

LES IRREDUCTIBLES DUNEDAINS

Magazine officiel de la Destinée du Duneclain

Interview

Tutoriels

Tacticas

Rapport de bataille

Numero 1
Mars 2015

Bienvenue sur les Terres du Milieu !



Je m'appelle Matheor555 et je suis administrateur et fondateur du forum « La Destinée du Dunedain », dédié aux joueurs et aux collectionneurs du "Seigneur des Anneaux" et "The Hobbit". Je tiens à vous présenter à travers cet édito notre première gazette dédiée à 100% au Seigneur des Anneaux.

En cette nouvelle année 2015, quoi de mieux que de profiter de l'occasion pour publier ce premier numéro ?

Depuis bien trop longtemps, le jeu de bataille Le Seigneur des Anneaux est laissé à l'abandon par ses propres géniteurs, laissant les joueurs et les collectionneurs perplexes quant à son avenir.

Depuis tout petit, je suis bercé par la magie des livres de J.R.R Tolkien et bien sûr par la peinture de figurines ; mes armées s'accumulent sur chaque parcelle de ma chambre.

Une idée m'est venue un soir alors que je relisais un vieux White Dwarf. Pourquoi ne pas écrire nous aussi un magazine entièrement consacré au jeu de bataille Le Seigneur des Anneaux ?

Il regrouperait toutes les nouveautés qui gravitent autour du jeu, mais aussi la présentation de galeries, des tacticas, des tutoriels, etc...

Impatient de proposer cette idée aux membres du forum, elle fût accueillie avec joie. Très rapidement, le projet mûrit et se développa grâce aux efforts et à l'enthousiasme de chacun.

Nous sommes une poignée d'individus à défendre ce jeu et tous ses attraits. Par le biais d'un forum créé en 2008, nous avons constitué une communauté de fidèles, prêts à tout pour redorer le blason de ce jeu que nous aimons.

Je vous laisse maintenant le plaisir de découvrir et apprécier ce premier numéro édité par les membres du forum « La Destinée du Dunedain » !

Rejoignez-nous !

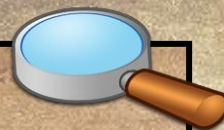
Matheor555

SOMMAIRE



Editorial	page 1
Sommaire	page 2
Qui sommes-nous ?	page 3
Sortie de figurine – Le Hobbit 3	pages 4-7
Le Jeu de Bataille	pages 8-9
Tactica – La Phalange	pages 10-12
L'Armée du mois – Isengard	pages 13-17
Rapport de Bataille	pages 18-25
Retro'fig – Gandalf	pages 26-29
L'Interview	pages 30-33
Choix des Armes	pages 34-35
Tutoriel – Peinture	pages 36-38
Tutoriel – Socle	pages 39-42
Tutoriel – Modélisme	pages 43-46
Galerie des membres	pages 47-55
Publicité	pages 56-57
Remerciements	pages 58-60

Qui sommes-nous ?



Dans les méandres d'internet, d'irréductibles hobbyistes partagent encore et toujours leur passion au sein d'un forum chaleureux et accueillant...

Modestes reporters, nous sommes avant tous les membres de **La Destinée du Dunedain**, un forum créé en 2008, consacré au jeu de figurines "Le Seigneur des Anneaux, le jeu de bataille" édité par Games Workshop.

Une plateforme d'échange et de partage très active où nous proposons régulièrement des tutoriels de peintures et décors, des scénarii, des feuilles d'armées, des concours à thèmes et de nombreux autres sujets. Notre forum s'est progressivement ouvert aux autres jeux de figurines, mais demeure essentiellement axé sur Le Seigneur des Anneaux et Le Hobbit. Vous pouvez y solliciter des conseils de peintres confirmés, partager votre expérience de jeu ou de peintre, exposer vos réalisations et demander des avis critiques aussi amicaux qu'avisés. Vous pouvez encore y poser des questions sur des règles incertaines, faire part de votre recherche de telle ou telle figurine collector ou encore tout simplement trouver un futur adversaire pour des parties acharnées.



Salut, moi c'est Gandoulf!

Mon précieux!

C'est aussi et surtout **un lieu de discussions et d'entraide**, où sont nées de solides amitiés.

Il est ouvert à tous ! De tous âges et de toutes conditions, étudiants ou retraités, l'amitié qui nous lie a pour fondement notre passion commune pour l'univers du Seigneur des Anneaux et l'œuvre de Tolkien.

Nous avons donc décidé de créer ce magazine afin de faire partager notre passion plus largement aux joueurs et/ou collectionneurs, et pour vous inviter, amis lecteurs, à **rejoindre au plus vite notre communauté** ! Ne tardez pas ! Nous n'attendons plus que vous !

Amicalement et ludiquement,

Les membres du forum

<http://destinee-du-dunedain.forum-actif.info/>

Sortie de figurine - Le Hobbit 3



Smaug

Article proposé par les CouZ' Hobbit

Smaug était sans doute la sortie la plus attendue des amateurs du Hobbit... Et Games Workshop nous a livré en décembre dernier l'une des figurines les plus imposantes de sa production. Bien qu'elle ne soit pas à l'échelle, elle est suffisamment massive pour faire son effet ! Elle ne pèse pas moins de 2,4 kg et mesure plus de 20 cm de haut... Un monstre de la figurine...



Les 200 exemplaires produits pour Noël ont été écoulés en moins d'une journée, et fut « temporairement indisponible » jusqu'à ces dernières semaines. De nouveau, Games Workshop en a commercialisé 500 modèles, qui ne devraient pas tarder à être eux aussi épuisés.

Cette figurine impressionnante est composée de 42 pièces, moulées à la main dans une résine de qualité qui est la même que celle utilisée pour les produits Forge World. Selon les techniques les plus avancées, les sculpteurs ont obtenu une figurine aux détails extrêmement fins. La pose du dragon est pleine de mouvement grâce à la disposition des ailes, de la queue et des pattes aux griffes acérées. L'ensemble est très harmonieux. Les moindres écailles, cornes et balafres ont été reproduites avec une minutie impressionnante. La gueule de Smaug est proprement terrifiante et dévoile des rangées de crocs aiguisés comme des poignards. Si vous avez l'œil aguerri, vous pourrez remarquer qu'une écaille manque sur son poitrail, qui est bien sûr dû à la blessure causée par la flèche noire... Les photos reproduites dans ces pages, que beaucoup ont sans doute déjà pris le temps d'admirer sur le net, parlent d'elles-mêmes. Alliée à une excellente peinture studio, cette figurine est tout simplement exceptionnelle.



Le socle est tout aussi bluffant, présentant un luxe de détails. En effet, la figurine de Smaug est presque un mini diorama à elle seule. Le dragon s'appuie sur d'antiques colonnes d'Erebor et repose sur son légendaire trésor, acquis par la ruse, la violence et les flammes. Son butin est magnifiquement détaillé, à la pièce d'or prêt. On peut remarquer des plats en argent, des coffres et même l'Arkenstone, que Bilbo, apprenti cambrioleur, a l'intention de subtiliser.



Celui-ci se cache précisément derrière l'un des piliers de pierre, comme tétanisé par la peur, attentif à la progression du dragon qui cherche à le débusquer, le regard à la fois terrorisé et fasciné par la majesté du dragon.

Comme le précisent les rédacteurs du White Dwarf (numéro 45), la dimension narrative et la confrontation entre Bilbo et Smaug sont très bien retranscrites !



La majorité des fans de la série de figurines « The Hobbit » peut ainsi dire que Games Workshop nous a gâtés pour une fois. Cependant, pour bon nombre d'entre nous, cette figurine restera un plaisir pour les yeux, son prix étant exorbitant. Pour tenir cette pièce entre vos mains, il vous faudra en effet déboursier la somme de 385 euros.

Ce prix indique à lui seul que cette figurine est surtout une pièce de collection. En effet, pour ce qui est du jeu, les possibilités sont très limitées encore que cette figurine doive être plaisante à jouer au moins une fois ! Smaug constitue en effet une armée à lui tout seul, la liste d'armée « Fléau du nord » dans laquelle il se trouve ne comprend que sa seule figurine. De ce fait, notre dragon vaut un nombre de points hors-normes (aux alentours de 700 points). En outre, pour des parties scénarisées à partir de l'œuvre de Tolkien, il n'y aura guère que la possibilité de reproduire l'attaque du Mont Solitaire ou celle de Lacville.

Quoiqu'il en soit, examinons de plus près ses caractéristiques. Pour compenser son caractère de combattant solitaire et manifester sur une table de jeu toute sa puissance dévastatrice, Smaug bénéficie d'une batterie de règles spéciales et de caractéristiques martiales impressionnantes. Sa résistance est telle qu'il dispose de 20 PV ! À l'instar du Balrog, il est bien équipé pour lutter contre la magie. Smaug dispose en effet de 6 points de volonté. De plus, il bénéficie de la règle « résistant à la magie » et d'une autre règle, « fléau du nord », qui lui permet de dépenser un point de volonté sans entamer sa réserve. Par conséquent, prendre une équipe de mages pour terrasser la bête n'est pas la bonne solution, d'autant plus que Smaug possède lui aussi des pouvoirs magiques : injonction, paralysie et volonté sapée, ce dernier pouvoir étant parfait pour amenuiser la puissance offensive des mages.

Au corps à corps je vous souhaite bonne chance pour remporter un combat, et surtout de lui retirer un point de vie : Smaug est indestructible et seul un fou pourrait espérer l'emporter de cette manière!

Alors, Smaug, « le dragon le plus puissant de son temps » comme le décrivait Tolkien, serait-il invincible ? Non ! Bien que le profil de Smaug soit monstrueux, il a, comme toute armée, sa petite faiblesse : les armes de sièges. Notre dragon possède une règle assez irritante qui le rend vulnérable aux tirs d'archers et aux projectiles des engins de siège. En effet, si Smaug est touché sur un 6 puis subit une perte d'un PV, il perdra un nombre de PV égal à la force de l'arme de tir, cette règle simulant que le tir a atteint l'« écaille manquante ». Ainsi, pour prendre un exemple, si Legolas Vertefeuille fait un 6 au jet pour toucher avec un de ses trois tirs puis blesse la bête, elle perdra 3 PV puisque la force d'un arc elfique est de 3. Smaug toutefois a de quoi répliquer grâce à son souffle feu ayant une longue portée (18 pouces, soit 45 cm !) et touchant tout ce qu'il y a en face de lui.



- *‘Mes crocs sont des épées. Mes griffes sont des lances. Et mes ailes un ouragan !’*

Que ce soit pour le jeu ou simplement pour le mettre en peinture, Smaug sera une pièce inestimable dans votre collection. Bien que son prix excessif puisse faire pâlir et décourager plus d'un hobbyiste, elle reste une figurine qualitativement parfaite.



Le Jeu de Bataille



Comme de nombreux joueurs, nous avons connu le jeu de bataille Le Seigneur des Anneaux lors de la parution des fascicules des Éditions Atlas. Que de nostalgie lorsqu'on repense aux gobelins de la Moria au prix d'1€50 la grappe...



Mon précieux!



* * *

Depuis la création du jeu en 2001, à l'occasion de la sortie du premier volet de l'adaptation cinématographique du roman de J. R. R. Tolkien par Peter Jackson, le jeu n'a cessé d'évoluer par ses règles et par la diversité de ses armées. La dernière version des règles du jeu est apparue il y a deux ans lors de la sortie du film Le Hobbit.

Les règles ont donc été progressivement revues, affinées, mais ne vous inquiétez pas, le plus gros changement réside dans la constitution d'une liste d'armée. Désormais, nous devons suivre un quota de 12 guerriers pour un héros.

Ce changement permet à présent des listes d'armées beaucoup plus équilibrées.

Les règles du jeu ne sont guère compliquées et vous apprendrez très rapidement à mener votre armée sur le champ de bataille, pour la victoire... ou pour la mort !

* * *

Pour jouer c'est très simple, vous n'aurez besoin que d'un stylo, d'une feuille, d'une règlette, beaucoup de dés et bien sûr, du livre de règle et d'une armée à commander !



Vous pourrez jouer sur une table de cuisine, un meuble, à terre ou toute autre surface plate.

Pour égayer vos parties, une nappe verte ou bien un tapis de bataille, quelques arbres et des éléments rocheux, des ruines ou des bâtiments vous permettront une meilleure immersion.

De nombreuses armées ont évolué au fil des ans. De nouvelles factions sont apparues notamment avec la sortie des figurines du Hobbit. Il n'y a pas moins d'une vingtaine d'armées possibles à assembler. Nul doute que vous ne trouviez votre bonheur entre les forces de Sauron et les armées des peuples libres.



Lorsque vous aurez choisi votre armée, il ne vous restera plus qu'à trouver un adversaire auprès d'un magasin spécialisé, un ami ou sur notre forum.

Bon jeu à tous !

Tactica

La Phalange



Qui n'a jamais tenté d'aligner une phalange impénétrable de boucliers et de lances acérées, menée par un puissant capitaine et soutenue par un porte-bannière qui galvanise les troupes ?



Pour ce premier numéro, je souhaitais vous parler de cette tactique de jeu qui reste l'une des plus utilisées. Puisse cette rubrique constituer une bonne aide pour les débutants mais aussi un utile rappel pour les joueurs confirmés. Je ne me prétends pas expert. Toutefois, j'espère que ce partage de mon expérience de jeu vous aidera à développer de nouvelles stratégies.

Le principe de la « phalange » est très simple. Elle est composée d'une première ligne de figurines dotées soit d'armes offensives (armes à deux mains, plusieurs attaques) soit (et c'est le cas le plus fréquent) d'épéistes en position défensive, avec boucliers.

La deuxième ligne vient se coller socle à socle derrière la première ligne. Elle peut être composée de lances ou de piques.

En cas de lanciers, seule une ligne supplémentaire vient soutenir les épéistes, augmentant le nombre d'attaques, et gardant une défense relativement élevée. En cas de piquiers, l'avantage est encore plus grand car un piquier peut soutenir un autre de ses camarades déjà en soutien d'une figurine. Cela signifie que derrière notre première ligne, on peut rajouter non pas une, mais deux lignes de piquiers, rajoutant tout simplement deux attaques supplémentaires à la figurine de devant.

Ainsi, on augmente le nombre d'attaques, on protège les lanciers/piquiers qui ont souvent une moins bonne défense, et en cas de défaite, une seule figurine risque de mourir. Un capitaine

au centre de la formation peut être utile lorsque deux phalanges se rencontrent. Grâce à sa force supérieure et à ses attaques multiples, il peut réussir plus facilement à désorganiser et rompre la formation adverse.



Menés par leur maître Saruman, les guerriers Uruk-Hai bloquent tout passage entre les deux collines en formant une large formation de piquiers.

Un Magicien est également un excellent choix tactique. Grâce à ses pouvoirs magiques tels que Frénésie et Aura de Confusion, il peut bloquer, ralentir et affaiblir l'adversaire.

Enfin, la bannière est à mes yeux l'élément le plus important d'une phalange. Elle va évidemment faire bénéficier de la relance tous les combats à 8". Placée en retrait des corps à corps, elle est donc elle-même protégée.

On rajoute parfois un héros de type capitaine au centre de la première ligne, afin de renforcer l'efficacité au corps à corps, et de faire profiter ses camarades d'actions héroïques souvent utiles dans ce genre d'affrontement.



Quelques Astuces :

1. En cas de phalange avec des piquiers (et donc avec deux rangs au-delà du premier), si le combat est perdu (ce qui arrive trop souvent), le défenseur se retrouve bloqué, car une seule figurine peut « faire de la place ». L'astuce est donc d'espacer les colonnes de la phalange de manière à ce que le premier piquier puisse se décaler, laissant la figurine de la première ligne se reculer.
Ainsi, on empêche la première figurine de se faire bloquer, et de plus on couvre une plus grande zone du champ de bataille, ce qui est souvent un avantage. Cependant, la formation est légèrement moins défensive dans le cas où toute une rangée (épéiste, piquier, piquier) se fait tuer, laissant un vide difficile à reboucher. De plus, les effets des sorts bénéfiques et des bannières affectent moins de figurines. Il est donc nécessaire d'adapter sa formation en fonction des situations.
2. Dans une phalange, quel que soit son nombre de rangs, il y a presque toujours au moins une bannière, juste à l'arrière, pour faire profiter un maximum de figurines de ses vertus. Pour éviter que celle-ci ne meure à cause d'une flèche adroitement tirée ou d'un sort imparable (je pense notamment au trait de ténèbres des Nazgûls), je vous conseille toujours de mettre une figurine supplémentaire en contact direct avec la bannière ; ainsi elle pourra récupérer le précieux étendard si son porteur est tué.
3. Les phalanges sont des regroupements redoutables de figurines, mais elles sont relativement peu maniables. Elles s'adaptent difficilement aux obstacles, et sont facilement contournables par des figurines adverses, qui tenteront de frapper là où la phalange est la plus faible : sur ses flancs et surtout par derrière ! Pour éviter cela, trois solutions parmi d'autres me viennent à l'esprit : avoir soi-même d'autres figurines sur les flancs afin de contre-attaquer toute offensive visant à mettre à mal la phalange ; sur chaque flanc de la phalange, en contact direct avec celle-ci, rajouter des figurines d'infanterie destinées à protéger les lanciers/piquiers, capables d'encaisser les flèches et de sortir de la phalange sans la désorganiser ; enfin, avoir tout simplement une phalange qui prend la largeur (ou la longueur !) de la table. Il existe d'autres solutions, à vous de trouver celle qui correspond le mieux à votre type de jeu et à votre armée.

Tactica proposé par Sarn Rhosg



L'Armée du mois

L'Isengard, par Esgaroth81



Q : Pourquoi as-tu choisis cette armée, et pourquoi un diorama?

R : L'Isengard est une de mes armées favorites. Je trouve que les Uruk dégagent une sacré puissance et ont un côté bestial qui les rend bien plus impressionnants que les orques. De plus, en termes de hobby, c'est une armée qui se peint relativement vite, c'est un ensemble très sombre et uniforme.

Chaque fois que je partais pour un salon de la maquette, je trouvais pénible d'emballer puis déballer sur le stand, une par une toutes mes figurines de jeu. J'ai donc décidé de faire un grand plateau qui en plus de faire office de diorama, me permet de transporter toute mon armée d'un seul coup !



Q : Combien de temps t'a-t-il fallu pour terminer cette armée ?

R : Environ 6 mois ! En effet, à l'époque où j'ai commencé à peindre des Uruk-Hai, soit en 2010, je n'avais pas encore prévu de faire un telle armée. J'avais donc peint une petite dizaine de figurines comme ça. Mais je me suis réellement lancé dans ce projet aux alentours de septembre 2013 pour finir en Mai 2014.



Q : A ce que je vois tu possèdes une armée assez imposante. Il y a environs combien de points ?

R : Il y a environ 146 unités sur le plateau pour un peu plus de 2500 points

Q : Quelle est ta figurine favorite de l'armée ?

R : Question assez difficile ! Il y a plusieurs figurines que je trouve superbes telles que la baliste, le béliet, Saruman, le Troll... nombre de pièces de très bonne qualité que j'ai eu plaisir à peindre.



Q : Sur laquelle as tu passé le plus de temps ?

R : Saruman ! Étant le chef de l'armée, je me devais de rendre hommage à ce personnage et à la figurine qui est très fine en termes de gravure. J'ai du passer une bonne dizaine d'heures, les yeux rivés sur ses grands drapés et sa longue barbe !!

Mouais...



Q : As-tu fait des conversions/modifications sur certaines figurines ?

R : Oui, tous les Wargs ont été retravaillés au niveau du pelage, le second troll qui à la base est un Troll de Mordor s'est vu transformer en Troll de l'Isengard. Pour le reste c'est surtout du rajout de détails tels que les cordes et les flèches sur les scouts Uruk.





Q : Prochaine armée prévue ?

R : Je n'ai pas encore décidé, d'autant plus que je doute me relancer dans une armée d'une taille comme je l'ai fait avec l'Isengard. Il faut dire que peindre 150 gus qui sont quasi identiques à la suite, ça peut lasser un peu. Je pense alterner entre différentes factions. Rohan, Minas Tirith, Mordor, Elfes... j'ai encore beaucoup de boulot !



Pour le plaisir des yeux :



Si vous voulez admirer d'autres travaux d'Esgaroth, rendez vous sur sa page :

<https://www.facebook.com/ritchiminiaturespainting?fref=ts>

Rapport de Bataille



Pour ce premier numéro, Matheor555 et Le Seigneur Oriental vous proposent un rapport de bataille opposant les valeureux Nains d'Erebor aux horribles Gobelins de La Moria.

La valeur de chaque armée a été fixée à 500 points pour ce premier rapport de bataille.

Présentation des armées

Matheor, présente-nous ton armée !

Matheor555 : Mettons les fûts en perce ! Qu'on me verse une choppe de bière, et qu'on affûte les haches ! Le cor d'Erebor sonne l'appel à la guerre ! Nous, fiers nains d'Erebor, allons une nouvelle fois affronter nos ennemis immémoriaux, les misérables et fourbes Gobelins ! Nous n'épargnerons aucune de ces vermines et le fer aiguisé de nos haches démembrera ces viles créatures de l'ombre.



Mon armée, composée de guerriers d'élite et menées par des chefs légendaires, sera en infériorité numérique face aux gobelins de la Moria. Toutefois, les armures de mes nains, confectionnées par les meilleurs forgerons d'Erebor selon des techniques ancestrales, sont si épaisses qu'il faudra énormément de chance au Seigneur Oriental pour percer leurs rangs solides et inébranlables.

Je jouerai les nains de manière offensive. À quoi bon attendre l'adversaire alors qu'une charge compacte de nains en pleine fureur peut disloquer les phalanges de ces viles créatures peureuses ? Mes Mornes Martels essayeront de tuer le plus d'ennemis possible avec leurs haches de lancer et grâce à leur coup spécial « taille ». J'ai intégré une bannière parmi mes troupes ; galvanisés par une bannière, mes guerriers auront ainsi plus de chance de remporter les combats.

Gimli, le général de mon armée mènera les troupes d'Erebor, accompagné de son père Gloïn et du capitaine Farin.

Voici donc la composition de mon armée :

Héros : Gimli, Gloin, Farin.

Troupes : 5 mornes martels, 8 lanciers, 9 épéistes et un porte bannière

Seigneur oriental, comment comptes-tu déjouer la tactique des nains et leur solidité légendaire ?

Seigneur Oriental: Il faut toujours se méfier des petites créatures tapies dans l'ombre. Leur allure chétive ne doit pas faire oublier qu'elles peuvent se montrer extrêmement dangereuses lorsqu'elles arrivent par dizaines. Les gobelins ne sont-ils pas les principaux responsables de l'étiollement de la puissance des nains ? Les chroniques des royaumes nains prouvent combien ces peaux vertes peuvent se montrer habiles à la guerre ! Je sais très bien que, face aux nains, mon armée sera plus nombreuse et je compte précisément jouer sur la supériorité numérique.



Mon armée n'est pas constituée uniquement de gobelins. Je souhaite intégrer quelques unités amusantes à jouer et surtout susceptibles de mettre en difficulté mon adversaire grâce à leur force de frappe. Les araignées géantes et le Maraudeur warg se feront un plaisir de lacérer ces nains orgueilleux, pendant que mes archers feront tomber sur leurs rangs des pluies de

flèches noires. Malgré leur faiblesse de tir, je ne doute pas que par leur nombre ces archers réussiront à abattre quelques nains et à briser leur élan impétueux.

Mon habitant des ténèbres ne devrait pas avoir trop de difficulté à parvenir au corps à corps, où il devrait se révéler redoutable. Je pense en effet que Matheor555 n'alignera pas d'archers dans son armée et qu'il compte miser sur de violents corps à corps, dans lesquels excellent les nains. Or, l'habitant des Ténèbres est capable de déchiqueter n'importe quel nain, fût-il issu de la plus noble lignée. Il pourra ainsi mettre Matheor555 en difficulté en le forçant à concentrer ses meilleures troupes sur lui.

Voici donc la composition de mon armée :

Héros : Durburz, Ashrak, capitaine avec bouclier et capitaine avec arc.

Troupes : Maraudeur, un Habitant des ténèbres, 2 araignées géantes venimeuses, 10 archers gobelins, 10 épéistes gobelins et 10 lanciers gobelins.

Faites résonner les tambours de guerre ! Les hordes de la Moria feront ravalier leur fierté à ces nains belliqueux et téméraires. Ce soir, nous danserons sur leurs dépouilles et une nouvelle page sera ajoutée à l'histoire de la décadence de ce peuple, jadis puissant!

Tours 1 à 4

À l'annonce de l'avancée des troupes ennemies, le roi Durburz poussa un hurlement susceptible de glacer les cœurs les plus endurcis, et les troupes de gobelins lui répondirent par un beuglement effrayant.

Assoiffés par le sang de leurs ennemis ancestraux, les hordes gobelines parcoururent à vive allure le champ de bataille en direction de la phalange Naine.



Gimli utilise un point de puissance pour faire un élan héroïque.

Tapis dans l'ombre, Ashrak ordonnait à ses araignées de se dissimuler derrière la marée de peaux vertes, et d'attendre le moment propice pour bondir sur leurs proies. Il lança ensuite le sort frénésie qu'il réussit du premier coup.

En tête de l'assaut, le sombre habitant des ténèbres et le Maraudeur galvanisaient par leur charisme les troupes déchainées du roi Gobelin.

Les archers gobelins s'arrêtèrent sur un monticule et, sur l'ordre de leur capitaine, décochèrent une première salve de flèches qui ne fit que ricocher sur les solides armures des Nains.

Les valeureux Nains d'Erebor, menés par Gimli, Gloin et le capitaine Farin, ne furent aucunement impressionnés par la marée de peaux vertes qui s'élancait ainsi à leur rencontre. Ils se préparèrent au choc de l'affrontement, résolus et plein d'impatience, et se divisèrent en trois groupes afin d'affronter ces gobelins qui ne leur inspiraient que mépris.

Gimli leva haut sa hache et lança un regard déterminé à ses hommes qui en disait long sur ses intentions. Il s'agissait ni plus ni moins que d'affronter le plus redoutable ennemi de cette horde.. Il se projeta dans un élan héroïque, suivi de ses fidèles soldats galvanisés par son courage, et se prépara à affronter le terrible habitant des ténèbres.

Gloin attaqua sur l'autre front, se préparant à contenir le premier assaut gobelin. Farin et ses mornes martels se tenaient en arrière, prêt à écraser de leurs lourds marteaux les gobelins qui oseraient les défier.

Tours 5 à 8

Les premiers combats éclatèrent, laissant exploser des haines accumulées depuis plusieurs générations de part et d'autre. Le courage des Nains fut inébranlable. Gimli et ses soldats se jetèrent sur l'habitant des ténèbres après avoir réussi leur test de bravoure. Gimli, avec l'agilité d'un elfe, évita les premiers coups dévastateurs de son adversaire et planta sa hache

dans son abdomen. Un cri strident raisonna sur les plaines désertiques du champ de bataille. La créature maléfique, touchée, venait de perdre un point de vie et en rugissait de colère et de douleur... Il ne faut jamais défier un Nain !

Les araignées, aussi répugnantes et perfides que leurs maîtres, se faufilaient entre les combats. Elles attrapèrent quelques Nains de la troupe de Gloin et leurs injectèrent leur terrible poison. Les pauvres nains furent paralysés par le venin des arachnides et aussitôt mis hors de combat.



Les pauvres nains vont connaître un sort funeste.

Le maraudeur warg, sûr de lui, chargea deux nains, pensant la victoire facile. Mais, contre toute attente, il fut repoussé. Revenant à l'assaut par une seconde charge, accompagné cette fois d'une des araignées. Ils tuèrent les deux guerriers nains, isolés, qui furent terrassés par les multiples attaques sous le regard impuissant de Gloin, trop éloigné pour leur porter secours.

Les soldats gobelins se regroupèrent en une phalange désorganisée. En face, Gloin appela lui aussi ses troupes à se regrouper. Voyant le nombre de gobelins qui risquait de submerger ses frères d'arme, Farin arriva rapidement au contact grâce à un élan héroïque, afin de soutenir les guerriers Nains en difficulté. Des combats violents éclatèrent entre les deux camps, tandis que tombaient sur les rangs du peuple d'Erebor une pluie ininterrompue de flèches mortelles. Deux lanciers Nains tombèrent ainsi sous les flèches empoisonnées sans avoir le temps de parvenir au corps à corps.

Des Gobelins coururent prêter assistance à l'Habitant des Ténèbres en grande difficulté face à l'intrépide Gimli. Trois guerriers Nains se détachèrent de Gimli pour les intercepter ; à grands coups de hache, ils fracassèrent les crânes de ces renforts gobelins.

La violence des combats ne diminuait pas. Les Nains réussirent à repousser la première vague des gobelins, grâce au porte bannière qui galvanisait parfaitement les troupes, et poursuivirent leur avancée.

Farin chargea avec les Mornes Martels sur le flanc droit des gobelins. De leurs haches de lancer, ils abattirent deux gobelins. Toutefois, grâce à la frénésie d'Ashrak sur les précédents tours, deux épéistes et trois lanciers Gobelins purent se relever du champ de bataille

Le marteau d'arme des **Mornes Martels** est une arme très efficace. Elle leur permet d'utiliser l'un de ces deux coups spéciaux lors d'un duel ; *balayage* ou *taille*.



Un petit contingent de gobelins réussit à monter sur la colline afin de repousser les guerriers Nains qui essayaient de se frayer un passage. À ce moment de la partie, le jeu est toujours serré et indécis.

Aucun des deux camps n'arrive pour le moment à prendre l'avantage sur l'autre.



Tours 9 à 13

Gimli réussit à repousser une énième fois l'habitant des ténèbres en utilisant un point de puissance. Sa colère décuplée par la résistance de son ennemi, il abattit sur l'ignoble créature de multiples attaques. Sa hache trancha violemment les chairs de la créature qui éclata en de milliers de cendres virevoltant dans les airs.

Les nains venaient ainsi de porter un rude coup à leur ennemi, susceptible de faire tourner le sort de la bataille. Toutefois, les nains avaient encore à se débarrasser des araignées géantes, qui faisaient un massacre. Elles venaient une nouvelle fois de tuer plusieurs guerriers Nains.



Gloin et Durbuz se retrouvèrent enfin nez à nez. Le roi des gobelins provoqua le général ennemi et ils s'affrontèrent. Gloin parvint à retirer au roi goblin un point de vie, mais Durbuz réussit à faire de même aussitôt après. Le troisième combat se termina par la mort du vil Durbuz qui n'eut de chance dans l'usage de ses points de destin.

Les araignées furent enfin interceptées par plusieurs Nains. Ses derniers vengèrent la mort de leurs camarades tombés les tours précédents en tuant l'une des araignées. Après avoir sectionné ses pattes, ils l'achevèrent en la décapitant. Toutefois, l'araignée survivante réussit à s'extirper du combat et à mettre en déroute d'autres nains.

Le Maraudeur, que les nains n'arrivaient pas à bloquer, faisait lui aussi des massacres. Toutefois, lorsqu'il fut assailli par les Mornes Martels, il ne lui restait plus qu'un point de vie. Il tomba enfin sous les coups de marteau des guerriers d'élite d'Erebor.

Petit à petit, les rangs gobelins se disloquaient sous les coups de lances et de haches des intrépides Nains. Le sort frénésie d'Ashrack le shaman ne faisait plus d'effet. Ce dernier se retrouva accaparé dans un combat où il en perdit sa tête.

Les archers continuaient à envoyer leurs flèches noires. Se tenant prudemment à l'écart de la violence des combats, ils auront au moins eu le mérite d'avoir tué durant cette partie un morne martel et trois guerriers nains.



Gimli, accompagné de ses guerriers nains, prêta mains fortes à son père, massacrant un par un les gobelins encore debout. Rien n'était plus capable désormais d'arrêter cette véritable machine de guerre. Non loin de lui, la dernière araignée qui avait fait tant de mal depuis le début de la partie tomba enfin sous les attaques brutales des puissants Mornes Martels et de leur chef.

La vile araignée géante est enfin défaite par les farouches guerriers d'Erebor.

Bien que les Nains aient perdu quasiment les deux tiers de leur armée, ils parvenaient ainsi à faire pencher définitivement le sort de la bataille en leur faveur, enchaînant les victoires. Le dernier capitaine Gobelin et quelques-uns de ses congénères prirent peur et s'enfuirent du champ de bataille. Ils laissèrent ainsi derrière eux, sans se retourner tant leur panique était grande, un champ de bataille jonché de cadavres à la peau verte. Plus de 80% de l'armée de la Moria avait été décimé au dernier tour.

Le Nain , **L'Homme du match !**

Matheor555: Je savais que Gimli risquait de faire grand mal à mon adversaire. Mais je n'imaginais pas qu'il réussirait à se débarrasser aussi rapidement de l'habitant des ténèbres et des Gobelins qui gênaient sa route. Si j'avais su, j'aurais parié une pièce dessus ! Ce bout d'homme poilu dans une boîte de conserve est décidément redoutable !



Les araignées du Match !



Le Seigneur Oriental : Mes araignées ont fait un réel massacre au cours de la partie et auraient pu faire pencher le sort de la bataille en faveur de la Moria. Leur venin fut un terrible fléau pour les pauvres Nains qui se retrouvaient englués au corps à corps. Après chaque combat gagné, j'étais quasiment certain de remporter la bataille.

L'analyse de la bataille

Le Seigneur Oriental : Je n'aurais jamais imaginé ce déroulement de bataille. Bien que je connaisse Matheor555 et son expérience du jeu, je pensais avoir une chance de le vaincre avec toute l'armada dont je disposais. J'ai été étonné par l'impuissance de mon Habitant des Ténèbres. Je pensais qu'il serait la pire des menaces alors qu'il fut défait par quelques coups de hache sans qu'il ne puisse tuer un seul nain. J'avoue que j'ai mal joué cette figurine et que cette erreur a été capitale pour l'issue de la partie. J'aurais dû lui faire quitter le combat et l'envoyer affronter d'autres nains, car Gimli était bien trop fort. En outre, la chance aux dés n'a pas été de mon côté. Par contre le Maraudeur et les araignées réussirent à tuer un grand nombre de nains, ce qui, dans la défaite, fut mon rayon de soleil (rire).

Matheor555 : Ne jamais sous-estimer une boîte de conserve, surtout lorsqu'un nain s'y cache, voilà la morale de cette partie ! Celle-ci fut très plaisante. Gimli et Gloin sont deux machines à découper. Je n'ai pu que me réjouir de les voir prouver leur valeur tout au long de la bataille !

La partie fut longtemps serrée. Mes nains ont souvent été en difficulté à cause du surnombre de leurs adversaires, ce qui était tout à fait prévisible. Le Maraudeur s'est aussi révélé particulièrement coriace. Les deux araignées géantes étaient extrêmement motivées par la perspective de goûter de la chair naine, et elles firent une véritable hécatombe dans les rangs de mon armée. Par conséquent, ma bannière fut très précieuse pour remporter plusieurs combats.

J'ai su utiliser au bon moment mes points de puissances pour remporter certains duels comme par exemple celui de Gimli face à l'habitant des ténèbres et celui de Gloin face à Durburz. Au final, je rejouerais cette armée avec plaisir.

La Puissance est très certainement la caractéristique la plus importante d'un héros. Elle permet d'effectuer des **actions héroïques** en tout genre, ou bien de modifier certains jets de dés cruciaux.



L'ennemi du jour :

Gloin et Durburz en plein combat, un véritable duel des champions.



L'Habitant des Ténèbres possède une règle spéciale très utile qui, lorsqu'il tue une figurine ennemie, lui permet de récupérer un PV précédemment perdu. Bien entendu, il ne peut dépasser son seuil maximum de PV de cette manière...

Retro'fig Gandalf



Vous souvenez-vous de ce moment où vous aviez dans une main votre pinceau, et dans l'autre votre toute première figurine du Seigneur des Anneaux ?
Quoi de plus excitant que de voir des légions et des héros prendre vie entre vos doigts !



Dans ce numéro, nous reviendrons sur Gandalf en figurine.
Petite rétrospective sur les différentes versions de ce personnage emblématique.



La Communauté de l'Anneau
Date de sortie : 11/2001

La toute première figurine de Gandalf, qui reste à ce jour la plus appréciée des figurinistes.



Évasion d'Orthanc

Date de sortie : 12/2001

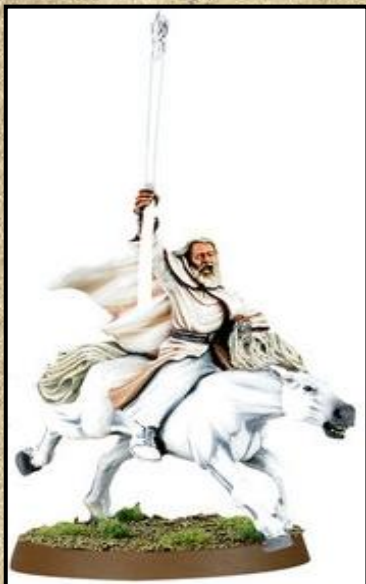
Figurine rare, inspirée de la fameuse scène du duel avec Saruman.

Duel à Khazad-Dûm
Date de sortie : 02/2002

Une des versions la plus dynamique et expressive du magicien, servie par une qualité de gravure exceptionnelle !



- "Fuyez, pauvres fous"



Gandalf sur Gripoil

Date de sortie : 12/2002

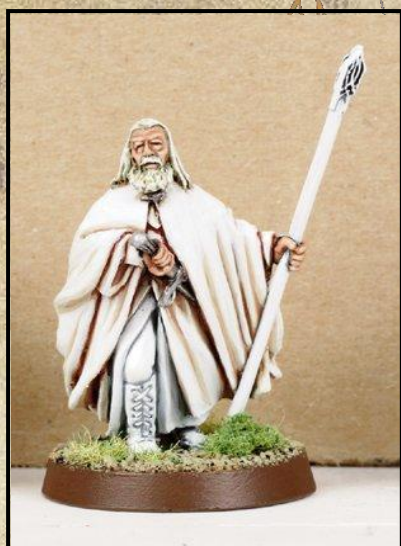
Superbe reproduction de l'une des plus fameuses scènes du film, lorsque Gandalf chasse une ombre ailée par la seule force de sa magie.



Gandalf le Blanc

Date de sortie : 02/2003

Première version du magicien blanc, qui a suscité l'inspiration de nombreux peintres lors de concours !



Héros de l'Ouest

Date de sortie : 11/2003

Une nouvelle version du magicien blanc, nettement inférieure toutefois à la précédente.



La Fin de la Communauté

Date de sortie : 10/2005

La boîte propose une version des derniers instants de chaque membre au sein de la Communauté de l'Anneau.

Variante de la figurine Duel à Khazad-Dum.



La Charrette de Gandalf

Date de sortie : 09/2005

Toute la poésie de l'arrivée à Hobbitebourg résumée dans une superbe figurine.

- "Un magicien n'est jamais en retard, ni en avance d'ailleurs. Il arrive précisément à l'heure prévue !"



Fondcombe Gandalf Monté

Date de sortie : 09/2008

Splendide version montée du magicien gris, attendue pendant longtemps par les joueurs et les collectionneurs !

Fondcombe

Date de sortie : 09/2008

Une figurine qui fait apparaître Gandalf dans toute sa majesté, révélant ses hautes qualités de commandement.



Minas Tirith

Date de sortie : 04/2009

Encore une magnifique version d'un Gandalf menant les défenses de Minas Tirith. Pour le Gondor !

Évasion de Gobelinville

Date de sortie : 01/2013

Version plastique, présente dans la boîte de base The Hobbit. Heureux ceux qui possédaient déjà une version précédente...



Et coté jeu, Gandalf, il vaut quoi ?

Gandalf le Gris est un sacré magicien connaissant une grande palette de sorts. Bien qu'il ne soit pas une machine à tuer au corps à corps, il reste résistant avec ses 3 pts de vie et ses 3 pts de Destin qui se relancent !

Gandalf le Blanc est vraiment terrifiant ! Bien que valant très cher, il lance très facilement un grand nombre de sorts de sa connaissance, avec notamment l'impact magique qui se lance sur du 4+ !



La bonne blague !



- "Le courage est la seule défense qu'il vous reste..."



Le Conseil Blanc

Date de sortie : 01/2013

Gandalf paraît sceptique quant à la tournure du Conseil et des événements qui se trament... À noter : le visage de l'acteur est particulièrement bien reproduit.



Gandalf le Gris

Date de sortie : 01/2014

Encore une jolie pièce ! La posture, assez classique, rappelle cependant de nombreuses scènes des films.

Gandalf le Gris & Bilbo

Date de sortie : 2014

Une version plus dynamique, saisie dans l'action, qui rappelle que Gandalf excelle aussi à l'épée.



Gandalf est à ce jour l'une des figurines, pour ne pas dire la figurine, les plus reproduites de la gamme. La plupart des hobbyistes possèdent au moins l'une des versions du mythique magicien. Il faut dire que, Gris comme Blanc, Gandalf est et restera l'un des personnages les plus appréciés de la trilogie du Seigneur des Anneaux et du Hobbit.



L'Interview

Le magasin Games Workshop de Liège est pour moi l'un des plus agréables à voir. Rien de mieux que de pouvoir s'entretenir avec son manager Lionel, qui a gentiment accepté de répondre à nos nombreuses questions entre deux coups de pinceaux.

Q : Qu'est-ce qui différencie la gamme du jeu de bataille Seigneur des Anneaux aux univers Warhammer ?

R : Pour moi, la grande différence réside dans la thématique de ce jeu. De nombreux scénarios nous permettent de revivre les aventures du Seigneur des Anneaux et du Hobbit ! C'est un jeu beaucoup plus scénarisé. L'autre différence se trouve dans le système de jeu qui est plus fluide et plus rapide (du moment que ça reste à petite échelle).

Q : Quels sont les points forts de cette gamme ?

R : Le système du jeu est simplifié comparé aux univers Warhammer. Ce qui va simplifier l'entrée du hobby en général. C'est une facilité pour démarrer mais c'est aussi un point faible. Nous allons retrouver un système de jeu qui demande à en voir un peu plus.

Q : Penses-tu que le jeu de bataille the Hobbit fait passer le Seigneur Des Anneaux au second plan ?

R : Je ne pense pas. Quand on voit le triomphe de la trilogie, elle a finalement toujours plus de succès, plus de nostalgie pour les plus anciens que pour le Hobbit qui reste un peu au second plan. Le jeu de bataille le Hobbit fait tout de même perdurer le jeu et relance les joueurs comme les collectionneurs.

Q : Le Hobbit complète en quelque sorte le Seigneur des Anneaux.

R : Oui, le Seigneur des Anneaux et le Hobbit se complètent parfaitement. Ils offrent au jeu un choix très large d'armées et de scénarios.

Q : Mais crois-tu qu'il a toujours autant de succès parmi les joueurs ?

R : Je vais être franc... non. Comparé à l'époque où le Seigneur des Anneaux est sorti et où c'était vraiment la folie notamment avec les éditions Atlas, le Hobbit, tout comme le film, a moins de succès et touche moins de monde. Il y a aussi moins de publicité, moins de figurines.

Q : Quelle est la proportion environ de tes clients réguliers qui jouent au SDA ?

R : Je dirais dans ma clientèle régulière 15% vraiment Seigneur des Anneaux et Hobbit. Maintenant beaucoup de joueurs déclinent vers un système de jeu comme Battle ou d'autres encore qui préfèrent ce côté fluide avec le socle rond et des déplacements faciles comme Warhammer 40 000.

Q : Est-ce que tu organises souvent des tournois, des concours, des démonstrations ?

R : Oui, c'est encore assez courant. Dès que des personnes sont intéressées par le jeu de bataille « Hobbit/Seigneur des Anneaux », je réalise des animations.

Maintenant les tournois c'est plus compliqué. Je suis tout seul dans le magasin, c'est difficile de tout mettre en œuvre, et de faire des tournois pour tout le monde. Mais je fais en sorte d'en faire le plus possible avec un nombre réduit de joueurs.

Il y a encore des batailles « The Hobbit/Le Seigneur des Anneaux. Je dirais plus ou moins toutes les deux semaines. Mais ce ne sont plus des initiations comme avant.

Q : Donc, il y a de moins en moins de débutants dans le Seigneur des Anneaux ?

R : C'est une certitude ! Il y a de moins en moins de débutants et je le vois bien en proportion de vente. Nous avons beaucoup plus de débutants en Warhammer Battle et 40k.

Q : Les figurines disparues seront-elles un jour remises à la vente ?

R : A mon avis, non. Les figurines qui disparaissent proviennent des ruptures de stock. On ne peut pas continuer à mouler 1600 figurines différentes. De plus, la production, le stockage coûtent un certain prix donc on ne peut pas tout garder. Et si une proportion de vente devient anecdotique, alors le produit finira par disparaître, c'est logique. On peut dire que les figurines qui disparaissent aspirent à devenir alors des figurines collectors.



Q : Penses-tu que l'avenir du jeu après la sortie du dernier volet du Hobbit sera positif ou négatif ?

R : A mon humble avis, ça dépend du point de vue de chacun. Pour moi, ce sera négatif dans le sens où le jeu va diminuer mais le jeu ne disparaîtra jamais vraiment. Tant qu'il restera des règles, des figurines et des joueurs pour jouer, cette gamme n'est pas vouée à s'éteindre. Regarde Bloodbowl, Mordheim, Battlefield Gothic, ... on ne vend plus ces jeux en magasin et pourtant ils sont toujours vivants, il y a toujours des joueurs qui continuent à y jouer, les règles sont disponibles sur internet, les figurines sont toujours faisables, donc ça continue. Je pense que le Seigneur des Anneaux ne disparaîtra jamais vraiment sauf peut-être dans la grande distribution Games Workshop mais pour moi, il existera toujours.

Q : Oui, donc au final, ce serait une sorte de jeu underground.

R : C'est ça, ce sera vraiment un jeu très ciblé, et sera aspiré à faire, tel que Bloodbowl qui est vraiment lié à une gamme de joueurs vraiment d'élite, on va dire ça comme ça.

Q : Pourquoi ce désintérêt de plus en plus apparent de GW pour la gamme du Seigneur des Anneaux ?

R : Alors là, à mon avis, c'est simplement un désintérêt au niveau de la clientèle en générale. Les gens finissent par être de moins en moins intéressés par ça. Bien sûr, les films vieillissent donc les joueurs qui ont 12-13 ans sont nés au moment où le film est sorti et du coup, ça ne leur parle plus du tout ! Ils arrivent, ils sont plus attirés par des guerriers futuristes en grosses armures, ils seront beaucoup plus vite intéressés là-dessus. Le Seigneur des Anneaux, ils se disent : « ouais j'ai déjà vu le film une fois à la télé je crois, mais bof ». Donc du coup, c'est ça aussi, l'engouement était tellement lié à la sortie des films, que, par conséquent, les films ont vieilli et les collectionneurs aussi, et les plus jeunes ne sont plus intéressés par la gamme. Le renouvellement ne se fait pas vraiment, et le rouge est un peu bloqué.



Q : Joutes-tu une ou plusieurs armées ?

R : Plusieurs non, j'ai joué surtout les gobelins de la Moria. Et comme d'autres joueurs, j'ai pas mal diminué là-dessus. Mais l'armée que je jouais vraiment c'était la Moria.

Q : Avantages et faiblesses de l'armée ?

R : L'avantage c'est le surnombre que tu peux rapidement avoir, les archers qui peuvent être efficaces, etc... Maintenant, le côté un peu négatif, c'est que tu n'as pas de réel gros héros que tu peux impliquer vraiment dans la Moria ; bien sûr, tu avais le Balrog mais ce n'est pas réellement lié aux Gobelins. Donc du coup, il n'y a pas ce côté héroïque que justement, on trouve dans les autres armées. Avoir de très grand héros, c'est un peu le principe du jeu, contrôler des grandes figures connues.

Q : Quelle est ta figurine préférée ?

R : Il y en a plusieurs. Moi j'adore toutes les figurines et c'est aussi ce que je préfère dans le Seigneur des Anneaux. C'est l'aspect plus collection que jeu et donc là il y a pleins de figurines qui sont superbes notamment le Mumak, les guerriers Galadhrims,... Il y a beaucoup de choses qui sont très belles au niveau collection. Maintenant, si je devais citer mes préférées, ce serait le Balrog évidemment, et la Communauté de l'Anneau. Les nouvelles figurines qui ont été faite pour Thorin écu de chêne et les autres nains sont aussi magnifiques. Donc, ça me reste toujours bien à cœur de voir comme les figures emblématiques sont toujours bien représentées.

Q : Et en terme de jeu ?

R : En terme de jeu, je reste convaincu sur le Balrog ou alors toutes les figurines spécifiques lié à la Communauté de l'Anneau qui sont très efficaces.



The Fellowship of the Ring - Open Gold Baltimore 2010
Par Elly3438 sur www.coolminiornot.com

Q : Quel est ton affrontement le plus mémorable ?

R : C'est lorsque nous avons fait ici la reconstitution de la bataille du Gouffre de Helm. Là, ça valait le coup, c'était très long, très chouette, agréable souvenir, on a vraiment revécu la bataille !

Q : As-tu quelque chose d'autre à ajouter ?

R : Oh seulement dire que je pense que le Seigneur des Anneaux va quand même continuer à durer même si il semble être tombé légèrement en décrépitude, il ne faut pas se leurrer, tant qu'il y aura des joueurs, ça continuera quand même. Même si Games Workshop en vend moins, ce qui est logique, je pense que tant que le joueur aime ça et continue, il n'y a pas de raison que ça s'arrête du jour au lendemain.



Choix des Armes sur la Destinée du Dunedain



Qu'est-ce qu'un CDA ?

Un CDA, c'est avant tout un challenge que se lancent plusieurs peintres pour venir à bout de leurs armées respectives, en se motivant les uns les autres. Les participants ont alors quatre mois pour peindre la totalité de leurs armées, ces quatre mois étant divisés en "sessions de peinture". Pour pimenter ce CDA, divers défis ont été lancés, comme par exemple tenter un free-hand sur au moins une figurine.

Pour ce premier CDA, nous nous sommes fixé 500pts d'armée à peindre.

De plus, l'équipe de modération a mis en place un grand concours, qui se déroulera à la fin de ce CDA. Mais ça, nous vous en parlerons plus en détail dans le prochain numéro.



Il y a actuellement 17 participants, chacun ayant déjà entamé la peinture de leur figurine test, une figurine permettant d'avoir un aperçu du schéma de couleur choisi, et même du niveau du peintre.

Au final, il y aura un podium des plus clé... De quoi motiver les

*Ouvrez grands
vos yeux !*

belles armées, avec des lots à la plus réticents !

Pour ce premier numéro, nous souhaitons vous montrer les premières photos parues.





Les Héros de l'Ouestfolde:
Garde royale, par Esgaroth81

**Rencontre dans la
Vieille Forêt :**
Tom Bombadil par Uld



Dol Amroth pour Gondor ! :
Rôdeur par Dadou91



Les Etalons de l'Ouestfolde:
Cavalier du Rohan, par Matheor555



Imladris prend les armes:
Archer haut elfe, par Bababibel



Tutoriel

Peinture



Tutoriel proposé par dadou91

Peindre un guerrier de Minas Tirith :

Cette figurine est destinée au jeu, elle sera donc peinte assez rapidement. Les techniques abordées sont très simples à appliquer pour un rendu plus qu'acceptable sur le champ de bataille.



Après un généreux *brossage à sec* de **Chainmail**, repassez en **Chaos Black** les tissus, gants et fourreau et toute autre zone que vous souhaitez voir de cette couleur au final.

Là encore, l'idée est de faire ressortir les arrêtes, et ainsi donner du volume.

Sur une sous couche de **Chaos Black**, peignez grossièrement toute la figurine en **Boltgun Metal**. Une fois ceci fait, passez un lavis de **Badab Black** assez important sur les zones métalliques.

Le but est de donner de la profondeur à la figurine.



Technique : Le brossage à sec

Cette technique consiste à utiliser en petite quantité de peinture presque sèche (enlevez le surplus de peinture sur un essuie-tout par exemple) et à broser vivement la partie à peindre avec un vieux pinceau. La peinture ne se dépose qu'au sommet des reliefs et laisse alors apparaître les détails avec plus de netteté.

Attention, assurez-vous que la peinture est bien sèche, sinon elle risquerait d'aller dans les creux.

Les ceintures et autres attaches sont peintes en **Scorched Brown**, tout comme l'arc et le carquois.

Vous pouvez aussi choisir de partir sur une base de **Steel Legion Drab**, pour avoir un arc plus clair.

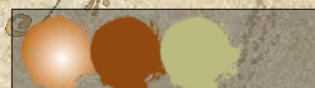


Remarque :

Si vous débordez sur du noir, ce n'est pas très grave, à ce stade c'est réparable. Par contre, concentrez-vous plus particulièrement sur les ceintures en contact avec les pièces d'armures. La tâche sera alors plus ardue pour rattraper le coup.

L'or est réalisée tout d'abord en **Shining Gold**, et l'arc est éclairci avec du **Bestial Brown**, puis **Bleached Bone**. Pour éclaircir l'arc, tracez des traits aléatoirement le long du bois de l'arc.

Ceci pour "donner vie" à l'arc.

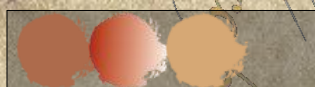


Le noir est éclairci avec du **Codex Grey** puis en **Fortress Grey**. L'or est ombré au **Gryphon Sepia**, puis éclairci avec un mélange de **Shining Gold** et **Mithril Silver**.

Vous pouvez ajouter un peu de **Ceramic White** sur les arrêtes les plus exposées à la lumière.

Pour éclaircir la ceinture, ajoutez du **Bleached Bone** au **Scorched Brown**.

A la place, du **Bestial Brown** peut faire l'affaire.



Le visage a été peint avec une base de **Tallarn Flesh**, ombré à l'**Ogryn Flesh** puis éclairci avec une pointe d'**Elf Flesh** ajouté à la couleur de base.

Fin prêt à abattre les créatures de l'ombre!



Si vous êtes à la recherches d'autres tutoriels de peinture, rendez vous sur :

<http://le-blog-du-gob.blogspot.fr/>

Tutoriel

Socle



Tutoriel proposé par Winterfell

Réaliser un socle à thème : Statue antique du Gondor

Dans chaque numéro de ce magazine, nous vous proposerons un tutoriel pour créer un socle. Aujourd'hui, nous commencerons par un socle de cavalerie, sur le thème du Gondor.

L'idée était de reproduire sur un socle un décor de type forêt, avec une antique statue du Gondor brisée et tombée à terre, usée par le temps et progressivement recouverte d'humus. Pour cela, il nous faudra déjà trouver une statue.



Les statues plastiques contenues dans la boîte de jeu « Le Retour du roi » sont idéales pour ce projet.



Les plus chanceux peuvent également posséder ces deux belles statues de l'Argonath réalisées par Sideshow.

Le matériel nécessaire pour la conception de ce socle est le suivant :

- une **statue** donc à reproduire.
- **Silligum** pour réaliser les moules.
- **plâtre** de modélisme.
- scalpel
- superglu
- colle PVA
- "mini-feuilles" en chaton de bouleau
- **filasse de plombier**

- **écorce** de pin
- petits **graviers**
- **mousse** synthétique
- **herbe** de modélisme
- **terre et résidus végétaux**



Le Silligum, ou pâte silicone, est une pâte de moulage bi-composant utilisée dans la conception de moules.



Etape 1 :

Après avoir réalisé vos moules, coulez-y du plâtre résine et laissez sécher une nuit. Le lendemain, démoulez les morceaux de statue ainsi reproduits, retaillez-les (**photo 1**) afin qu'ils s'adaptent bien à votre socle, et commencez à donner un peu de volume à celui-ci en collant à la glue des morceaux d'écorce de pin (**photo 2**).



Etape 2 :

L'étape suivante consiste à créer un dénivelé et simuler l'enfouissement de cette statue antique à l'aide d'argile de modélisme (**photo 3**). Ensuite, après avoir vérifié la position à venir du cheva (**photo 4**), j'ai coulé une plaque fine de plâtre résine, que j'ai gravée pour simuler un bout de route pavée surplombant la statue. J'ai collé à la glu ce fragment de route sur l'écorce après avoir aplani le dessus de cette dernière au scalpel. Une fois que l'argile est sèche, je badigeonne à l'aide d'un vieux pinceau de la colle PVA diluée pour solidifier l'ensemble, après avoir creusé 2 trous pour coller des touffes de hautes herbes faites à l'aide de filasse de plombier, matériau bien connu des modélistes que l'on trouve dans tout magasin de bricolage (**photo 5**).



Etape 3 :

Le plus marrant peut à présent commencer. C'est la phase de "l'habillage du socle", à l'aide de petits graviers, d'un mélange "sous-bois" (terre, sable, et morceaux de bois) acheté chez Minisocle.fr, d'herbe de modélisme, de mousse synthétique (**photo 6**)

Vous aurez remarqué que de la colle PVA finement diluée mélangée à quelques débris végétaux a été passée au pinceau sur la statue elle-même. Les touffes d'herbe ont été posées à la main sur des points de colle PVA non dilués, et une fois que la colle commençait à prendre, les brins d'herbe ont été doucement relevés à l'aide d'un vieux pinceau. La mousse synthétique est également posée sur des points de colle; une fois que c'est sec, deux lavis de colle PVA diluée à l'eau permettent de définitivement les fixer et de les solidifier. La filasse de plombier est prélevée sur la tresse en petite touffe, torsadée à la base et liée grâce à un point de superglu, puis insérée dans les trous réalisés au début; j'ai ensuite retailé ces touffes à l'aide de ciseaux de couture. A l'aide d'un poinçon, j'ai rajouté quelques éraflures sur la statue, que je trouvais finalement encore un peu trop nette, pour accroître son aspect usé (**photo 7**).



Etape 4 :

La mise en couleur peut commencer; pour les couches de base, allez-y généreusement sans craindre les débordements avec de la peinture bien diluée afin qu'elle s'imisce dans les nombreux reliefs et creux de la texture du socle. La terre est peinte en Scorched Brown/Rhinox Hide, et la statue en Chaos/Abaddon Black. L'herbe est peinte également en Catachan/Castellan Green, pour qu'elle s'intègre mieux au socle (**photo 8**). Le résultat après quelques brossages de mélanges de Codex Grey/Dawnstone et de Black, pour finir au Dawstone pur. L'aspect brillant s'explique par une prise photo alors que les encres marron et noires, généreusement appliquées après chaque brossage, ne sont pas encore sèches (**photo 9**).



Les brossages de la statue sont quasiment terminés à présent, par l'ajout progressif de Bleached/Ushabti Bone et de quelques légers brossages finaux de Skanebite Leather/Balor Brown. Le sol commence à être davantage travaillé, par brossage de plus en plus clairs, à l'aide de Bestiall/Mournfang Brown, Skanebite Leather/Balor Brown, et sur les morceaux de bois les plus en relief d'un très léger brossage de Bubonic Brown/Zamesi Desert. Chaque brossage est suivi de généreux lavis très dilués de Scorched Brown/Rhinox Hide, et par endroits de Catachan/Castellan Green (**Photo 10**).

L'herbe et les mousses sont également éclaircies par brossages. Afin de bien distinguer les deux végétaux, l'herbe est traitée uniquement avec des mélanges des peintures Catachan/Castellan Green, Camo/Elysean Green et enfin Bleached/Ushabti Bone. Les mousses quant à elles sont peintes à l'aide de Dark Angels/Caliban Green, Snot Green/Warpstone Glow, Goblin/Warboss Green et enfin Bleached/Ushabti Bone. Les herbes hautes sont colorées avec du Skanebite Leather/Balor Brown, Bubonic Brown/Zamesi Desert et Ushabti Bone. Il ne reste plus qu'à disposer de façon harmonieuse quelques feuilles, colorées avec des teintes orangées pour un rendu automnal (**Photos 11 et 12**).



En espérant que ce tutoriel vous aura plu et qu'il vous donnera des idées pour vos créations personnelles !

Tutoriel

Modélisme



Tutoriel proposé par Buck

Réaliser des falaises :

- Découpes, sous-couche, collage :

Le but dans cette méthode est d'utiliser le polystyrène pour sa facilité d'emplois et sa taille allée à de l'écorce pour la finesse de sa texture.

L'écorce sera placée aux extrémités apparentes de la falaise et éventuellement au sommet. Ainsi les rainures du bois ressortiront à la peinture. Il faut savoir que la texture de l'écorce est très proche de celle d'une roche (à plus petite échelle), ce qui est parfait pour nous !

Un autre modéliste utilisait l'écorce avant moi sur ses socles, donc je précise que cette idée n'est pas entièrement de moi !

Nous allons donc découper notre polystyrène et notre écorce aux dimensions nécessaires.

On découpera l'écorce à la scie à bois (en se servant d'un étau) et le polystyrène au cutter ou à la scie thermique.



Une idée de table de jeu avec de telles falaises...

Matériel :



Nous aurons besoins de trois matériaux principaux :

- Du polystyrène expansé,
- De l'écorce (vieux sapin, pin, etc...) bien texturée,
- De l'enduit de rebouchage.

Ainsi que de divers outils et produits :

- Colle à bois,
- Cutter,
- Petite scie à bois,
- Étau,
- Peinture acryliques (brun, noir et blanc),
- Pinceaux.



Effectuer une prévisualisation avec le polystyrène et ajuster les découpes. L'écorce doit coller le plus possible au polystyrène.

Vos éléments sont prêts, nous allons harmoniser le tout.

Une petite sous-couche des éléments en noir s'impose (si elle n'est pas effectuée, il sera plus dur d'accéder à toutes les surfaces après collage).



Nous allons maintenant positionner les éléments sur le socle/plaque à l'endroit désiré puis les y coller à la colle à bois.

Attention aux doigts !



- Joints :

Nous utiliserons l'enduit de rebouchage pour combler les interstices entre l'écorce et le polystyrène, on peut également "lisser" le polystyrène qui restera apparent (sur le dessus) avec l'enduit non dilué.



- Peinture :

Les couleurs utilisées dépendront du type de roche désirée. Le mieux est de s'inspirer de la nature et de le recréer le plus fidèlement possible !



Après avoir sous-couché à nouveau l'ensemble, la falaise reçoit un lourd brossage à sec de marron puis une fois bien sec, on applique un second brossage de brun plus clair.



Les volumes commencent à prendre forme...



S'en suivent un brossage à sec de gris sombre jusqu'au gris clair sur les roches.

On termine par un léger brossage de blanc pur sur les façades rocheuses.

Vos falaises sont terminées !

Pour en savoir plus sur la réalisation de décors, rendez-vous sur :

<http://latavernedebuck.e-monsite.com/>

Galerie des membres



Sarn Rhosg



Malatesta



Olmax



Aerendel





Buck



Sanglebouc



Wesh, fou ta
cagoule!





Esgaroth81



Winterfell

Gilou



Vinkey





Dadou91



Uld





Matheor555



Syclann





Laplacien



Le Seigneur
Oriental



Elessar
Damlon



CouZ' Hobbit
Eorlingas



Thorin
WarXisk

Publicité



Rien de mieux que de pouvoir profiter d'un web magazine pour vous proposer diverses pages, chaînes Youtube ou même blogs, tous dédiés au modélisme. N'hésitez pas à les consulter !

La page Facebook d'Esgaroth81 :

<https://www.facebook.com/ritchiminiaturespainting?fref=ts>

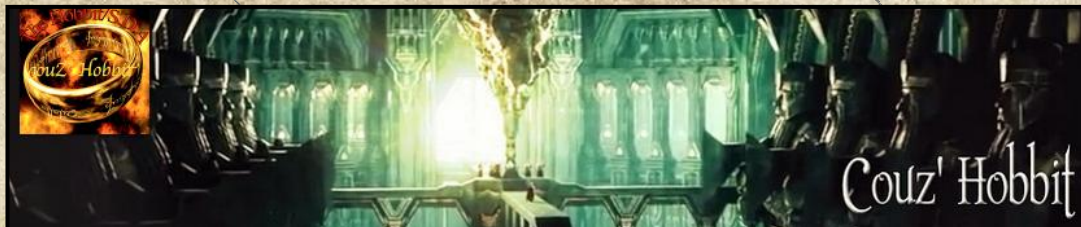
Allez-y, c'est gratuit !



Découvrez sur sa page les magnifiques peintures d'Esgaroth81, à ne pas rater !

La chaîne Youtube des Couz'Hobbit :

<https://www.youtube.com/channel/UC-FIWHzs2syJNE5ROb5KOsg>



Une chaîne Youtube créée par deux cousins. On y découvre des tutoriels de peintures, des conseils de jeu et des rapports de batailles.

Le blog de Dadou91 :

<http://le-blog-du-gob.blogspot.fr/>



Un blog regroupant divers tutoriels et surtout une vaste galerie de belles figurines !

Euh...
Mon précieux !

La Taverne de Buck :
<http://latavernedebuck.e-monsite.com/>



Une mine d'or pour les hobbyistes en herbes, tout comme les plus confirmés.

La chaîne Youtube de Matheor555 :
https://www.youtube.com/channel/UCI_YLpATY8Taw70VIXyquow



Une chaîne Youtube proposant de nombreux rapports de batailles épiques !

Et bien sûr le forum créateur du magazine, la Destinée du Dunedain :
<http://destinee-du-dunedain.forum-actif.info/>



Remerciements

Amis lecteurs,

“Les Irréductibles Dunedains”, revue numérique dont vous avez le premier numéro sous les yeux, devait initialement vous être offerte en présent pour Noël 2014.



Toutefois, mener ce projet à son terme ne fut pas de tout repos, surtout pour les amateurs en la matière que nous sommes ! La volonté de vous présenter un travail de qualité, tant sur la forme que sur le fond, nous a contraint à repousser plusieurs fois sa date de parution. Mais ensemble, sur nos temps libres, nous avons réussi à fournir un travail qui, je l'espère, vous contentera et dont la lecture devrait vous donner quelque plaisir !

Cette revue est appelée à se développer. Nous espérons qu'elle sera suivie de nombreux autres numéros, et que sa qualité augmentera au gré de notre expérience, de vos suggestions ou de votre participation. Notre objectif est de nous faire plaisir **et de vous faire plaisir** en réalisant une revue visuellement belle et susceptible d'intéresser les collectionneurs, les peintres, les joueurs néophytes et expérimentés, ainsi que tous les amoureux de l'œuvre de Tolkien. Si vous voulez nous proposer des idées de tutos, si vous avez des souhaits de tacticas, si vous voulez apporter une critique constructive ou si vous avez des idées de nouvelles rubriques, nous nous efforcerons d'en tenir compte pour le prochain numéro et ainsi de répondre au mieux à vos attentes.

Si vous voulez participer au prochain numéro et mettre vos compétences au service des Irréductibles Dunedains pour le profit de tous, je vous invite à nous contacter :

les.irreductibles.dunedains@gmail.com

N'hésitez pas à nous faire part de vos réactions, questions, attentes en nous laissant un petit message. Nous lirons chaque mail avec grand intérêt et nous y répondrons le plus rapidement possible.

Si vous souhaitez partager cette passion avec nous, rejoignez notre compagnie en vous inscrivant sur le forum "La Destinée du Dunedain" !

Enfin, je tiens à remercier tous les membres du forum "La Destinée du Dunedain" qui ont contribué à l'élaboration de ce magazine, par leurs encouragements, leur enthousiasme, leurs utiles suggestions ou leur participation active à la rédaction d'article ou à la mise en page.

- "Finir ? Non, le voyage ne s'achève pas ici."



Merci tout particulièrement à : **Dadou91, Esgaroth81, Winterfell, Elessar, Aerendel, Le Seigneur Oriental, Sarn Rhosg, Buck, Eorlingas, Dain, WarXisk** et les **CouZ' Hobbit**.

Bonne lecture à tous et.... A très vite pour le deuxième numéro !

Matheor555





Ce magazine non officiel a été réalisé en toute indépendance de Games Workshop, sans agrément même implicite de leur part.

S'il est fondé sur le jeu "Le Seigneur des anneaux" conçu par Games Workshop, fruit de la réflexion de joueurs et hobbyistes passionnés, il ne peut être commercialisé sous quelque forme que ce soit et est mis gracieusement à disposition de la communauté des joueurs et des collectionneurs.

Ce magazine ne peut en aucun cas donner lieu à une quelconque exploitation commerciale quelle qu'elle soit, quel que soit le support. Aucune partie individuelle ne peut être reproduite ou modifiée sans autorisation préalable de la Destinée du Dunedain.

En revanche, la diffusion du magazine complet sous sa forme actuelle, sans modification aucune, est librement autorisée et même recommandée.

Vous trouverez sur le forum de la Destinée du Dunedain une page consacrée à ce magazine, offrant en téléchargement certains éléments nécessaires ou utiles pour le jeu ou le modélisme.



Handwritten text in a circular arrangement, likely a decorative border or a circular inscription. The text is written in a cursive script, possibly a historical or regional dialect, and is rendered in gold ink on a dark blue background.