde gagne du terrain et ses pamphlets inquiètent nos Frères.

- Je suis au courant, Sidriel. Nous devons les arrêter. Les secrets de notre chapitre doivent être protégés.

- J'ai besoin de collaboration pour utiliser le Premier Cercle. Nous devons frapper rapidement et de manière décisive.

- Maître, je veillerai à ce que nos ressources soient prêtes, mais je me dois de vous rappeler qu'elles ne peuvent pas être utilisées à la légère. Nous devons être sûrs que les risques en valent la peine.

- Nous ne pouvons plus nous permettre d'attendre. Cette Voix de la Discorde doit être localisée et anéantie avant qu'elle ne disparaisse à nouveau. Nous devons faire tout ce qu'il faut pour protéger notre Chapitre.

- Je suis d'accord. Nous devons suivre votre plan tout en restant prudents. Nous ne pouvons pas nous permettre de perdre davantage.

- Je le sais Imamah. Nous procéderons avec prudence, mais nous ne faiblirons pas. Les Dark Angels sortiront victorieux et la Voix de la Discorde sera étouffée.

- Pour l'Empereur et le Chapitre, Sidriel, nous ne faiblirons pas. »

Les Dark Angels se tenaient au garde-à-vous, attendant que le briefing de mission ne commence. L'aumônier interrogateur, figure sévère et imposante, esquisse alors les trois objectifs de leur mission.

"D'abord et avant tout," commença-t-il, "nous devons localiser, identifier et sécuriser la source de ce signal. Nous devons enquêter sur le site et découvrir quelles informations nous pouvons obtenir."

Les frères acquiescèrent, reconnaissant l'importance de cette tâche. Ils savaient que même des informations dénuées de sens pouvaient constituer une menace pour l'existence de leur cercle.

"Deuxièmement," continua le Maître de la Sainteté, "aucun ennemi ne devra s'échapper. Nous devons nous déplacer à l'intérieur de leurs lignes et couper toute retraite."

Les marines acquiescèrent à nouveau, leurs visages affichant des expressions déterminées. Ils connaissaient la difficulté de la mission, mais ils étaient préparés.

"Enfin," dit leur commandant, "nous devons hisser haut la bannière de la Tour Foudroyée. Nous allons faire connaître notre présence à la population indigène et leur montrer que nous sommes là pour les protéger..."



## Agents du Chaos

### TOUR 1 - 3PC

La bataille pour le contrôle du Creuset commence lorsqu'un groupe d'individus cagoulés tente de prendre le contrôle des terminaux de la Ruche. Alors qu'ils approchent de leur cible, les rues se remplissent d'une foule galvanisée par les cris des agents de la Voix de la Discorde et qui semble décidée à en découdre. Les assaillants vont devoir se frayer un chemin à travers la plèbe, tandis qu'une résistance s'organise à chaque tournant.

Le premier mouvement vient d'un groupe contrôlé par un chef de secte impitoyable, un ancien garde impérial connu sous le nom de Depp. Sa troupe prend immédiatement le contrôle du terminal est.



Une autre foule violente dirigée par Shakur, un roturier sadique, se déplace également dans le no-man's land en direction du terminal ouest. Au dernier moment, la foule tente une charge suicidaire vers une sombre silhouette encapuchonnée.

La Voix de la Discorde maintient son contrôle sur le terminal nord. En son sein, deux puissants sorciers préparent leurs magies impies pour la bataille à venir.

De l'autre côté du bloc nord, les Wildcats, un gang de cavalerie renégate, se dirigent vers le terminal ouest, utilisant les conteneurs comme couverture. Leur but ? Prendre le contrôle du terminal sud pour sceller le cours de la bataille.

## Dark Angels

### TOUR 1 - 3PC

Les Dark Angels sont pris au piège car l'ennemi est positionné en nombre.

L'aumônier interrogateur Sidriel est rapidement soutenu par l'apothicaire Jazaross, qui lui apporte guérison et force renouvelée suite à son escarmouche avec la foule.

À l'est, les frères Sariel et Sapphor se battent vigoureusement pour le contrôle du terminal, tandis qu'au centre frère Astilar et ses Pieux Adhérents se précipitent hors du bâtiment afin d'identifier la source du mystérieux signal. Très vite ils se trouvent confrontés à une escouade de légionnaires renégats : le visage de la Discorde.



L'aumônier interrogateur Sidriel récite de puissantes litanies et déclenche un déluge de frappes, éradiquant la plèbe, sortant en trombe du bâtiment et prenant dans la foulée le contrôle du terminal ouest.

Les Dark Angels prennent pied dans la ruche, mais la mission est loin d'être terminée et ils vont devoir se battre jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu.

## Agents du Chaos

### TOUR 2 - 3PC

La bataille bat son plein et la Voix de la Discorde, ne contrôlant plus que le terminal est, lance un assaut vers le sud défendu par la seule silhouette de l'apothicaire Jazaross. Les Wildcats, connus pour leurs tactiques peu orthodoxes, contournent le bâtiment sud et prennent contrôle du terminal.

Shakur et sa troupe profitent de la distraction des frères Sariel et Sapphor et font exploser le terminal est pour ne pas qu'ils puissent s'en emparer.

Les deux sorciers déchaînent alors une tempête d'énergie Warp sur les Pieux Adhérents, mais sans beaucoup d'effet si ce n'est celui d'abîmer la psychée du seigneur sorcier.

Enragé par sa blessure et son manque de progrès, le maître de guerre écrase les Terminators Deathwing sous les coups de sa hache.



Les Dark Angels vont continuer de se battre féroce-ment mais la Voix de la Discorde a fait une avancée significative vers la victoire.

## Dark Angels

### TOUR 2 - 2PC

Les Dark Angels sont plus que jamais décidés à se battre pour prendre le contrôle des terminaux. Sidriel, tout en récitant ses litanies, envoie un message à la ruche à travers l'intranet :

"Peuple du Creuset, écoutez-moi ! Je suis le Chapelain-Interrogateur Sidriel du Chapitre des Dark Angels. Aujourd'hui venu pour vous libérer de cette peur qui vous asservit. Mais sachez que la libération a un prix, et ce prix est le sang. Vous devrez vous battre pour gagner votre liberté, mais par la grâce de l'Empereur, ensemble nous triompherons ! Alors, je vous demande de prendre les armes et de vous lever contre cette voix qui vous oppresse. Pour l'Empereur ! Pour votre rédemption !"

L'apothicaire Jazaross tente d'empêcher les Wildcats de prendre le terminal sud mais il n'y parvient pas.



Les frères Sariel & Sapphor écrasent les derniers survivants de la plèbe, tandis que les frères Abathar & Tragur arrivent en renfort depuis le téléportarium. Malgré le nombre, les Dark Angels défendent farouchement la volonté de l'Empereur et remplissent pleinement leur devoir d'Anges de la Mort.



## Agents du Chaos

### TOUR 3 - 1PC - 20PV

La Voix de la Discorde est confiante. Elle contrôle les terminaux nord et sud, on détruit celui de l'est, et les Dark Angels ne contrôlent plus que celui de l'ouest. Les agents du Chaos doivent simplement garder le contrôle du terminal nord et lancer un contre-signal à travers l'intranet.

Le fourbe sorcier, courageusement caché à l'intérieur du bâtiment nord, décide de frapper. Il attaque violemment les frères Abathar & Tragur, réduisant leur esprit en cendres.

Le Seigneur Sorcier se dirige vers l'Aumônier Interrogateur, utilisant ses pouvoirs pour transposer ses légionnaires jusqu'au terminal ouest. Ils atteignent le terminal et téléchargent un contre-

signal, reprenant le contrôle de l'intranet et établissant une domination sur le Creuset.

Les Wildcats, pris dans la mêlée, sont incapables ne serait-ce que de blesser l'apothicaire Jazaross.

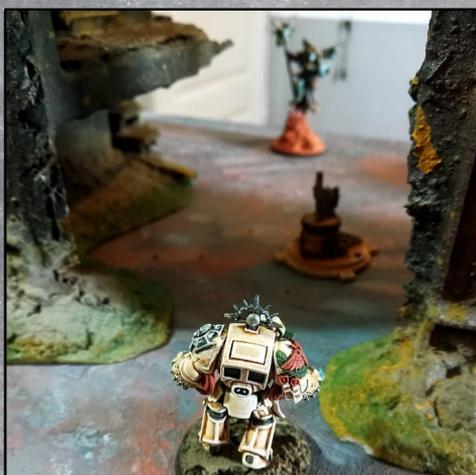
Le sorcier solitaire vient de s'ancrer dans les mémoires comme une voix significative parmi les Voix de la Discorde.

## Dark Angels

### TOUR 3 - 2PC - 15PV

Les Dark Angels ont perdu le contrôle des terminaux et la situation est désastreuse. L'aumônier interrogateur Sidriel ordonne une contre-attaque afin de sécuriser la zone tandis qu'il s'occupe du seigneur sorcier.

Sidriel, muni d'un mantra et de sa masse de rédemption, assassine le sorcier. Les terminaux sont endommagés et certains de ses frères sont tombés, mais Sidriel connaît le prix à payer pour la sécurité de l'Imperium. Ses troupes vont devoir se regrouper afin de s'assurer que le culte ne se relève pas.



## Agents du Chaos

### TOUR 4 - 1 PC - 30 PV

La Voix de la Discorde a pris le contrôle de tous les terminaux fonctionnels du Creuset et elle est prête à semer la peur et l'horreur dans la ruche. Le seigneur sorcier est parti mais la victoire est proche.

Le sorcier solitaire lance une seconde violente attaque psy contre les Terminators, terrassant frère Sapphor, le laissant inconscient.

Les deux derniers légionnaires diffusent leurs propagandes malsaines sur le terminal ouest, corrompant les systèmes afin d'empêcher définitivement les Dark Angels de reprendre le contrôle.



Comprenant que la Voix de la Discorde a mis la main sur l'intranet et que la population est laissée dans la peur et le désespoir, les Wildcats quittent le combat et se replient vers le terminal ouest. Les Dark Angels sont vaincus et la Voix de la Discorde triomphe !

## Dark Angels

### TOUR 4 - 1PC - 20PV

Toujours aussi décidé, l'apothicaire Jazaross protège le terminal sud tandis que l'interrogateur Sidriel lance son dernier assaut vers le terminal ouest.

Frère Sariel entre dans le bâtiment nord pour combattre le sorcier solitaire et meurt héroïquement dans la bataille.



Sidriel a peu de peine à sécuriser le terminal ouest. Les Dark Angels ont finalement accompli leur mission et le Creuset est à nouveau en sécurité.

## Agents Du Chaos

TOUR 5 - 1PC - 45PV

La Voix de la Discorde ne contrôle plus que le terminal nord, mais elle s'en moque bien. Le Chaos n'a jamais eu honte de battre en retraite afin de lancer derrière un assaut surprise. Alors calmement, le sorcier survivant de la Voix de la Discorde commence un sombre rituel.

Les Wildcats tentent eux un dernier assaut, en vain, l'aumônier est beaucoup trop déterminé. La bataille se termine sans gloire pour les Dark Angels, et c'est tout ce qui compte pour la discorde...

## Dark Angels

TOUR 5 - 1PC - 30PV



L'apothicaire Jazaross termine de sécuriser le terminal sud tandis que l'interrogateur-aumônier Sidriel détruit le terminal ouest corrompu. D'un coup rageur de son Crozius Arcanum, il enfonce le contrôleur endommagé, mettant fin à son signal de corruption.

Les Dark Angels se dirigent alors vers la confrontation finale avec le sorcier, mais celui-ci disparaît à travers un portail.

Le coût de la bataille est trop élevé et la chute de leurs frères Dark Angels reste impayée, mais grâce à eux, ce soir, la ruche dormira en paix.

## Agents Du Chaos

- ◆ Objectif primaire 35 points
- ◆ Objectif secondaire 20 points
- ◆ Total : 65 points de Victoire

## Dark Angels

- ◆ Objectif primaire 20 points
- ◆ Objectif secondaire 25 points
- ◆ Total : 55 points de Victoire

## — ÉPILOGUE —

« Jazaross, la confrontation est terminée, la Voix de la Discorde est vaincue et les terminaux sécurisés.

– Oui, aumônier. Nous avons perdu un frère dans cette bataille.

– Son sacrifice ne sera pas vain. L'Imperium est à nouveau en sécurité, et notre secret protégé.

– Permission de parler, maître ? Nous devons veiller à ne pas commettre les mêmes erreurs à l'avenir. Nous devons trouver un moyen de traiter cette corruption avant qu'elles ne prennent pied.

– Je suis d'accord, Jazaross. Nous devons être plus vigilants. Les ennemis de l'Imperium sont toujours à la recherche d'un moyen de frapper, et nous devons être prêts avant eux.

– Je m'excuse, je dois m'assurer que l'apothecarium est correctement préparé et que nos frères sont guéris de la malignité à laquelle nous avons été confrontés aujourd'hui.

– Va, Jazaross. Nos frères doivent être pris en charge. Ensuite nous honorerons le sacrifice du frère Sapphor. Pour l'Empereur et le chapitre. Nous ne faiblirons pas.

– Pour l'Empereur et le chapitre. Nous ne faiblirons pas. >>



La première bataille pour le contrôle de l'intranet du Creuset fut courte, mais féroce et brutale. Des heures avant je pouvais entendre les cris à travers les hauts parleurs des agents de la Voix de la Discorde. Les bornes émettrices de la Ruche étaient connectées et on entendait leurs interférences à travers les enceintes.

Et puis d'un coup, les rues se sont remplies de personnes. La foule, galvanisée par les slogans, descendait dans la rue pour combattre, persuadée que quiconque se présentait devant eux serait un ennemi mortel.

Dès lors, les Anges de la Mort durent se frayer un chemin à travers la masse. Ce fut un carnage. Jusqu'à ce que les Dark Angels soient pris au piège : l'ennemi était préparé et en plus grand nombre.

À la fin, le chef apothicaire Jazaroos et l'aumônier interrogateur Sidriel sont sortis vivants, mais pas forcément victorieux. À la fin de la bataille, Sidriel récitait des litanies et envoyait des messages à la ruche à travers l'intranet. L'Apothicaire s'occupait de ses frères tombés.

En tant qu'humble serviteur de l'Imperium, je ne pouvais que regarder avec admiration le sacrifice et la bravoure des Dark Angels, alors qu'ils extirpaient, au prix de leur sacrifice, le Creuset des forces hérétiques.

—Anonyme, Creuset, Pluvettilus Xi

—AVOS DÉS!—



L'ATELIER  
DE  
HORCHARR

# HORCHARR, LE GRAND ARCHITECTE

«*Et juste là un petit géranium !*»

*Interview menée par Radagast le Brun & Sceptik le Sloucheur (DuckBastard)*

Bonjour à tous, aujourd'hui je vous propose l'interview de Horcharr. Horcharr est un crafter de l'extrême, ses projets sont dantesques, titanesques, que dis-je, pharaoniques (^) et surtout plus dingues les uns que les autres ! Avant d'aller plus loin je vous laisse aller voir plus bas quelques images de ses réalisations, car elles valent mieux que des mots. Vous verrez surtout que mon emphase n'est en rien exagérée.

Voilà. Ça calme, hein ! Je connais Horcharr depuis son arrivée sur le forum de [OneMoreMini](#), où il nous a partagé sa 1<sup>ère</sup> réalisation : un « simple » donjon mais déjà extrêmement bien réalisé. Par la suite ses talents de crafter n'ont fait que s'affûter et ses projets prendre des proportions toujours plus grandes. Même si je connais déjà son travail et quelques-unes de ses recettes, je suis très heureux de faire son interview pour vous partager ce vertige. J'ai été aidé par l'ami DuckBastard.

Vous trouverez à la fin une liste de conseils qui ressortent de l'interview qu'on a extraite avec Horcharr. Trêve de palabre, je vous laisse avec mes questions et ses réponses !



**Bonjour Horcharr ! Peux-tu te présenter, nous dire ce qui t'a amené dans le hobby et surtout pourquoi tu t'es lancé dans la réalisation de tels projets ?**

Alors mon passé c'est super basique et hyper rapide. J'ai 45 ans et comme beaucoup d'ados j'ai commencé avec HeroQuest (HQ) et des « bouquins dont on est le héros ». J'en avais peut-être 40 ou 50. Sur HQ j'ai principalement fait le Maître du Jeu (MJ). J'ai racheté le jeu deux fois, une extension, une 2<sup>ème</sup>... et je faisais des donjons gigantesques. J'avais fait des petits décors en carton (des cercueils)

coloriés aux crayons de couleur mais pour les figurines ça ne m'était pas venu à l'esprit de les peindre. Tout le monde s'en fichait ! De toute façon ce qui était intéressant, c'était le décor sur plusieurs niveaux de jeu. Ça suffisait, on s'éclatait comme des fous.

Cette période a duré trois ans. Après je me suis mis au sport comme un dingue pour entrer dans l'armée vers 17 ans. J'ai complètement arrêté pendant 25 ans ! Et un jour le drame... quand je suis rentré chez mon père, il avait déménagé et donné aux scouts tout mon matos et mes livres ! Sans me demander !

En plus j'ai toujours été soigneux, je l'avais un peu mauvaise ! Mais sur le coup je n'ai pas percuté que c'était assez grave. J'étais à fond dans l'armée et le sport, je faisais des triathlons j'avais d'autres trucs en tête.

Fin 2018, j'ai dû quitter l'armée après plus de 22 ans pour un problème de santé et ainsi trouver une nouvelle voie professionnelle. Je ne pouvais plus faire de sport comme je voulais, il me fallait trouver un palliatif. En discutant avec mon voisin et ami on découvre qu'on jouait tous les deux à HQ et ainsi on se dit « ben tiens, si on s'y remettait ? ». On propose ça à nos femmes et à nos filles qui ont l'âge auquel on jouait à HQ à l'époque. Je me plonge dans Internet pour savoir s'il y a moyen d'avoir un nouvel exemplaire ? C'est là que je me suis rendu compte que les prix avaient flambé (argh tous mes jeux donnés, catastrophe !).

À Bayonne je suis allé à [l'Usine à jeux](#). Le mec est super, je lui demande s'il y a quelque chose qui a remplacé HQ, de mieux, de plus évolué ?! Il me propose Dungeon Saga. Un jeu un peu plus poussé au niveau des règles. Et je dis banco ! J'ai acheté le 1er volet. Bien sûr je me suis à nouveau retrouvé MJ. C'était sympa, mais en termes d'immersion je suis resté sur ma faim. J'ai trouvé ça très fade. Je m'attendais à un truc beaucoup plus raffiné. 25 ans plus tard, je m'étais dit que ça allait envoyer du steak ! Les figurines sont passables mais c'est du plastique mou qui se plie. Le décor c'est pareil, c'était de petites tuiles en carton ! Ouch ! Je me suis dit que ça n'était pas possible. Je regarde sur internet et je tombe sur des trucs de fous, genre [Dwarven Forge](#). Je me dis pourquoi pas ça, mais ce qui m'a refroidi c'est les prix... Je me suis retrouvé finalement sur le forum des [Souterrains Oubliés](#). En posant quelques questions, je m'aperçois que pour faire ce que j'ai en tête, il va me falloir presque 1000 balles ! Ma femme me conseille de voir s'il n'y a pas moyen de les fabriquer..

Je n'ai jamais fait de modélisme mais je commence à regarder. Je trouve des tutos dont des vidéos de

[Black Magic Craft](#). Je prends conscience que je peux le faire moi-même. Le matos ne coûte pas cher, c'est des plaques de polystyrène. Ça je connais parce que je retapais ma maison. C'est bon marché, mais faut savoir faire. Au début je ne me lance pas, je ne veux pas. Je tourne en rond pendant deux mois puis, ne voulant pas rester con, finalement je me jette à l'eau. Je ne suis pas trop mauvais bricoleur, il n'y a pas de raison que je n'y arrive pas ! Et là, la COVID arrive, je me retrouve en télétravail et me voilà parti. Mon but était d'avoir un donjon complet. Je réalise donc un 1<sup>er</sup> niveau. Si je fais, je le fais bien. Donc je pousse toujours plus loin (les détails, la qualité etc...). Pour cela, j'y suis allé par palier.

### **Quelle est la finalité derrière tout ça ? Qu'est-ce que tu recherches ?**

En fait, je réalise aujourd'hui ce que j'ai toujours rêvé d'avoir pour mon *Dungeon Crawler* : ce que j'avais en tête quand j'étais ado. J'ai conservé les règles de Dungeon Saga avec des évolutions maison mais le reste je le fabrique.

Je fais le MJ pour une campagne en cours. Pour mes joueurs je cherche un maximum d'immersion dans un monde que j'ai créé : ça a quand même plus de gueule un donjon sur mesure, une vraie potion ou une torche qui s'allume/s'éteint en jeu ! Je donne donc aux joueurs des objets que j'ai crafté (potions, cartes, parchemins, objets magiques...). J'utilise aussi des effets spéciaux : lumières, fumigènes (même si je n'en abuse pas en jeu, cela fait très beau en photo ou en vidéo).

Bon il faut savoir que je ne regarde pas la télé et que je ne joue plus aux jeux vidéo. Avant je faisais beaucoup de sport mais vu que je peux plus c'est devenu mon défouloir !

Peux-tu nous présenter tes différents projets ?

## Les plaines maudites



Mon 1er décor : tout était nouveau pour moi. C'est sur un seul niveau mais avec une rivière et un passage à gué. La rivière profonde de 4 cm est en résine. Ma femme me dit "tu commences un peu fort". Effectivement, j'ai mal fait l'étanchéité, j'en ai mis partout. J'ai pourri le drap de protection et j'ai dû remettre de la résine. J'ai dû faire ça en trois fois. J'ai fait jouer mes potes dessus ils ont trouvé ça bluffant même si je n'ai pas fait les petites vaguelettes. J'ai passé une dizaine de jours dessus, après le boulot.

## Le labyrinthe et la tour

Celui-ci je ne le montre pas souvent, car je n'en suis pas satisfait. D'ailleurs vous ne la verrez pas ! J'ai fait ça en une dizaine de jours en février 2020. Il y a un labyrinthe, un marais sur le côté et une tour faite brique par brique. Quand on la regarde elle est mal faite, elle est tordue. J'avais la base mais à un tiers, ça m'a gavé, je l'ai mise de côté. Je me suis forcé à la terminer. Ça été un calvaire, parce que j'avais mal commencé et que je n'avais pas le niveau pour ça. Cette maquette je l'ai en horreur. On a joué quand même une fois dessus. Elle fait 60x60x30 cm.

## Le donjon "classique"



Pour mon 1<sup>er</sup> donjon j'ai fait les pièces dans l'ordre. Je me suis amélioré au fur et à mesure.

Mon 1<sup>er</sup> défi c'était de voir si je pouvais gagner en hauteur pour un donjon sur un seul niveau. J'ai fait une petite passerelle, des ponts, des portes amovibles, une rivière souterraine, un escalier, un passage secret et ainsi de suite... J'essaye à chaque fois de faire de nouvelles choses ou de les faire autrement, plus grosses par exemple.

Ce donjon est espacé, mais il occupe 200x90 cm.

Sur celui-ci j'ai fait la bêtise de faire une pièce et de la peindre dans la foulée avant de passer à la suivante. En effet, j'avais du mal à garder les mêmes teintes. Bien que je note mes mélanges ça n'était pas tout à fait la même chose. Mes potes m'ont dit que non, mais moi je le vois.



## Le domaine du feu



J'ai enchaîné avec des éléments de lave pour compléter le donjon précédent. C'est là que j'ai vraiment compris qu'il fallait que je finisse la totalité du craft avant de tout peindre d'un coup !

Je m'étais dit qu'il fallait que je rajoute une grosse pièce centrale. J'ai commencé à lui donner forme pendant les pauses café du confinement. Vu que je ne discutais avec personne (du boulot) et que je l'avais tout le temps sous les yeux, je me disais « et si je rajoutais un escalier, et si je rajoutais ça » et ainsi de suite.

C'est avec cette pièce que j'ai commencé à faire de l'aérien, du volume, c'est là que ça a dégénéré... J'ai eu un déclic. J'ai testé les limites techniques du polystyrène (hauteur, équilibre, point de rupture...). Au fur et à mesure que ça montait, j'essayais de faire encore plus haut, plus fin. J'ai essayé de mettre un gros bloc tout en haut en pensant que ça n'allait pas tenir, et ça a tenu. C'est truffé de baguettes de bois et de cure-dents. Je me suis arrêté quand ça touchait le lustre du dessus ^^.



J'ai essayé d'améliorer la peinture. La lave je l'ai recommencée trois fois ! C'est de l'enduit. J'achète toujours le même, du bas de gamme. Je l'ai coulée d'un seul bloc de haut en bas. J'avais testé la technique et la texture sur les pièces précédentes. Tout est dans le mélange et la fluidité de l'enduit : ni trop liquide ni trop pâteux (dosage à l'œil). Il faut aussi pencher la pièce pour ralentir l'effet de "coulage". Après il faut la mettre

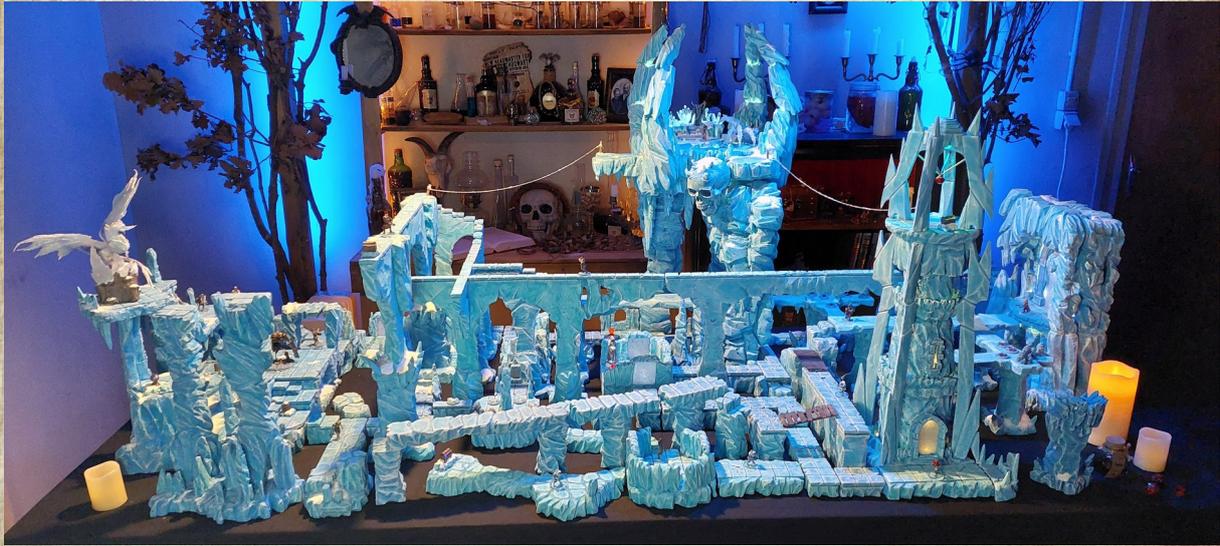
vers une source de chaleur pour qu'elle durcisse rapidement. L'enduit fige et doit sécher pendant plusieurs jours (deux à trois semaines pour être sec à cœur). Ensuite tu peux peindre.

Je me suis aussi beaucoup amusé avec les *LED*. C'était ma pièce la plus aboutie, elle mesure 30x30x45cm et a nécessité un mois et demi de travail ! Elle m'a fait souffrir mais m'a permis de beaucoup progresser.

C'est à partir de là que je commence à publier sur le forum [les souterrains oubliés](#). Je me présente, en tant que débutant j'explique ce que je fais et ils me disent de poster. J'ai donc commencé à prendre des photos, avant je pensais que ça n'intéressait personne. À partir de là j'ai eu un avis extérieur à mes proches. Parce quand ils me disent que c'est beau, je les crois pas de souci, mais il est tout de même important d'avoir celui de parfaits inconnus. Finalement, ils m'ont dit que c'était super et ça m'a encouragé à aller plus loin.



## Le labyrinthe de glace



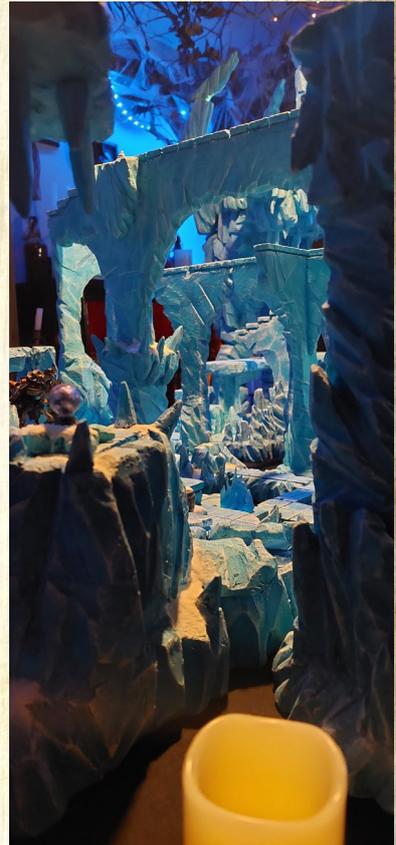
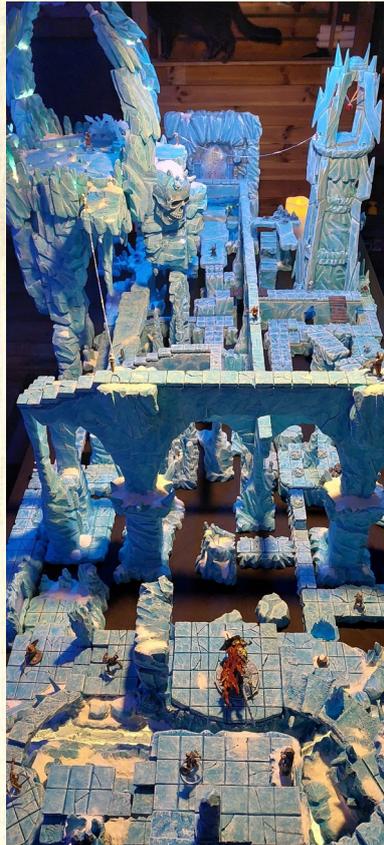
Je trouvais que je n'avais pas encore le niveau adéquat. Je voulais pouvoir affiner mon coup de cutter. Je venais de faire le feu, j'allais faire la glace !

Mon projet suivant a été le labyrinthe de glace. C'est une extension de HQ : "l'horreur des glaces". J'ai eu le déclic en regardant le Hobbit avec ma fille pour la x<sup>ième</sup> fois. Le moment où ils sont dans *Erebor*, la cité naine, avec des passerelles dans tous les sens, un vrai labyrinthe. Je voulais refaire *Erebor* mais figée dans le gel par un sorcier.

Je me lance pour défi de remplir encore plus la table de jeu. Je commence par bosser dessus trois mois à fond, j'avance bien. Le démarrage est compliqué : c'est plein de nouveautés (techniques, textures, ...). J'ai eu du mal à trouver mes marques et j'ai fait la bêtise de ne pas faire de pause. De plus, je ne sais pas si je vais arriver à obtenir cet aspect "glace bleue" à la peinture.

Et là pendant deux mois je pète un boulard : je n'y arrive plus, plus rien ne sort, dès que je fais un truc, c'est de la merde ! Donc au bout de 10 minutes j'arrête. Et en plus je choppe aussi la COVID. J'ai besoin de me changer les idées et c'est pendant ce passage à vide qu'au final je débarque sur le forum [One More Mini](#). Pour me remettre en selle il faut que je me lance sur un projet plus "simple". C'est à ce moment que je débute le désert. Ce n'est qu'une fois le désert de soufre terminé que je reprendrais le labyrinthe de glace. Ce dernier fait une superficie de 200x100x50 cm. À ce moment-là, c'est le plus dense que j'ai jamais réalisé.





## Le canyon et la soufrière



Mon objectif c'est de faire un canyon désertique qui finit par une énorme porte.

Comme je me remets en selle, je pars du principe de ne pas attaquer par la porte. J'utilise le fil chaud (celui en forme de "Y") pour réaliser l'effet canyon de la sculpture. Pour les arrondis, j'ai détendu un peu le câble pour qu'il se courbe encore plus quand je tire dessus. Les courbures sont bien plus jolies.

Je fais les 1<sup>ères</sup> pièces, c'est pas trop compliqué, je choppe vite le coup de main. J'arrive rapidement à un petit labyrinthe modulable en deux ou trois semaines (100x100 cm). Mon objectif étant petit, je reprends plaisir à crafter.

J'ai tellement utilisé le fil chaud que je l'ai cassé. J'ai passé une journée à chercher la pièce pour la racheter ou me la faire prêter. Au final j'ai fait du rafiage.

Il me reste à faire la porte. Malgré sa hauteur (40 cm) j'arrive à la sortir en une semaine. Pour une fois je ne fais pas un cumul de plaques superposées. Je prends une plaque que je viens sculpter dans la hauteur pour qu'il n'y ait pas d'effets de collage. Ces derniers sont dégueulasses et chiant à camoufler.

J'ai galéré trois jours pour trouver le bon mélange afin d'avoir la bonne couleur..



Je me lance dans un style différent : le désert de soufre. Je l'ai réalisé en 3 semaines. J'étais de nouveau reparti à fond ! Entre deux et six heures par jour... après le repas ^^ . C'est un de mes craft préféré (et celui de ma femme ^^).

Encore une fois, tout est nouveau : la roche (la texture n'est pas la même), les couleurs, les bassins (en résine avec des *LED*). J'ai encore eu des problèmes d'étanchéité. J'ai réussi à éviter la catastrophe grâce à l'expérience de la première fois. J'ai galéré et j'ai mis du temps (il fallait les peindre à l'intérieur) mais à la fin j'étais vraiment super content du résultat.



## La grande pyramide



En finissant les donjons j'avais déjà en tête la pyramide. Dans le scénario les joueurs sont perdus dans un désert. Une tempête de sable survient et ils se retrouvent dans deux endroits différents du désert (canyon et lac de soufre). Une porte les mène à une cité engloutie sous le sable.

Au début je pensais uniquement faire un pan de la pyramide, afin de la suggérer. Je commence à réfléchir à la manière de procéder. Je fais des recherches et je tombe sur un *design art*, coup de foudre, c'est ça que je veux faire. À ce jour c'est mon plus gros projet, j'ai mis sept mois à le faire. Pour l'extérieur j'ai encore tout fait au cutter. J'ai acquis une bonne dextérité en travaillant uniquement à la main : des découpes parfaitement droites et de belles courbes comme au compas, mais j'ai pris peur en calculant le nombre de murs qu'il me faudrait pour l'intérieur (ndlr : entièrement jouable sur six étages, voir les deux dernières photos).

Je me suis dit qu'il fallait m'équiper. J'ai acheté une Proxxon Thermocut (un coupeur à fil chaud) qui m'a permis de débiter des soirées durant ! J'ai été à une vitesse folle, ça m'a changé la vie ! J'ai mis longtemps avant de l'acheter, j'avais peur d'investir dans un truc que peut-être je n'utiliserais pas beaucoup. Finalement elle me fait gagner énormément de temps.

Dans l'intervalle, j'ai terminé la peinture du donjon de glace (six mois au total) et peu de temps après j'ai fini la pyramide. Ensuite je fais une pause d'un mois pendant laquelle j'ai testé la peinture de figurine, mais je n'ai pas trop accroché. Au final, je préfère les faire peindre, ce qui me permet de rester concentré sur les décors. Les gens peignent souvent leurs figurines et s'achètent des décors onéreux, moi je fais l'inverse. Le coût total des matières premières de la pyramide est de 140 €.



## Les portes d'Asvodal, HeroQuest "de luxe"



Je me suis lancé dans la création de décors pour arriver à créer "mon" HQ. C'est ce projet ! J'étais un peu sceptique au début sur ma capacité à le réaliser. J'ai pris du temps (deux mois) pour faire beaucoup de tests sur les arches et les rochers. Je teste pour ces derniers le Sculptamold qui me permet de faire les jointures entre chaque bloc rocheux et les liens avec les murs des constructions. Pendant son séchage, je viens le sculpter pour reprendre les lignes et les formes des roches adjacentes. Le résultat donne l'illusion qu'il s'agit d'un seul bloc.

J'ai commencé ce projet il y a un an, sans faire de pause. C'est actuellement mon projet préféré, celui qui est le plus abouti. J'essaie de faire en sorte que chaque partie soit unique. Je viens de finir le craft, il reste la peinture : le travail est loin d'être fini ! Pour donner un ordre d'idée les statues font 50 cm de haut (sans le socle) !





**Euh dis-moi comment tu ranges tout ça ?!**

Je n'ai pas (encore) de problème de place. J'ai la chance d'habiter une grande maison. J'ai cinq tables complètes qui occupent quasiment 200x100 cm, une salle de jeu qui fait 25 m<sup>2</sup> et une bibliothèque de la même superficie qui me sert aussi de stockage. J'ai encore une autre pièce "capharnaüm" et un garage pour stocker tout ça. Il y a une limite à tout. Un jour peut-être je me séparerai de mes premiers donjons pour avoir de la place.

**Pourquoi et comment te lances-tu dans un projet ?**

Mes idées viennent souvent en trifouillant sur Pinterest. Je regarde les design arts. Il y a plein de trucs supers intéressants et quand j'ai le déclic, j'y vais ! Pour le canyon, mon inspiration vient de l'Antelope Canyon (USA) et d'un dessin fantasy s'y référant avec une grande porte en pierre. Le désert de soufre est inspiré du volcan Dallol en Éthiopie. Ce qui me plaisait c'était que le désert présente des lieux très divers selon où tu te trouves : des couleurs vertes et jaunes (sur les bassins d'acides), des endroits où il n'y a que de la roche, des zones labyrinthiques. Le labyrinthe de glace est inspiré d'Erébor dans le film "le Hobbit". La pyramide c'est une miniature YouTube sur la construction de celle-ci par les extra-terrestres ^^ . Les portes d'Asvodal proviennent des artistes [Andrew Palyanov](#) et [Gabriel Yeganyan](#).

Je pars toujours de zéro. J'achète uniquement ce dont j'ai besoin, donc je n'ai pas de "pile de la honte". Il faut que se soit totalement nouveau y compris dans le style et les techniques. J'essaie de faire mieux que la fois d'avant. La limite c'est le plafond et la jouabilité. J'aimerais pousser plus loin la partie électronique avec du contrôle à distance.

Pour en mettre plein les yeux des joueurs dans un donjon, il faut que toutes les pièces soient uniques et extraordinaires, mais c'est super long à faire. Donc il faut ruser : la première pièce elle doit claquer, tu racontes une histoire et il faut quelle pose l'ambiance. Ensuite, tu ajoutes des tuiles passe-partout. Au milieu du donjon t'en remets une ou deux qui claquent pour remettre un coup de booster, avec un mini boss par exemple. Enfin, pour le final, il faut de nouveau que ça pète.

Quand je fais un impact ou de l'usure sur ma structure, je réfléchis toujours en amont à l'histoire qui expliquerait son existence. J'imagine quelqu'un qui tire une boule de feu dans le couloir et je crée un impact qui en témoigne. Quand je crée un décor je raconte une histoire. Au début je n'ai que la structure physique, après je prends chaque élément et je vois ce qu'il peut raconter. C'est très important pour moi. Si j'ai bien réussi mon coup les joueurs devinent l'histoire : les pièges, le boss... aucun élément n'est là au hasard. Ça m'aide aussi en tant que MJ. Même après plusieurs mois, je retrouve l'histoire grâce aux décors !

Il faut savoir que je ne fais jamais de croquis préparatoires. Parfois je me sers d'un rouleau de papier toilette pour calculer un truc, mais c'est tout. Les seules fois où je fais un croquis c'est pour montrer une idée à ma femme, c'est plus facile ^^ . Sinon toute la partie réflexion architecturale je la fais de tête. J'ai l'idée globale, je me lance et des fois je me dis "finalement ça ne va pas bien". Je mets en pause, je réfléchis, je fais autre chose. Je reviens plus tard puis j'ai le déclic.

La perspective est un élément auquel j'attache beaucoup d'importance. Pour bien tester je fais une pièce grossière, du bon gabarit. Je la positionne et je dépose des figs. Ça me permet de vérifier l'échelle et l'effet. Quand quelque chose ne me convient pas, que ce soit pour les effets de lumière, la perspective, ou le rendu je n'hésite jamais à revenir en arrière, à tester ou ajouter de nouvelles choses qui n'étaient pas prévues. Ça m'est arrivé de passer quatre heures sur un truc, de le regarder et de me dire : "j'ai fait de la merde" et de tout jeter. C'est une approche assez organique. Je prends toujours la perspective du joueur. Quand je pose une nouvelle pièce je regarde si ça ne dénature pas le reste. Les statues (du HQ "de luxe") étaient compliquées à réaliser, il ne fallait donc surtout pas que le reste les invisibilise. Sur ce donjon j'ai défini un emplacement de référence qui me permet de vérifier le point de vue du joueur. C'est d'ailleurs pour cette raison que j'ai entièrement déporté une pièce de la tour ! Je fais ça en permanence. Le donjon que j'avais imaginé à la base a complètement évolué. Ma femme m'aide à faire le tri dans mes (trop) nombreuses idées : pour

éviter de surcharger, je les mets de côté (pour une extension par exemple).

La particularité de ce type de diorama c'est qu'il doit être jouable. Je pars de l'intérieur. Je visualise les endroits où les pions vont pouvoir se déplacer et je fais un "dallage", même si c'est un décor naturel. C'est le seul moment où je dessine. Au départ, c'est une approche classique de jeux de plateau. Si tu mets un quadrillage au-dessus de mes crafts tu t'apercevras que tout rentre dans des "carreaux" de 3x3 cm, tout, même un pan de mur ou un rocher.

Sur des gros projets je fais d'abord des tests sur des petites pièces pour essayer les textures et la peinture. Ces pièces me servent de guides tout au long de la construction. Ce sont de simples références. Les techniques vont s'affiner tout au long du processus. On gagne surtout en rapidité d'exécution. Par exemple, le donjon de glace a 70 pièces différentes et je peux montrer ma courbe de progression en prenant les pièces dans l'ordre de création.

### **Quels sont les matériaux et les outils que tu utilises ?**

Pour le matériel c'est plutôt du basique :

2 bons cutters de tailles différentes avec des lames de rechange.

Un scalpel de précision.

Des règles et une équerre en métal.

2 boules d'aluminium : une vieille avec plus trop de texture pour bourriner, une plus récente avec une jolie texture.

Des cailloux pour les arêtes.

Des niveaux (un moyen et un petit).

De la colle à bois. Je m'en sers surtout pour sabler ou coller le dallage, une dalle après l'autre, comme ça je peux les ajuster.

Un pistolet à colle. C'est beaucoup plus rapide que la colle à bois. Les petits de chez Lidl à 14 € sont très bien. Je ne me sers quasiment plus que de ça quand je fais de grosses sessions de craft sur un gros projet. Je ne peux pas attendre que la colle sèche. En 10 secondes c'est fixé. Certains gros appareils sont très nazes : ils mettent trois plombes à être prêt et ils

chauffent trop (ils brûlent le polystyrène). Quand tu les laisses toute la colle coule.

Pour les matériaux, que du basique également. Je prends tout au 1<sup>er</sup> prix dans un magasin de bricolage ou chez Action. Je récupère peu de matériaux recyclés.

Pour les plaques de polystyrène extrudé je travaille avec plusieurs épaisseurs : 2, 3 et 5 cm et parfois du 4 et 6 cm. Avant je les prenais de toutes les couleurs mais maintenant je prends uniquement les "crème". Ça permet au donjon d'être uniforme, même non peint, lorsque je poste sur Instagram. Sur un projet aussi long, ça fait aussi plaisir d'avoir quelque chose de beau à regarder qui n'est pas bariolé. Cette unité réduit aussi le questionnement métaphysique en cours de route de "Est-ce que ça sera beau ?!". Avec la baisse de moral associée, car il est toujours plus difficile de se projeter quand il y a plein de matériaux de couleurs différentes.

Des cure-dents et des piques à brochette pour solidifier les structures.

Du plâtre fin de Paris avec les moules de [Woodland Scenic](#). Mes premiers essais réalisés au plâtre de Paris n'étaient pas concluants du tout : trop cassants ou rendus médiocres. J'ai donc commencé par l'achat d'un produit spécifique très pratique mais cependant très onéreux. Après quelques tests et de rapides calculs, je me suis rendu compte que ça allait me coûter une fortune. J'ai demandé sur le forum [One More Mini](#) si on pouvait trouver un autre produit adapté et un membre m'a parlé de [Staturoc](#). Effectivement, c'est la même chose et ça fonctionne mieux. Cependant, même si c'était moins cher, au regard de ma forte consommation, le coût allait rester trop important : chaque pièce (bloc d'environ 30 cm<sup>3</sup>) me serait revenu à plus de 100 euros. J'essaye toujours de minimiser les coûts. Normalement une pièce me revient entre 20 € et 30 € max (polystyrène, plâtre, LED, peinture). J'ai donc recommencé à faire des essais au plâtre fin. Si les plâtriers y arrivent sur de grandes surfaces, je devrais pouvoir y arriver avec mes petits moules ! J'ai fini par trouver le bon dosage et le bon timing. Le plâtre est beaucoup plus long à sécher que les produits spéciaux, mais une fois sec, d'un point de vue qualité des textures, je n'arrive plus à faire la différence. Rien ne remplace le geste et sa répétition

pour maîtriser une technique. Il faut bien penser aussi à rincer ses moules avant de couler. J'y ai passé du temps parce que je partais de zéro, sans personne pour me guider. Les produits que j'ai cités sont excellents pour quelqu'un qui est pressé ou qui n'a pas trop de technique. Il faut juste y mettre un peu le prix. J'ai même testé en mode yolo sans respecter les dosages et ça a marché.

Pour le [Sculptamold](#) : J'utilise la marque Amaco, vraiment top.

Du sable et des cailloux que je récupère dehors.

Pour la peinture, c'est pareil : la majorité vient de chez Action. Les quelques teintes spécifiques que je ne trouvais pas là-bas proviennent de chez Cultura. J'ai plus de peinture pour le craft que pour les figs ^^.

### Quelles sont les grandes étapes ?

Je commence à crafter la structure avec du polystyrène et de l'enduit. Dans le même temps, je positionne les LED, le câblage et les piles pour les camoufler.

Je commence le sablage dans les zones difficiles d'accès. Puis je complète juste avant la peinture quand toutes les pièces sont terminées pour homogénéiser le tout. Vu que je reviens souvent sur d'anciennes pièces, ça m'évite d'avoir à refaire des choses (ce que je déteste). Je ne me sers jamais du sablage comme d'un cache-misère, je trouve que ça se voit trop. Je fais un mélange de 2/3 colle et d'1/3 eau environ. Je n'y vais pas comme un bourrin avec la colle, par contre je sature avec le sable. Une fois sec, je retourne la pièce, je tapote et l'excédent tombe. Je répète trois ou quatre fois l'opération si j'ai besoin d'une bonne épaisseur. Quand je le fais, j' imagine comment le vent déposerait le sable et j'essaye d'avoir un rendu naturel, quitte à m'y reprendre à plusieurs fois. Ce n'est pas facile de bien doser.

Pour la peinture je fais mes propres mélanges. Je base toujours avec la couleur majoritaire jamais en noir.

Effet (résine, bougie, tête de mort, végétation, neige...).

Je suis la recette classique pour la neige : 1/3 de colle blanche, 1/3 de bicarbonate de soude et 1/3 de peinture blanche pour éviter le jaunissement. Comme pour le sablage, je prends le temps pour obtenir un rendu et une texture naturelle (vieille neige/poudreuse).

Je n'utilise jamais de *mod podge* (vernis colle) ou de mélange eau/colle pour sceller le décor afin de ne pas dénaturer tout le travail de texturation. En effet, il me semble important de ne pas obstruer les creux que l'on souhaite mettre en valeur lors de l'utilisation d'un *wash* (ndlr : peinture très diluée qui permet aux pigments de pénétrer dans les creux et fait ressortir les détails). Il faut reconnaître que je fais des décors qui sont peu manipulés/sortis/rangés, il se peut que cela ait une utilité pour des jeux plus classiques où le risque d'abîmer est plus grand, car l'usage est plus intensif.

### Le plus dur dans un projet ?

Pour moi c'est les trucs répétitifs. Par exemple, quand j'ai calculé le nombre de murs que je devais faire pour la pyramide. C'était raide pour le moral. Ça m'a tellement gonflé que j'ai été super rapide.

Pour éviter ça, j'essaie de décomposer les étapes et de me satisfaire à chaque fois que j'en atteins une avant de regarder la suivante. C'est en ne regardant pas le sommet que petit à petit on l'atteint.

### Comment gères-tu ton temps et ta motivation sur des projets si conséquents ?

Je suis mono-tâche, je fais un truc ou deux à la fois pas plus ! Je pense que si j'arrive à faire ce genre de projet c'est parce que je suis câblé comme ça. Si je fais un truc, je le fais bien.

*«Fais-le ou ne le fais pas, mais il n'y a pas d'essai.»*

–Maître Yoda

Surtout, il ne faut pas se disperser. Un projet de ce type c'est déjà long et compliqué. Si tu rajoutes de la dispersion (i.e d'autres projets) tu vas avoir l'impression de te noyer et ça te semblera encore plus inatteignable. On ne se bat pas sur plusieurs fronts (les restes de l'armée ^^).

J'ai aussi fait du sport à haut niveau (triathlon, natation) et je pense que ça m'a aidé. Je faisais deux entraînements par jour, six jours par semaine avec des compétitions le week-end. Quand tu t'entraînes tu sais que tu vas "souffrir", t'en as pas envie, tu es fatigué mais tu y vas quand même. Ben là, c'est pareil c'est la discipline qui te fait tenir dans la durée.

Je fais parfois des pauses parce que j'ai abusé, histoire de se changer les idées, recharger les batteries.

Utiliser des matériaux identiques permet d'avoir une vision satisfaisante du projet en cours (cf. matériaux polystyrène). Ça permet de maintenir le moral !

Je suis aussi quelqu'un de solitaire et le craft est une activité qui colle bien à mon tempérament.

### **Aurais-tu des conseils pour se lancer dans le craft ?**

Ces quelques vidéos m'ont aidée :

- La première, c'est celle d'un petit jeune [wXProd](#). Il faisait une table basique. Il était pédagogue, il expliquait des trucs terre à terre. C'est parfait pour débiter, ça l'a été pour moi.
- [Black Magic Craft](#) : très bon pour les débutants et les intermédiaires.
- [Luke Towan](#) : confirmés à très haut niveau.
- [Real Terrain Hobbies](#) : très haut niveau.

Après c'est comme apprendre à nager, il faut se jeter à l'eau ! Tu prends un truc tout simple : une tuile avec un dallage par exemple. Ça apprend à ne pas avoir peur du cutter, à découper une plaque de poly, à faire des découpes droites, à faire une boule d'aluminium pour texturer. Une fois que tu es satisfait de tes tuiles, tu rajoutes des éléments ou tu expérimentes de nouvelles textures. Tu essayes de faire autrement, de pousser un peu plus, de faire un peu mieux. La peinture c'est pareil. Tu commences par une couleur de base, une autre couleur par-dessus, un petit *wash*, un petit brossage. Après tu peux commencer à faire des choses plus complexes. Il faut toujours apprendre.

### **Tes prochains projets ?**

Pour l'instant je veux finir mon donjon HQ, notamment la peinture.

Avant de me lancer sur ce dernier, j'avais débuté une forêt magique type Pandora (Avatar). J'étais sur le point de terminer le craft de la première pièce du donjon, j'avais acheté les figs du bestiaire (chez mon ami [Darkus](#)), mais en discutant avec des amis et en flashant sur le design art qui m'a inspiré mon HQ maison, je l'ai mis de côté. J'aimerais m'y remettre.

Je suis impatient de pouvoir faire un monde infernal, mais je m'interdis de commencer ^^ . J'ai déjà les figurines et je sais comment je vais faire la lave qui bouge grâce à un éclairage... J'ai en tête un lieu dans Doom "le Royaume des Titans" qui m'inspire bien ! Mais tant que je n'ai pas fini mon Donjon HQ, je ne me lance pas dedans !

En projets connexes au craft, je finalise les derniers travaux sur les portes d'Asvodal pour la sortie du futur livre de [Dave Taylor : The Tremendous Tome of EPIC Dungeons](#). La sortie est prévue en fin d'année. J'ai le droit à quelques pages avec présentation même si ce n'est pas encore peint. Il m'était impossible de tenir les délais. J'ai terminé le craft avec trois semaines de retard, encore merci à lui pour sa patience ! L'inconnu et l'intrus que je suis sera au milieu de gars comme Black Magic Craft, Real Terrain Hobbies etc... Je suis trop fier !

Sinon, je suis en relation avec un professionnel d'impression 3D, avec un dessinateur et avec un Youtuber français. Cela pourrait déboucher sur des partenariats ou des commandes de décors spécifiques. Tout ceci avance très doucement car au préalable il me faut terminer le donjon actuel afin de l'utiliser comme support d'exposition ou pour mettre en valeur des figurines.

### Horcharr le mot de la fin ?

Le plus important c'est de s'amuser et de prendre du plaisir. C'est un hobby avec un côté artistique. Si tu ne prends pas de plaisir ça va se voir ! Si tu n'aimes pas crafter, peins des figurines et achète des décors déjà tout fait. Si comme moi tu n'aimes pas peindre tes figs, fais-les peindre et crafte ! Si je ne prenais pas autant de plaisir, jamais je n'aurais fait tous ces donjons !



Voilà cette interview est finie, j'espère qu'elle vous a intéressé ! Vous pouvez retrouver Horcharr et ses fabuleuses réalisations sur le forum de [OneMoreMini](#) et sur [Instagram](#). Franchement, allez-y ! Pour des raisons évidentes de place nous n'avons pas pu mettre toutes les images que nous voulions pour rendre hommage à son travail.

Merci à Horcharr pour avoir répondu à nos questions !

- **Septik le sloucheur (aka duckbastard)**
- **Radagast le brun**

— **Merci à Vouiv\_re pour la relecture !**

### Les conseils de tonton Horcharr

Attention je ne suis pas un gourou ! Ce sont des conseils issus de ma pratique. Ne le prenez pas pour argent comptant, testez ! Certains d'entre eux sont généralistes, d'autres assez spécifiques.

1. L'inspi grâce à la nature et aux design art tu trouveras.
2. Être focus et persévérer tu devras.
3. Pas trop de colle/*mod podge* et de peinture tu ne mettras car flinguer ta texture tu risquerais. Avec ta couleur de base de peindre tu essaieras<sup>1</sup>.
4. Un chantier d'un coup tu peindras.
5. Toujours tester de nouvelles choses tu essaieras.
6. Plutôt que d'investir dans du matériel cher le bon geste tu travailleras<sup>2</sup>.
7. La petite couche superficielle des plaques de poly tu enlèveras et à leur sens attention tu feras<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Éviter de re sous-coucher en noir par exemple, faisable uniquement si la couleur du poly n'est pas trop marquée

<sup>2</sup>Dites-vous bien que 80% de ce que j'ai fait a été réalisé uniquement avec les outils et matériaux de base que j'ai listés

<sup>3</sup>Un côté marque toujours plus que l'autre, c'est lui qu'il faut mettre en avant. Ça permet de mieux marquer le poly sinon il revient en partie à sa forme initiale. La peinture accroche bien mieux

# LA VOS DES!



# Speed Painting



# -SPEED PAINTING-

## PEINDRE UNE FACTION POUR DEADZONE

par Reldan

Je vous propose une méthode pour peindre "vite fait, bien fait" une faction d'Asterian de 150 points prête à jouer. Vous pouvez appliquer très facilement la procédure pour peindre des Enforcers, Forge Fathers, Space Marines, Nécrons ou n'importe quelle faction mécanisée ou armurée si courante dans les jeux futuristes.

Le tutoriel est adapté à des débutants car il ne présente aucune technique de peinture élaborée et ne requiert pas de précision.

### CHOIX DE FACTION

J'ai choisi les Marionnettes Asterian pour le potentiel de rapidité de peinture :

- **Metaaaaaaaaaaal** ! le TMP (true metal painting) ça peut être rapide à peindre car ça supporte bien les brossages et les lavis même un peu "bourrins", c'est-à-dire sans un geste précis et mesuré.
- **Des figurines fines** : plus la figurine est fine, moins il y a besoin de couches pour créer une illusion de dégradé. Ou par corrélation, on aura un meilleur rendu global avec le même nombre de couches.
- **Peu de détails** : Assez logiquement, moins on a de zones différentes, moins on aura de pots de peinture à ouvrir, de mélanges à faire, de linings, ...

### LA LISTE

Je me lance rarement sur la peinture sans avoir testé un minimum mes figurines en jeu. J'effectue au moins une partie "test" avant d'autoriser les figurines à s'installer sur l'établi.

Certains critiqueront cette technique qui nécessite souvent de jouer en "plastigris" ou avec des proxys. Mais je trouve frustrant de passer des heures à peindre des pièces qui resteront dans la mallette une fois passée la déception d'une première partie.

En dehors de l'optimisation pure et l'envie honteuse d'écraser son ennemi sans coup férir, on se rend

parfois compte qu'une liste n'est simplement pas amusante à jouer ou ne correspond pas au "gameplay" qu'on attendait.

Suite à cette étape, j'ai donc souvent des ajustements de liste qui entraînent parfois des achats ou des conversions (comme c'est dommage...).

#### Speed Painting Marionette

##### LEADER

Marionette Prime : 24 pts

-Energy shield (2)

##### TROUP

[X2] Marionette : 9 pts

[X2] Marionette : 9 pts

-Phlogistor

[X2] Support Drone : 15 pts

-Cloaking device

##### SPECIALIST

[X2] Marionette Specialist : 14 pts

[X2] Marionette Specialist : 16 pts

-Sniper rifle

**Total : 150 points - 11 Figurines**

Je me suis donné la contrainte de construire la liste en me limitant aux figurines issues du kit Marionettes Asterian Mantic. Vous pouvez donc monter cette liste avec un budget limité.

La liste n'est pas optimisée, elle a même des faiblesses assez marquées (pas de PA, pas d'armure) mais elle

n'est pas dénuée de solutions. Les deux snipers peuvent faire des merveilles, les deux lance-grenades sont très polyvalents, les drones vous protègent un peu. Et pour finir, vous avez quand même onze figurines pour jouer les objectifs, ce qui sera souvent plus que votre adversaire.

Par la suite, il sera toujours possible de durcir cette composition avec un ou deux Phantoms pour rester dans le thème Marionette et continuer à profiter de l'ordre de votre leader.

Ou si vous voulez quelque chose de plus radical, intégrez le magnifique Spectra qui apportera autant de style que d'efficacité.

## FIGURINE TEST

On peut enfin sortir les pinceaux, mais restons organisés. J'ai appliqué les couleurs que j'avais en tête sur une figurine test avant de me lancer sur le travail à la chaîne.

Ça me permet de valider l'efficacité du schéma mais aussi les étapes de peinture et le choix des pots.

J'ai choisi un schéma rouge et noir (non, pas en hommage au stade Rennais, désolé pour les fans de foot). C'est certes peu original mais il faut reconnaître que cette association donne facilement un caractère guerrier à n'importe quelle figurine.



*Figurine test*

## MES PEINTURES

### SOUS-COUCHE

- Spectrum bombe noire mat (Action)
- Spectrum bombe silver

### PEINTURE

- Pébéo médium mat
- Cultura Cerise mat
- Army Painter Quick shade dark tone
- Citadel contrast Black Templar
- Cultura Bleu marine mat
- Citadel Stormhost Silver
- Rackham jaune Lahn (jaune primaire)
- Rackham vert Quithayran (vert acidulé très saturé)

## ÉTAPE 1 - LA SOUS-COUCHE

J'ai appliqué une couche argentée en zénithal sur une base noire.



*Sous-couche*

## ETAPE 2 - COUCHES DE BASE

Un lavis à base de rouge + shade + médium sur l'armure. On veut ici une teinte colorée, transparente mais pas trop liquide.

J'avais fait un premier essai à la Citadel Contrast mais ça me semblait trop couvrant alors j'ai préféré faire mon mélange. Cependant ça reste une alternative.



*Base 1*

### Lavis

Vous pouvez utiliser un lavis tout prêt si vous en avez un. L'utilisation de médium permet d'augmenter la transparence sans perdre la texture de la peinture. N'ajoutez pas trop d'eau. Une peinture liquide nécessite plus de soin dans l'application. Ici l'objectif est d'aller vite donc les lavis doivent garder une certaine viscosité.

Une couche de Citadel Contrast noire pure sur les parties "internes" : La couvrance de la Contrast n'est pas gênante ici, je voulais justement bien assombrir ces zones.



*Base 2*

Puis un lavis de bleu sombre sur le casque et l'arme. J'aime bien faire ressortir la tête et l'arme sur mes figurines c'est pourquoi je les peins souvent de couleur différente du reste. La tête représente l'identité de votre personnage et son arme détermine sa fonction en jeu. C'est basique mais efficace.



*Base 3*

### ETAPE 3 - ÉCLAIRCISSEMENT

Un brossage léger en argenté sur toute la figurine. Brossez en zénithal, uniquement sur le haut pour orienter votre lumière. Ce détail est très important et impactera beaucoup l'aspect final de vos figurines.



*Éclaircissement*

### ETAPE 4 - COLORATION

Le rouge mérite une deuxième couche pour gagner de l'éclat et de la profondeur.

J'applique le même mélange que la couche de base mais sous forme de glacis : plus dilué et avec une couche plus fine. Ça peut paraître beaucoup pour du speed painting mais cette couche va permettre de faire la différence entre du plastique peint et une figurine agréable à regarder.



*Coloration*

## ETAPE 5 - LES DÉTAILS

On ajoute du punch avec des effets lumineux de couleur complémentaire (vert par rapport au rouge).

Les éléments censés produire de la lumière sont peints en jaune pâle puis reçoivent un lavis vert acidulé. Vous pouvez remplacer ces 2 couches par de la peinture fluorescente si vous en avez.



*Détails*

### Le socle

Je vous conseille de ne pas trop contraster vos socles et de favoriser des teintes désaturées et mates. C'est la solution de facilité pour attirer l'œil sur la figurine.

## ETAPE 6 - LES FINITIONS

Les bords de socle, un peu de nettoyage si vous avez bavé puis un peu de végétation pour habiller le socle et rappeler que la nature survit toujours (à l'inverse de vos frêles robots).



*Finitions*

Et voilà, en quelques étapes simples, on a une faction prête au combat !

Bonne peinture et bon jeu. Si vous utilisez ou adaptez ce tutoriel, n'hésitez pas à nous montrer vos résultats sur **Warmania** dans la [section Modélisme](#).





—À VOS DÉES!—



Retour à la nature

# ATELIER CONVERSION : 40K VERS FANTASY

Le but de ces quelques lignes à suivre sera de vous présenter des réalisations de conversion. Plusieurs de nos rédacteurs se sont lancé le défi de convertir du 40K Futuristes en figurine de Fantasy. Qui n'a jamais imaginé recycler ces montagnes de space marine en autre chose que des boîtes de conserve.

## Slagash

On ne vous le présente plus, tout le monde doit en avoir un exemplaire dans ses cartons. Le Royal Warden Necron (N°1 Edition Hachette Warhammer Impérium). Ce dernier a servi de base pour la réalisation de Slagash. Trève de blabla, tout de suite le résultat et la démarche de l'auteur :



*J'ai surtout essayé de relever le défi par la peinture, c'est pourquoi la conversion est assez simple et visait surtout à débarrasser la figurine des éléments les plus futuristes et reconnaissables : la tête de nécron et le gros fusil. J'ai tout de suite su que j'allais tenté de peindre le squelette nécron comme un squelette naturel, aussi j'ai opté pour une tête issue de la boîte de crânes de Games Workshop qui contient ce très beau crâne cornu qui m'a tout de suite plu. En fouillant mes boîtes à rabiots j'ai trouvé de quoi occuper ses mains, après*

*coup je me dis qu'une arme à deux mains aurait eu un bel effet, tant pis !*

*Côté peinture, j'ai décidé de n'utiliser aucune peinture métallique qui ferait échos aux origines de la figurine, donc j'ai peint les ornements en couleur os chaud tandis que le squelette à proprement parler est peint en partant d'un vert allemand Prince August pour lui donner une teinte froide et ainsi différencier les deux catégories d'ossements. L'armure sombre a été à peine éclaircie avec un turquoise sombre et je l'ai parsemé de quelques éraflures. Les projections de sang rouge sombre me permettent d'apporter un peu de couleur tout en étant toujours amusantes à faire.*

*Le socle enfin a été sablé, puis peint en orange avant de recevoir une bonne dose de pigments et des touffes d'herbes de chez Army Painter. J'ai réutilisé un peu de pigment sur la figurine, sur les pieds et dans les creux, pour mieux la lier au socle.*



Plus de photos pour profiter de l'ambiance :



### Mehapito

On change d'époque et de style, adieu les figurines en plastique, bonjour le plomb !

Mehapito s'attaque à un bon vieux scout space marine ! Bon je pense que ça va moins parler aux jeunes donc une photo pour vous faire une idée.



Mehapito nous explique comment il a fonctionné :

*Pas grand-chose qui traîne comme Wh40k chez moi, Scout Space Marine avec Bolter lourd est le premier qui me tombe sous la main*

*De suite j'attaque la disparition du pack dorsal, du tuyau respiratoire, des crânes, des bras avec le bolter (évidemment) et, après hésitation, de la tête. Travail au cutter large et à la lime (mais pourquoi j'ai pris une fig métal pour faire ça ?!!).*

*Je décide de garder les nombreuses poches pour en faire un collecteur herboriste*

*Une fois tous les bits rassemblés, il faut bien le faire ressembler à quelque chose. Il va devenir un personnage féérique avec tête de cheval. Je trouverai bien quelque chose à mettre au bout du bâton ensuite. Il me manque un bras gauche... Trouvé, mais avec un moignon qui fera l'affaire, caché derrière le bouclier.*

*Après assemblages et premiers essais de couleur. Toutes les parties métalliques seront traitées en ivoire. Et voici donc le chevalier collecteur-herboriste. Des herbes diverses débordent de ses poches, mais ça ne se voit pas!!*



Ici des photos du processus de réalisation :



Et encore des photos de sa réalisation :



**Sceptick le sloucheur**

Encore une conversion à base de Royal Warden Necron, cette fois ci l'auteur a voulu lui redonner une dimension humaine. On pourrait

même penser que c'est Pinocchio qui a pris un coup de vieux ou Geppetto qui pour se rapprocher de sa création s'est ajouté des jambes de bois.



Tout de suite plus de photos :



**Le Golem qui rêve :**

Du plus léger mais tout aussi efficace. On part d'une base de Sœur de Silence, on lui enlève la tête (qui a dit « Tranchez lui la tête !! » ?) et on vient y mettre une autre tête, dans ce cas précis de chez Statuesque Miniatures. On ajoute une petite gemme sur l'épée pour

camoufler un symbole bicéphale. Un beau travail sur le socle. Vous obtiendrez alors une fière paladine !



**Ludmar :**

Un guerrier du chaos directement sur la base d'un Space Marine du Chaos il n'y avait qu'un pas à franchir. Une fois le bon corps choisi, il suffit d'effacer toutes les parties futuristes. Enlever l'emplacement du pack dorsal et maintenant ajouter les éléments nécessaires à la customisation du monsieur.

Afin de lui donner plus de lisibilité je suis parti sur du jaune et cuivre pour permettre d'avoir de meilleur choix de mise en lumière de la figurine.



**Métal :**

Au prix des premiers numéros de la dernière collection Hachette en cours (Impérium), je ne pouvais refuser cet exercice de ramener de la SF en fantasy. Pour changer du Space Marines j'ai décidé de partir sur les guerriers nécrons du deuxième numéro et d'en faire des automates. Plutôt que de fouiller la boîte à rabiots, je voulais également repartir de leurs éléments constitutants et transformer leur utilisation, la vision qu'on en avait pour faire quelque chose de différents avec la même base ! Je n'ai pas touché aux corps en eux-même ) part limer les symboles « égyptiens » sur le poitrail. En manipulant les armes j'ai eu l'idée de faire un mage, un guerrier un archer et de là tout a découlé, coup des fusils, réarrangement parfois pour les bras... rien d'impressionnant mais suffisant pour les transformer (je l'espère!). Seul détail hors plastique que j'ai

finalement ajouté : de « petits » engrenages et des aiguilles pour renforcer le côté mécanique à l'ancienne. Bonne ou mauvaise idée ? On verra bien à la peinture !.



— À VOS DÉS ! —



Un Scénario

pour SAGA

# GLOIRE À FREYA !

Par Cyrus33

*C'est l'équinoxe de printemps. Il est temps pour la troupe de votre Jarl de procéder aux rituels et de faire des offrandes aux dieux, Freya en particulier, afin d'obtenir santé, fécondité et bonnes récoltes. Sous la conduite du Jarl, qui préside au sacrifice, un groupe de femmes porteuses de denrées et accompagnées d'animaux à sacrifier, se dirige vers les pierres runiques, un lieu empreint de magie et de respect. Pourtant le rituel risque d'être perturbé. Au loin, une bande ennemie s'approche !*



## MISE EN PLACE

Pour ce scénario SAGA, l'idéal serait d'aligner deux bandes de Vikings / Jomsvikings s'il est joué de manière indépendante.

Dans le cadre d'une campagne, on peut tout à fait s'imaginer que la troupe viking du « défenseur » arrive tout juste sur une terre ennemie avec armes, femmes et bagages et sacrifie aux dieux avant de lancer un premier raid... le résultat de la partie conférant un avantage / désavantage au prochain scénario.

Placez un décor de C sur C au milieu de la table. Il représente les pierres runiques. Il doit être clairement limité. Toute unité se trouvant intégralement dans ce décor bénéficie d'un couvert lourd. Le décor ne peut accueillir qu'une seule unité qui ne doit pas dépasser 6 membres.

Puis, en commençant par le défenseur, les joueurs doivent placer 5 éléments de décors naturels (rochers, bosquets etc) en respectant les conditions de mise en place du décor de la règle du jeu.

Le Défenseur joue en premier.

## DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours complets.

## DÉPLOIEMENT

Le joueur à la tête des défenseurs compte sur une bande constituée de 5 points et d'un groupe d'une « unité » de 4 villageoises accompagnées d'un ou plusieurs animaux (placés sur un seul socle) pour procéder au sacrifice.



L'Attaquant dispose d'une bande de 6 points. Il choisit son côté de table (bord long). Il déploie son Seigneur jusqu'à M de ce bord de table.

Le Défenseur place ensuite ses quatre villageoises et son Seigneur au maximum à M de son bord de table.

Puis les joueurs alternent le déploiement de leurs unités à M de leur bord de table. Le Défenseur doit conserver la moitié de ses points (2) en réserve.

## RÈGLES SPÉCIALES

### LES VILLAGEOISES

Elles ne comptent pas dans les points d'armée du joueur viking et elles ont leurs propres caractéristiques décrites ci-dessous.

Les femmes du village sont considérées comme des Gardes pour l'activation et génèrent un dé SAGA. Elles ont un agressivité de 1/2 et une armure de 4. Elles peuvent bénéficier de n'importe quelle capacité du plateau dans le respect des règles. Elles disposent aussi de la règle spéciale Résistance (1).

De plus, le joueur qui les contrôle dispose de la règle suivante :

**Bénédition de Freya** : Les femmes inspirent force et courage aux guerriers de la tribu. Toute unité (hormis les villageoises elles-même) à C de l'une des femmes bénéficie d'un dé supplémentaire en Attaque ET en Défense au moment du calcul des dés de combat.

### LES ANIMAUX DE SACRIFICE

Le socle représentant les animaux doit faire une taille de 40 à 50 mm de diamètre. Il doit rester en cohérence d'unité avec les villageoises. Si l'unité participe à un corps-à-corps et doit se replier, les animaux passent sous le contrôle de l'unité ayant remporté le combat. Une unité contrôlant les animaux ne peut pas se déplacer à plus de M même si elle en a la possibilité comme pour la cavalerie ou grâce à une capacité du plateau de combat.

### LES RENFORTS

Alertés par les bruits de combat, des membres du clan viennent au secours des villageoises. Au début du deuxième tour du Défenseur, les unités dont il dispose en réserve entrent en jeu. Il doit les placer au maximum à M d'un bord de table et à plus de L de toute unité ennemie

## CONDITIONS DE VICTOIRE

### LE DÉFENSEUR.

Le défenseur marque un point de victoire par villageoise présente à chaque fin de tour dans le décor des pierres levées.

Lorsque au moins une villageoise est présente dans le décor et que les animaux sont en cohérence d'unité ou dans une unité amie à TC du décor, l'unité des femmes peut être activée (soit avec un dé SAGA, soit avec la règle Nous sommes à vos ordres) pour sacrifier les animaux. Cela ne nécessite aucun jet de dé supplémentaire. Si les animaux sont sacrifiés, retirez le socle de la partie. Le joueur marque quatre points de victoire.



## L'ATTAQUANT.

L'attaquant marque un point par unité ennemie éliminée (Seigneur compris) et deux points par villageoise tuée. S'il contrôle les animaux de sacrifice à la fin de la partie, il marque deux points supplémentaires.

Le joueur ayant le plus de points au terme du scénario remporte la partie.

## ET DANS D'AUTRES VERSIONS ?

*Bien évidemment le scénario est assez facilement jouable dans le cadre des autres versions de SAGA que ce soit l'Âge de la magie, l'Âge des croisades, l'Âge des invasions ou l'Âge d'Hannibal. Il suffit de remplacer le groupe de femmes par des prêtres / prêtresses / religieux dédié à un dieu / culte / entité de la période et les pierres runiques par un autel, un lieu sacré, un temple... c'est une simple question d'adaptation !*



*Les troupes des Grands Royaumes défendent un sanctuaire face aux nuées de la Légion des Morts.*

**—À VOS DÉES !—**



**C'EST DU  
BÉTON !**

# JOUEUR DU JARDIN

Du béton à la tonne...

par DV8

L'idée de cet article est de susciter la curiosité, d'encourager l'expérimentation et de montrer qu'il existe dans votre proximité beaucoup de matériaux utiles au hobby. Par exemple, le béton.

Mais pourquoi parler béton dans un numéro sur la nature ? Parce que le béton peut être, entre autres, une invitation à visiter son jardin et passer plus de temps dehors.

Le béton, c'est un matériau de construction fabriqué à partir de matières inertes (gravier, sable, etc) mélangées à un liant (ciment, bitume, chaux, argile) capable de cimenter le tout. Ajoutez au mélange de l'eau et vous obtenez un liquide visqueux qui va durcir et donner un bloc de ciment de la forme que vous voulez.

Et c'est là tout l'intérêt pour un hobbyiste: un liquide, qui va se couler dans n'importe quelle forme et qui va devenir un solide virtuellement incassable.

« Le béton a été employé très tôt chez les Romains. Il a même son propre nom, "opus caementicium"(...) C'est grâce à cette technologie qu'a eu lieu la révolution architecturale romaine (...) entre 40 avant notre ère et 230. »

Nota Bene, mars 2023



Après 1800 ans, le Panthéon en béton est toujours debout. Photo du ministère de la culture italien.

## Affreux, Sale et Méchant

Le modéliste lambda sera à priori très critique sur l'utilisation de ciment dans notre hobby. « C'est sale, c'est lourd, ça prend de la place, ça n'a aucun intérêt... »



Expérimentations avec des containers...

Si l'on compare le ciment et le plâtre, un matériau bien connu des modélistes, un béton à parfois plus d'avantages sur une table de jeu qu'un décor en plâtre.

Le plâtre, ça s'effrite, ça fait autant de poussière (et en fait même parfois sec), ça casse et de fait, le plâtre à plus ou moins disparu de nos tables de jeu pour être remplacé par la résine.

Du point de vue chiffres, le plâtre coulé à une masse volumique d'environ 1g/cm<sup>3</sup> et une dureté qui le classe dans les matériaux tendres à moyennement tendre (échelle de Shore).

Un béton à une masse volumique moyenne qui va dépasser les 2g/cm<sup>3</sup> (ça peut varier grandement mais ça ne sera rarement en dessous) et une dureté qui le classe dans les matériaux durs.

$$\rho_a = \frac{m_a}{V_a}$$

Pour que la comparaison soit un peu plus parlante je vous donne ici les masses volumiques moyennes d'autres matériaux utilisés dans le hobby : la mousse de polyuréthane  $0.03\text{g/cm}^3$ , le balsa  $0,12\text{g/cm}^3$ , le liège  $0,24\text{g/cm}^3$ , le PVC  $1,17\text{g/cm}^3$ , la résine polyester  $1.2\text{ g/cm}^3$ .

Le plâtre se classe donc en termes de poids au côté d'une résine époxy (environ  $1\text{g/cm}^3$ ) et, effectivement, un béton "classique" sera en théorie deux fois plus lourd.

En théorie. Tout comme une résine, on va pouvoir "charger" un béton avec des matériaux à faible masse volumique. Dans la construction on utilise des billes de mousse, de perlite ou de vermiculite, mais pour le hobby on utilisera simplement des matériaux recyclés comme des billes de polystyrène ou du papier mâché.



*Un barral pour aSoIaF,  
tronc en ciment et papier mâché.*

Dans tous les cas, le béton reste plus lourd qu'un plâtre. Mais est-ce toujours un désavantage ? Personnellement j'ai beaucoup de mal avec les décors en PVC qui bougent dès qu'on les effleure avec le coude.

Reste le problème du stockage, mais j'aimerais traiter cet aspect dans un autre article.

## Laisse Béton

En termes de dureté, une forme en béton aura une solidité et une netteté au niveau des arêtes et des surfaces bien supérieures au plâtre.

Pour ce qui est de la résine, il existe une bonne raison pour vouloir en limiter son usage. C'est un matériaux fascinant et polyvalent, mais sa dangerosité est :

1. Systématiquement sous-évaluée par nous autres hobbyistes
2. Très mal évaluée par les professionnels eux-mêmes.

J'ai eu la chance d'avoir accès à des ateliers de fabrication de projets pour des musées et malheureusement je peux témoigner d'un nombre non négligeable de morts prématurées chez des artistes ayant passé une partie de leur vie à manipuler de la résine.



*Claude Moreno, artiste et ami parti trop tôt.  
Est-ce lié? Impossible à dire, mais c'est l'occasion de  
lui rendre hommage et de vous mettre en garde...*

On ne travaille pas dans le hobby avec les mêmes quantités et la même fréquence, mais lorsqu'on voit sur les réseaux des influenceurs promouvoir des imprimantes résine sans un seul message de sécurité, il y a de quoi avoir peur.

Je vous renvoie au très bon article de **BananeDC** du [Warmazine numéro 2](#) sur la sécurité dans le Hobby.

Le béton comme le plâtre, à partir du moment où vous ne mettez pas le nez dedans, c'est absolument sécurisé. Attention cependant aux brûlures chimiques par ciment. Elles sont le plus souvent minimales (picotements, érythème, etc) mais peuvent être très graves lors de contacts prolongés (la fameuse chape de béton).



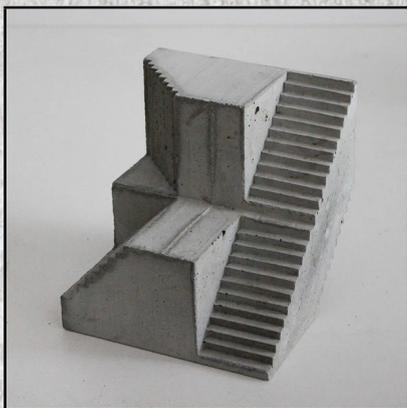
*Atelier et outil de l'artiste David Umemoto*

Le travail du ciment, même en petite quantité, signifie poussière. Donc, comme pour le plâtre et la résine, cela signifie un espace dédié, si possible en extérieur, car l'avantage c'est que ça se nettoie avec un coup de jet d'eau.

## *Voir Grand, Durer Longtemps*

J'ai gardé le principal avantage pour la fin : la taille ! Pour des raisons mécaniques, un projet en plâtre aura forcément une taille limitée que vous atteindrez rapidement.

Le béton peut se montrer à notre échelle extrêmement résistant sur de larges surfaces, même sur de petites épaisseurs. Encore plus si vous "armez" votre mélange avec un simple grillage volière souple.



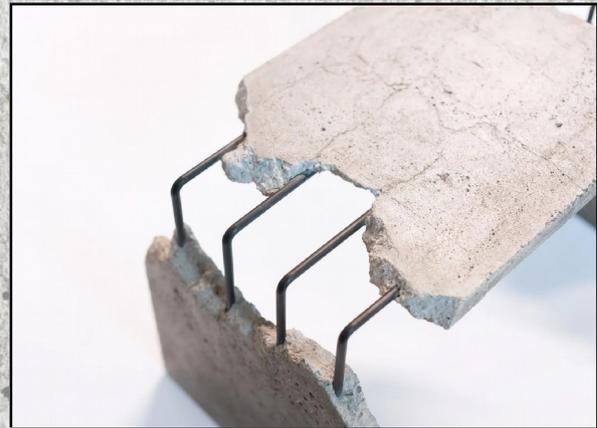
*Escalier, photo et oeuvre de David Umemoto*

## *L'inspiration*

Le projet que je présente trouve son inspiration dans les structures brutalistes modulaires de l'artiste canadien David Umemoto [*the first bag of concrete, concrete genesis*, 2014].

L'autre inspiration vient de mon pays, la Thaïlande, où l'on trouve au bord des routes des centaines de magasins d'artisanat vendant du mobilier de jardin fabriqué dans des moules à béton.

Lors du premier confinement je me suis offert une petite formation en maçonnerie où j'ai appris à maîtriser et à aimer ce matériau.



*Un meuble très post-apocalyptique. Photo LILM.*

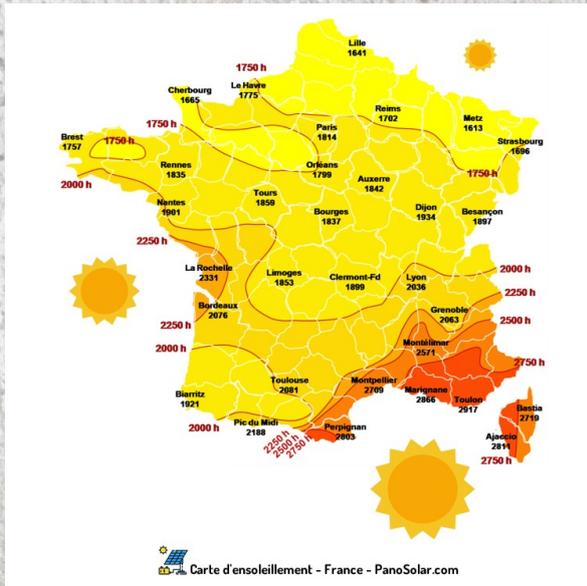
Lors du deuxième confinement je me suis lancé le défi de créer une table de jardin pouvant servir de table de jeu lors des chaudes soirées d'été.

## *La table ronde, c'est deux fois par mois*

Si je partage ce projet c'est parce que je pense qu'il est original, mais aussi parce qu'il est en réalité assez simple à mettre en place.

Comme beaucoup de hobbyistes j'ai un problème d'espace. Avoir une table de jeu qui puisse rester en place entre les sessions, c'est le vrai luxe du hobbyiste et ils sont rares les joueurs à avoir une table dédiée. Lorsqu'on voit le prix d'une belle table en bois, on se dit que ce n'est pas à la portée de n'importe qui.

Or il existe dans les foyers occidentaux un espace partagé auquel près de trois cinquième de la population française a accès : le jardin !



Carte d'enseillement par ville en France en 2022.  
Tous au jardin !

Jouer dehors, ça peut paraître réservé aux jours d'été. Sauf qu'avec le réchauffement climatique, le nombre de jours ensoleillés ne va pas cesser d'augmenter dans les années à venir et les soirées de printemps où on pourra se poser dans son jardin vont être beaucoup plus nombreuses à l'avenir.

## IKEA? Connais pas...

De quoi avez-vous besoin pour vous fabriquer une table de jardin / table de jeux en béton ?

La première chose à penser c'est l'espace. Il est très important qu'il soit ombragé.

La première nuisance lorsque vous jouez en extérieur c'est le vent (pour les décors, les cartes et les livres) et la deuxième c'est le soleil qui tape sur les calvities.



*Mon petit coin de paradis : de l'ombre, un coin de terrasse à proximité, de l'espace pour mettre des dalles autour et une haie coupe-vent...*

Un espace également suffisamment grand pour circuler autour et si possible avec un espace latéral où mettre une table d'appoint.

Pour le reste, une truelle et un seau suffisent ! Le tout pour un budget ridicule si l'on prend soin de recycler les matériaux.



On commence par délimiter la zone d'emprise au sol puis on creuse les fondations. Ici une étoile à six branches servira à poser un premier niveau en hexagone qui servira à entreposer les décors (ou les pots à fleurs).



Les dalles ont été récupérées sur un chantier voisin. Elles allaient être jetées car en partie scellées dans un béton très dur. En France comme ailleurs, se servir sur un chantier demande une autorisation.



Les fondations sont scellées et remplies avec la terre du jardin.



On coule la première dalle, armée avec du bambou et du treillis recyclé. Le mélange est fait en utilisant du sable limoneux tamisé issu du curage d'un fossé. On reste sur une source locale.



*Le premier niveau est posé.*

Dès l'origine du projet je voulais utiliser comme base un immense diorama de temple qui partait à la poubelle. Pour que le tout supporte le poids de la dalle supérieure, il me fallait couler quatre piliers coffrés le long des façades.



Le choix de l'hexagone vient du besoin d'avoir une table capable d'accueillir trois armées en même temps. Notez que la forme elle-même est réalisée à partir de bois et de plastique recyclé.



Plutôt que de faire de nouveaux portails en mousse j'ai commencé à expérimenter les premières formes en ciment (pas mon meilleur travail).



Après modelage, peinture et texturage avec un mélange de marc de café et ciment, la base est terminée. Et elle est plus monumentale que ce que j'avais imaginé, mais sans aucun surcoût.



La roche est réalisée avec des chutes de béton cellulaire démarqués à la scie à métaux et texturés à la brosse métallique.



Une fois la base terminée, la dalle supérieure - la surface de jeu à proprement parler - est fixée puis texturée à la brosse.



Le projet aura coûté le prix d'un sac de ciment.

Et même si depuis deux ans la table à plus servie au repotage qu'au wargame, elle est depuis rentabilisée.

Après deux étés sous le soleil des tropiques et deux moussons bien arrosées, la surface a blanchi, mais la table n'a pas bougé.



Elle a été colonisée par les escargots, les araignées et visitée par les amphibiens et les petits rongeurs.

## LE JOUEUR DU JARDIN : C'EST DU BÉTON ! // À VOS DÉES ! //

Bref, même si elle n'accueille pas suffisamment de batailles, elle vit sa meilleure vie !



—À VOS DÉES!—

MÉDITATIONS  
MÉTALUDIQUES



# DE LA «GAMIFICATION\*» DES WARGAMES

Par Marduck

**\*Gamification** : principe qui consiste à appliquer les clefs et mécaniques du jeu vidéo à un domaine qui en est plus ou moins éloigné.

## « C'était mieux avant ! »

La formule est rodée, bien connue de l'aréopage de vieux joueurs qui arpentent les pages du forum Warmania. Elle sert tantôt à regretter un passé fantasmé ou à moquer avec ironie ceux qui critiquent la dernière nouveauté. Une sorte de « Ok Boomer » du jeu de figurine.

Mais qu'on le regrette ou s'en réjouisse, il est difficilement contestable que la pratique du jeu de guerre avec figurine, que nous appellerons ici « Wargame », par abus de langage, a évolué au cours des années. Et la thèse que je veux ici défendre est que celui-ci s'est rapproché d'une autre pratique, qui touche un public beaucoup plus large, le jeu vidéo.

Si vous lisez ces lignes, il y a des chances pour que vous ayez touché, au moins une fois dans votre vie, à un jeu vidéo. Dès lors, il est probable que vous ayez déjà comparé le Wargame avec ces derniers.

L'exercice est rendu périlleux par l'extrême variété d'expériences que recouvre le terme « jeu vidéo ». Tous ont en général comme point commun de nécessiter l'usage d'un écran. Mais au-delà, l'appellation recouvre aussi bien le puzzle sur smartphone (Candy Crush) qui occupe vos trajets, que la borne d'arcade avec caméra de reconnaissance de mouvement qui vous invite à vous déhancher en suivant une chorégraphie au rythme de la musique (Juste dance) que le jeu de stratégie en temps réel, ou au tour par tour, qui se joue avec un clavier et une souris confortablement assis à son bureau (Starcraft, Total War, League of Legend, ...).

C'est plutôt à ce dernier exemple que l'on pense naturellement quand on cherche à comparer les wargames et les jeux vidéo. C'est sur eux que nous nous focaliserons, l'un et l'autre cherchant à simuler un conflit. En apparence, seul le média change.

D'un côté une représentation physique face à une représentation sur un écran.

Pourtant l'expérience que vivait le joueur de Warhammer des années 90, et le joueur de Warcraft à la même période comportait des différences importantes qui tendent à disparaître.

## De la narration à la compétition

C'est une histoire aujourd'hui bien connue que la société qui domine le marché du jeu de figurine, Games Workshop, a commencé son activité en tant que distributeur de jeu de rôle, ses figurines étant à la base un accessoire au service de ces jeux. Il n'est donc pas surprenant que la première édition de Warhammer, le jeu de figurine le plus connu encore aujourd'hui, ait débuté dans un état proche de celui des jeux de rôle de l'époque.

Le livre de base et les extensions comme « Slaves To Darkness » proposant des listes de tableaux, compétences et autres équipements à ne plus savoir qu'en faire. Le jeu ne comportait pas de système de points visant à équilibrer les parties entre deux joueurs. Tout au plus était-il suggéré aux joueurs de laisser ce rôle à un arbitre tiers qui n'est pas sans rappeler un maître du jeu.

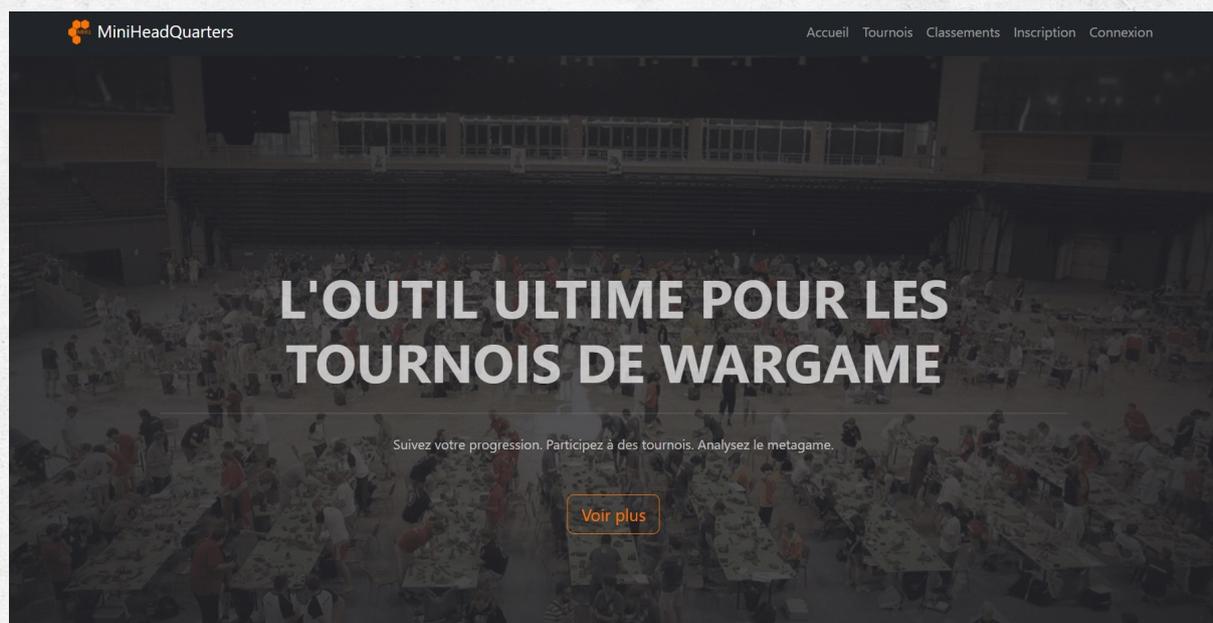
L'expérience proposée était alors de plonger les joueurs dans une aventure sur table, les figurines tenant plus de l'avatar des joueurs et de leurs compagnons que des pièces d'échecs ou des jetons de jeu de plateau. L'idée était alors plus de découvrir le déroulement de la situation et l'histoire que les dés allaient raconter que de récompenser le meilleur stratège. Rogue trader, la première version de Warhammer 40 000 (« 40K ») était dans la même veine.

Il faudra attendre la deuxième édition de ce jeu en 1993 pour officialiser l'arrivée des fameuses listes d'armées qui associent un coût en points aux figurines et un format de bataille visant officiellement à faire s'affronter deux armées de forces dites « équilibrées ».

Tels les joueurs de jeux vidéo de stratégie qui commencent tous avec la même base (bâtiments et unités ou points à allouer) et doivent ensuite constituer leur armée selon leur stratégie, les joueurs de figurines vont se mettre à collectionner des armées selon des listes de points établies. La création et le partage de ces listes est ainsi devenu une partie de plus en plus importante de l'activité de beaucoup

de joueurs au fur et à mesure que les outils de communication évoluaient. Bouche à oreille au sein de son cercle de joueurs, puis échange via des mailing listes (glorieuse époque de la French Waaagh), puis via les forums et enfin les réseaux sociaux jusqu'aux récentes vidéo « méta » qui pullulent sur Twitch et Youtube.

Cette activité est en quasi tous points similaire à ce que l'on peut observer pour les jeux vidéo de stratégie ou d'arène (les fameux MOBA) où les « builds » et autres « replays » des meilleurs joueurs de la planète attirent foules de lecteurs et de spectateurs, au point de devenir un enjeu commercial.



### **MiniheadQuarters,**

*site d'aide à l'organisation de tournoi, analyse de la meta, et nouveau hub communautaire !*

Même si nous sommes encore loin des sommes que brassent les écuries de E-sport, certains joueurs de figurines parviennent aujourd'hui à commercialiser leurs analyses et leurs connaissances en la matière.

Il ne s'agit pas ici de critiquer cette évolution, mais seulement de constater qu'il est aujourd'hui rarissime de voir une partie de Wargame se dérouler sans qu'un système de « listes » et de « points » proposé par l'éditeur du jeu soit utilisé dans le but de garantir, sinon l'équilibre, au moins l'équité de la partie.

La première version du jeu Warhammer : Age of Sigmar a d'ailleurs essuyé de très fortes critiques à

l'époque de sa sortie pour avoir voulu s'affranchir de ce paradigme.

Cela n'empêchera pas certains joueurs de faire des parties avec des forces complètement déséquilibrées en faveur d'un camp, souvent dans un but de reconstitution historique ou cinématographique, mais ces parties font plus figure d'exception.

Les listes d'armée ne sont pas le seul facteur de déséquilibre dans une partie. Le champ de bataille, avec sa topographie, dicte sa loi au point que l'on parle parfois d'un « troisième joueur ».

## Du champ de bataille à la «map»

Tout comme les Perses mis à mal par les Spartiates aux Thermopyles, ou les panzers de la Wehrmacht embourbés et gelés par l'hiver Russe, le terrain est une réalité qui ne saurait être ignorée par les généraux et nos jeux de figurines en rendent souvent compte. Pour prendre un exemple parlant pour la plupart, affronter une armée Tau, connue pour sa puissance de feu à Warhammer 40K, sur une plaine est une perspective beaucoup plus déplaisante que dans une forêt ou dans une ville en ruine avec de nombreux couverts.

Pourtant, les anciens joueurs se rappelleront que les indications pour la mise en place de la table dans les anciens wargames se limitaient souvent à : placez le décor en accord avec votre adversaire, ou alors un joueur place la table et l'autre choisit son côté, ou encore faites cela aléatoirement.

La plupart du temps, le champ de bataille était le fruit d'un compromis entre esthétique, volonté de raconter une histoire et équilibre du terrain selon les intérêts de chacun. Il était fort à parier que si la collection de décors d'un joueur contenait un élément particulièrement volumineux ou impressionnant celui-ci se retrouverait au milieu de la table.

Cela fonctionnait la plupart du temps mais pouvait donner lieu à quelques surprises, en particulier lors d'évènements ou les joueurs n'avaient pas leur mot à dire sur la disposition de la table sur laquelle ils allaient jouer, comme c'était souvent le cas en tournoi.

Si certains jeux continuent de laisser les joueurs et organisateurs d'évènements très libres dans le placement des décors alors même que ceux-ci peuvent avoir un impact majeur sur la partie (Infinity, Bolt Action, ...) beaucoup d'éditeurs ou de joueurs ont adopté des systèmes plus ou moins rigides.

Ainsi, certains jeux, dont le plus connu, Warhammer 40K, est souvent pratiqué avec un format de table symétrique prédéfini. Si celui-ci est parfois décrié pour aboutir à des tables à l'esthétique plus que discutable, il a néanmoins l'avantage de permettre aux joueurs de savoir exactement dans quel environnement ils devront faire évoluer leur armée, et de préparer à l'avance leur liste et leur stratégie en conséquence.

Ceci n'est pas sans rappeler ce que proposent les jeux vidéo en ligne, avec un nombre limité d'environnements créés par les développeurs, le plus souvent symétriques, et que les joueurs vétérans connaissent sur le bout des doigts. L'un des jeux les plus connus, League of Legend (LoL pour les intimes), est connu pour ne proposer qu'une seule arène, toujours la même. La connaissance et la maîtrise à la perfection de cet environnement est l'une des premières compétences que les joueurs acquièrent.

Sorte de compromis entre l'inconnu jusqu'au dernier moment et un format rigide, certaines règles intègrent la mise en place du terrain comme une phase de jeu à part entière. On peut notamment citer SAGA, dans ses différentes versions, Le Trône de Fer de CMON ou encore CAERIS, jeu indé d'escarmouche.

Mais l'évolution des attentes des joueurs en matière de prévisibilité de l'environnement ne se limite pas à la topographie des lieux, mais également à ce que l'on pourrait appeler les conditions d'engagement, ou plus couramment dans le wargame, le scénario.



*Une map de Starcraft 2 saison 2019.*

*Une vision familière ?*

## **Du scénario aux conditions de victoire**

Le terme même de scénario pour parler d'un ensemble de paramètres comme l'équilibrage des forces en présence, leurs conditions de déploiement et la manière de compter les points à la fin pour déterminer un vainqueur peut presque paraître désuet.

Le terme de scénario emprunte en effet plus au domaine du roman ou du cinéma que du jeu. C'est qu'en effet, si l'on remonte un peu dans le temps, les parties visaient à reproduire des affrontements plus ou moins réalistes, ou du moins l'image

qu'hollywood véhicule, avec des choses plus ou moins inspirées de nos films et séries préférées.

S'il vous arrive d'ouvrir un livre de règle de la 3ème édition de Warhammer 40K vous y découvrirez une pléthore de ces scénarios : Attaque de Bunker, Sabotage, Embuscade, Encerclement etc. Autant de propositions de jouer une partie qui fondamentalement raconte quelque chose mais ne met pas les deux joueurs dans une situation qu'ils maîtrisent parfaitement, ni même une situation égalitaire ou équitable.

En effet, certaines armées seront beaucoup plus naturellement à leur avantage en défense qu'en

attaque et cela suppose un accord préalable entre les joueurs pour savoir qui joue quoi, ou l'acceptation de se retrouver potentiellement dans une situation plus désavantageuse que prévue.

Si certains jeux continuent de proposer ce type de scénarios, se préoccupant plus de la scène qui est narrée que de l'équilibre (Bolt Action, ...), la dernière édition de Warhammer 40K, dans le but affiché de séduire un public de joueurs compétitifs, a fait le choix de ne proposer que des scénarios de capture d'objectifs (les fameux primaires) et une liste d'objectifs génériques dans lesquels les généraux vont piocher ceux qui les arrangent selon la configuration proposée (les fameux secondaires), en proposant même des objectifs spécifiques à chaque armée. La complexité et la diversité dans la façon de marquer des points est parfois très poussée mais aussi très éloignée de toute dimension narrative.

Ainsi, si l'objectif est d'accumuler le maximum de points et peu importe que la mission s'appelle « prendre et tenir ». Votre armée peut se retrouver « table rasée » mais si vous avez marqué plus de points que l'adversaire à la fin de la partie vous avez gagné. L'important n'est pas l'histoire qui se déroule sur la table, mais les petites cases ou les chiffres que vous cochez sur la feuille à côté de la table.

Il suffit d'écouter une vidéo de « méta » autour de ce jeu pour se rendre compte à quel point cette façon de maîtriser les points et la victoire est aujourd'hui à la fois source d'une intense réflexion de la part de ceux qui l'apprécient, mais aussi source de critiques par ceux qui réclament un jeu plus simple.

Mais si la « complexité » du système est parfois attaquée, très peu de critiques s'élèvent sur l'absence de caractère narratif de cette évolution du jeu.

On imagine pourtant assez mal le soldat Ryan s'exclamer au cours de la bataille finale « Nous avons éliminé 29 de leurs soldats ! Plus que 1 pour la victoire ! ». Par contre « Tenez le bunker le temps de poser des explosifs ! » semble une réplique beaucoup plus immersive.

Cette évolution n'est pas limitée à Warhammer 40k, que l'on pourrait croire que je vise à dessein. Parlons de l'un de mes jeux favoris, Infinity. Si vous prenez le livre de campagne Paradiso, sorti au cours de la seconde édition du jeu, beaucoup des scénarios contenus dans ce livre impliquaient une bonne dose

de hasard mais calqué sur une certaine narration (répartition aléatoire des modules d'évacuation d'un vaisseau qu'il faut fouiller par exemple). Les scénarios ont tous été réécrit dans un supplément intitulé Daedalus Fall pour les rendre plus symétriques et équitables, parfois au détriment de leur saveur narrative et de leur particularité. On ne part plus d'une situation que l'on souhaite épique ou cinématographique pour lui imaginer des règles, mais d'une situation équitable et symétrique sur laquelle on vient saupoudrer un vernis de narration.

Certains jeux comme Malifaux ou Caeris érigent même la phase de préparation de la partie avec tirage du déploiement, des conditions de victoire et même composition de sa bande au rang de phase de jeu à part entière. Ainsi, toutes les parties de Malifaux ou de Caeris qui suivent le canevas officiel partent exactement du même point 0.

## Le wargame, un jeu vidéo comme les autres

On l'a vu, l'évolution des Wargames se caractérise donc par une tentative toujours croissante d'un équilibrage (réel ou supposé), de champs de bataille sans surprises, et de conditions de victoire bien connues et maîtrisées à l'avance.

Il est aisé d'établir un parallèle avec les jeux vidéo de stratégie en ligne tels nos fameux Starcraft ou League of Legend, où les mises à jour de rééquilibrage s'enchaînent, sur des MAP généralement très symétriques.

Chaque nouvelle partie, qui est désormais appelée une GAME, n'est en fait que la réitération de la même expérience ludique, aux paramètres connus à l'avance sans qu'ils n'aient besoin de faire l'objet de discussions et de compromis. La compétition pure et parfaite entre deux esprits dans un cadre bien défini peut donc s'engager.

Cette façon d'aborder le Wargame comme n'importe quel jeu vidéo permet donc à deux parfaits inconnus de convenir d'une partie en sachant parfaitement à quoi s'attendre, sans qu'ils ne soient nécessaire de partager plus que le traditionnel « GL HF » (Good Luck, Have Fun) et « GG » (Good Game) à la fin de la partie.

Et à ceux qui objecteront que j'en ai oublié l'essentiel, le jeu de figurine se pratique entre deux

personnes physiquement présentes, sur une table ou

un plateau bien réel, elles oublient un peu vite l'émergence des plateformes comme TTS, qui permettent de simuler une partie de figurine en ligne via un écran.

Si l'usage de ce média a explosé au moment de la crise Covid et du confinement, beaucoup de joueurs continuent de s'en servir pour diverses raisons.

Avec un brin de provocation et d'exagération, on pourrait aujourd'hui affirmer que le jeu de figurines est, pour une part toujours croissante de joueurs, devenu un (VIDEO) GAME comme un autre.

# LE MOT DE LA FIN

*That's all folks!*

Vous êtes arrivés à la fin du Warmazine.

Bravo à vous de nous avoir lu jusqu'à la dernière page !

Déjà le quatrième numéro et déjà plus ou moins de deux ans d'existence...

Le Warmazine remercie l'ensemble des participants, artistes, contributeurs divers et simples passionnés qui donnent du temps et de l'énergie pour modestement faire vivre notre passion au travers de ce fanzine

**Rendez-vous dans le prochain numéro !**

---

*Pssst ! Hé toi là !*

*Le Warmazine est toujours à la recherche de contributeurs !*

*Ça t'intéresse ?*

*Si oui, alors ça se passe [PAR LÀ](#) !*