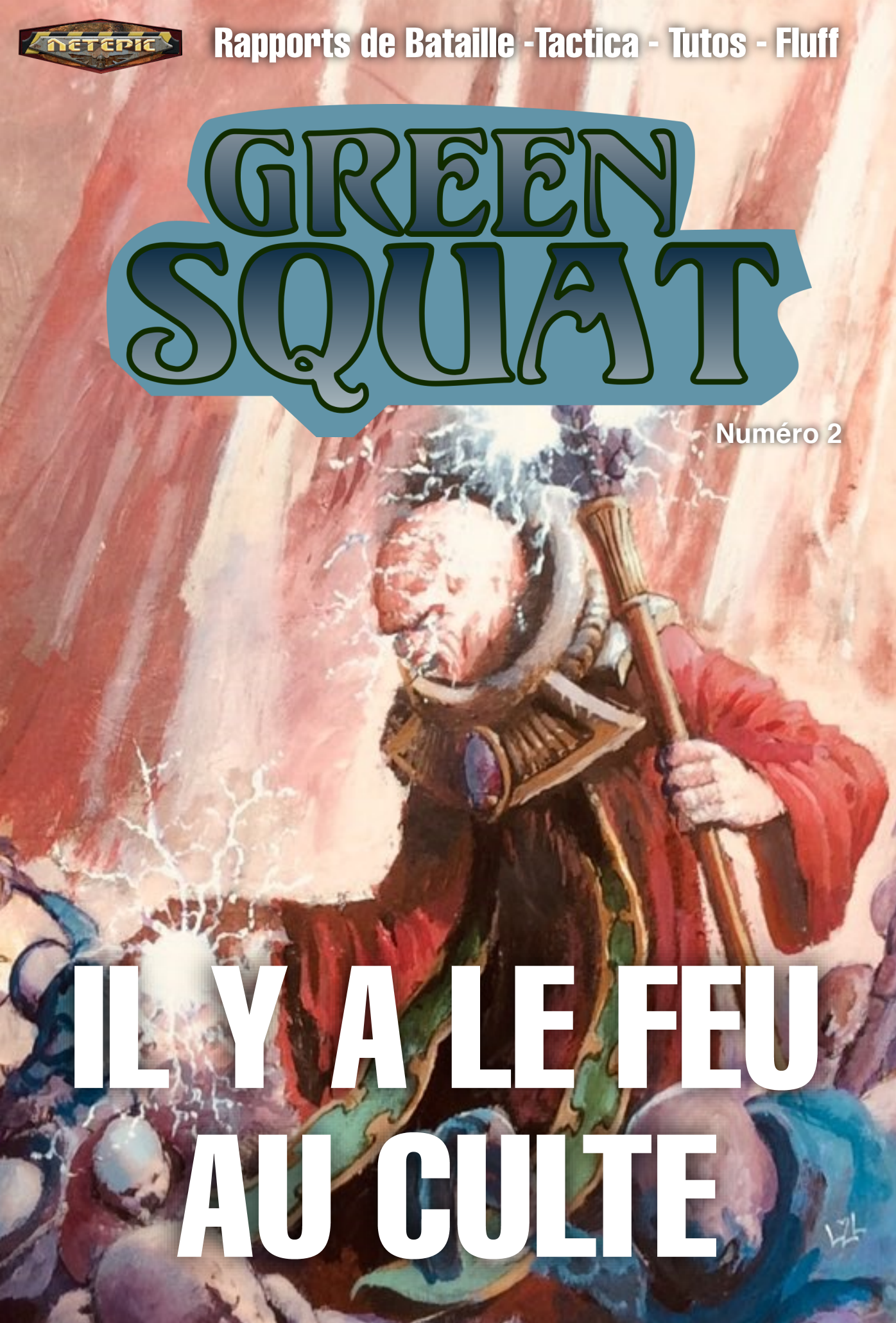




Rapports de Bataille - Tactica - Tutos - Fluff

GREEN SQUAT

Numéro 2



IL Y A LE FEU
AU CULTE

CODEX FIGÉS

**ADEPTUS ASTARTES
GARDE IMPERIALE - GENERALE
SOEURS DE BATAILLE
SQUATS
TYRANIDES
ELDARS
TAU
NECRONS
CULTE CHAOTIQUE
KHORNE
NURGLE
SLAANESH
TZEENTCH
SPACE MARINES DU CHAOS
ELDARS NOIRS
EXODITES**

SOMMAIRE

La Rédac'

Adel
Cédric
Christophe
François
Jean

Et puis un peu vous
aussi !

3 Editio

De l'importance du Toblerone

4 Nouveautés

La nouvelle année démarre en trombe !

6 Campagne Valium-3 : Suite et fin

C'est l'hymne de nos campagnes

12 Fluff : Le Culte Genestealer

Des histoires de Cultes.

14 L'Armée du Mois

Laisse pas trainer ton Fist.

16 Le Choix des Armes

C'est le Bolter qui choisit son Astartes, pas le contraire.

17 Scénario

C'est un Squat, un Ork et un T'au qui sont dans un bar

18 Rapport de Bataille : Squats vs Tyranides

Un rapport consenti

20 Impression 3D

Zitoire, le support de Satan

22 Modélisation 3D

On passe du culte aux boule(en)s.

25 L'Astuss Eud' Grakor

Je ne dis non qu'à l'Aberrant

26 L'Art de la Guerre

Chi-mer, la famille !

27 Galerie

C'est pas un peu cliché ?

31 Décors à imprimer

Ce magazine est non officiel et n'est en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited. Warhammer 40 000, Adeptus Titanicus, Space Marine, Epic 40 000, Epic: Armageddon et autres noms, races, personnages, illustrations et images de l'univers Warhammer 40,000 sont tous ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005 ; utilisés sans permission et leur usage ne saurait être interprété comme titre de propriété. NetEpic est une réalisation à but non lucratif réservé à l'usage personnel et ne peut être distribué commercialement. Les concepts et idées non réalisés par Games Workshop sont propriété du NetEpic Discussion Group.



Cool ! Un numéro 2 ! Car oui, vous avez ici le deuxième numéro du Green Squat, fanzine dédié au formidable jeu NetEpic Palladium. Et s'il est facile de sortir un numéro 1, parvenir à sortir un numéro 2 est toujours plus complexe. J'avoue que ce deuxième Green Squat me fait encore donc plus plaisir que le premier. Et j'espère qu'il vous ravira comme le premier voire plus. Comme vous l'avez constaté, il s'agit donc d'une sortie tous les deux mois (ndlr: Vu ma vitesse pour la mise en page, disons tous les trois mois...). Soyons honnête, il est actuellement impossible de faire un mensuel (et pourtant on aimerait bien). Mais l'équipe réduite et le nombre de projets à mener est tel qu'il nous est apparu plus raisonnable de ne pas viser une sortie par mois. Je profite de cet éditto pour vous signaler que si vous voulez aider, vous pouvez nous contacter via le discord. Nous cherchons des rédacteurs et des illustrateurs.

Alors que trouverez-vous dans ce numéro 2 ? Eh bien pour commencer ce numéro est centré sur le Culte Genestealer dont le Codex vient juste de sortir. Nous vous proposons donc un bout de fluff sur cette armée, une explication de ses mécanismes de jeu, de ses points forts et points faibles

ainsi qu'une Astuce de Grakor sur le Culte Genestealer.

Vous trouverez aussi deux tacticas, l'un sur la différence entre Termites et Chimères où Jean dans sa rubrique « l'Art de la Guerre » vous expliquera les avantages et inconvénients de l'une ou de l'autre et laquelle choisir dans une situation donnée, ainsi qu'un second sur le placement des objectifs en scénario Maelström, par votre Big Boss préféré (ndlr : Ça va les chevilles, Csuork ?). Nous reviendrons également sur la suite et la fin de notre campagne Valium-3, narrée par François.

Evidemment, Adel continue sa série d'articles sur l'impression 3D vous expliquant cette fois comment placer ses supports et créer des bâtiments via Blender tandis que François vous présentera la fin de la campagne Valium 3. Adel vous présentera aussi son armée Imperial Fists et comment il l'a peinte. Enfin n'oublions pas la superbe illustration de Christophe en couverture ainsi que les photos et esquisses des réalisations des membres du Discord. Comme d'habitude, vous trouverez également en fin de numéro une planche de bâtiments à imprimer et un article sur comment modéliser vos bâtiments avec Blender.

Bien, dès à présent, rangez votre bolter, prenez un thé, offrez-moi du tobléron et commencez votre lecture du Green Squat 2 !

Csuork

NOUVEAUTES



◀ **YES, WE KHAN!**
Codex : White Scars

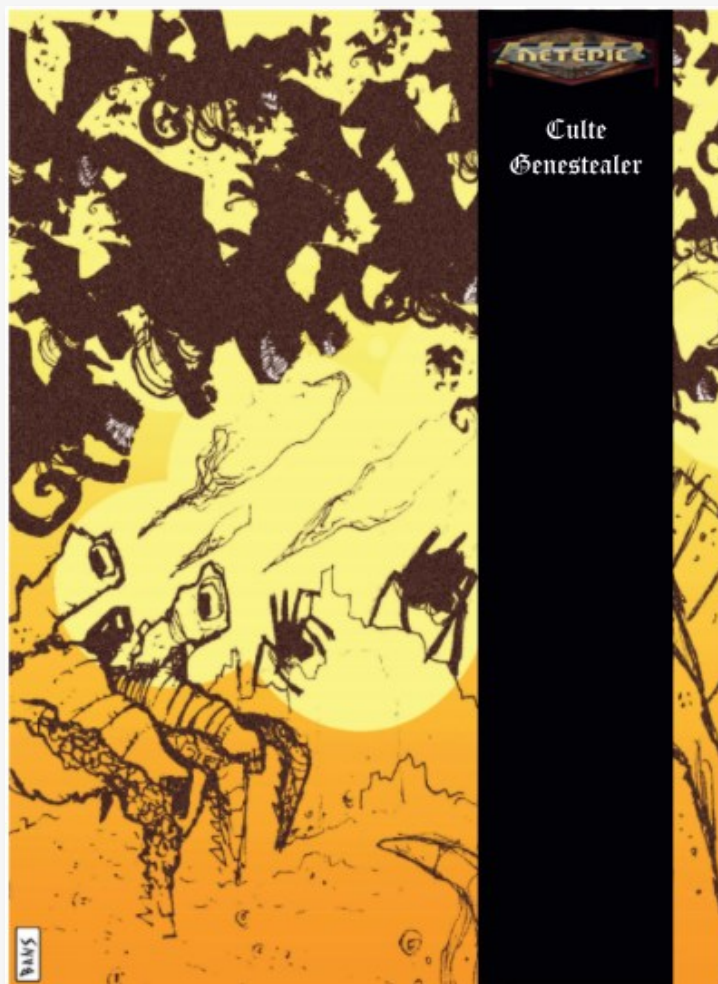
LES GARDIENS DE LA GALAXIE

Nouveaux Codex Garde Impériale : Catachan, Death Korp, Elyséens, Garde de Fer



PARLE À MON CULTE, MA TÊTE EST MALADE. ▼

Codex : Culte Genestealer



SUITE ET FIN DE LA CAMPAGNE VALIUM-3



Au nord, Grakor entreprit la traversée des monts du Pic de Fer, balayant facilement sur son passage les défenses locales. Son objectif était la sécurisation du centre de contrôle orbital et d'établir un poste-avancé infranchissable. Au sud, les Orks de Kharnage avaient bien l'intention de prendre leur revanche.

Les hommes du sous-Sénéchal Aristote "Red" Vonkartofeln étaient confiants, eux seuls ont su ramener une victoire au Camp du Bien. Du péquin moyen jusqu'à l'officier supérieur, tous se sentaient invulnérables. Chaque jour était festin et les hommes en profitaient pour se reposer en toute insouciance.



Soldat de la Garde Impériale

++ - Les Orks se sont pris une belle raclée ! Ils ne reviendront plus ! ++

Mais c'était bien mal connaître Kharnage qui avait une rage incommensurable envers les Zoms ! Sa défaite lui a fait prendre conscience que la Garde Impériale du Sous-Sénéchal n'était pas à prendre à la légère et qu'il fallait absolument qu'il revienne leur rendre la pareille.

Au centre de commandement dans la forteresse de Stormfung, les radars s'affolèrent :



Officier de renseignement de l'Astra Militarum

++ Lieutenant ! Des mouvements massif d'Orks se dirigent vers la plaine rocheuse de Melmac ! Les Eldars de la Grande Prophétesse Melsanis, n'ont pas résisté face à cette horde de sauvages et maintenant ils menacent d'assiéger la forteresse. ++

Lieutenant Richthoffen

++ Avisez immédiatement le sous-sénéchal Aristote "Red" Vonkartofeln ! ++



Ce dernier arriva avec son calme légendaire.



Lieutenant Richthoffen

++ Mes respects sous-sénéchal ! Une forte concentration d'orks motorisés se dirigent vers nous à très grande vitesse. Nous avons peu de temps pour organiser la résistance, mais vu la déculottée qu'ils se sont pris la dernière fois, je pense que vos hommes pourront encore les repousser. ++

Sous-sénéchal Aristote "Red" Vonkartofeln

++ Je vous trouve bien confiant. Qu'avez-vous appris sur les orks pendant vos classes, commandant ? Les orks n'ont qu'un principe, la guerre ! Préparez l'artillerie lourde, nous allons tâcher de défendre ce point stratégique. Que l'Empereur nous vienne en aide. ++



Le sous-sénéchal Aristote "Red" Vonkartofeln avait vite compris que ses hommes avaient pris trop d'assurance et négligeaient la hargne des orks. La bataille en approche risquait d'être compliquée.



Officier de renseignement de l'Astra Militarum

++ Nous avons pu voir la composition de l'armée orks. Ils sont nombreux ! Vraiment très nombreux ! ++

Lieutenant Richthoffen

++ Sous-sénéchal, nos hommes sont en position, j'ai demandé également un soutien de frappes orbitales, je pense que ce ne sera pas de trop ! ++



L'horizon était voilé par un brouillard de sable de couleur ocre, les Orks en profitèrent pour positionner leurs troupes à l'abri des regards. D'un côté les moteurs de la Garde Impériale, fidèle garante de la sécurité du territoire des hommes. De l'autre les vrombissements et les beuglements des féroces Orks, peu épais du bulbe et qui n'ayant qu'une idée en tête : se venger de la lourde défaite.

Le brouillard se leva et fit place à un bain de sang. L'artillerie lourde de la Garde Impériale ne suffit pas pour repousser les Orks et la bataille tourna à l'avantage de ces derniers. Conscient qu'il risquait de perdre beaucoup d'hommes, le sous-sénéchal Aristote "Red" Vonkartofeln sonna la retraite et abandonna la forteresse Stormfung au profit des Orks de Kharnage.

Dans sa lancée, l'Axe du Mal sécurisa les alentours de la forteresse.



Le Camp du Bien semblait ne pas trouver de solution pour endiguer le raz de marée de l'Axe du Mal.

Soudain, le Camp du Bien reçut un communiqué d'une flotte Space Marines en orbite :



Capitaine Bongoffo

++ Maréchal Craw, je vous informe que l'avancée innéxorable de l'Axe du Mal sur Valium3 préoccupe en haut lieu. Le commandant de ma légion Iron Wolves m'a chargé de lancer un assaut d'urgence pour tenter de stopper l'avancée de ces Xénos belliqueux. Fort heureusement nous avons un monde de recrutement à portée d'action et qui a pu mobiliser en urgence un contingent d'environ 500 Space Marines en puisant dans les garnisons de la planète. Ils sont déjà en route et devraient débarquer prochainement. Même si mes hommes ne sont pas encore aussi expérimentés que d'autres prestigieux Space Wolves de notre chapitre, j'espère qu'ils se montreront dignes face à leur destin...

Que notre tribut vous donne un court répit pour permettre d'organiser au mieux la reconquête. Pour l'Empereur ! Terminé. ++

Sous-sénéchal Aristote "Red" Vonkartofeln

++ Je salue votre courage Capitaine Bongoffo. Au sud-est de Valium 3 sur les territoires de Lugdus, subsiste une poche de résistance, c'est le lieu idéal pour votre débarquement afin de prendre à revers ces maudits Xénos.



Que l'Empereur vous guide ! ++

Alors que la Waaagh de Grakor progressait encore et toujours, les Iron Wolves arrivèrent sur Valium 3.

Furieux, le Big Boss décida de s'en charger personnellement.



Grakor

++ Eul'boss ici ? C'est moi ! C'est pas les Space Zoms ki vont m'empêcher de voler eul'Té ! On va les z'écraser. ++

Alors que les Iron Wolves prenaient position dans le village, ils aperçurent un nuage de fumée et de fureur. Les orks ne leur laissèrent pas le temps de s'organiser.

L'objectif des Iron Wolves était d'aller engager le corps à corps, sauf que les Orks firent pleuvoir un tel déluge de feu qu'ils n'arrivèrent pas à stopper le rouleau compresseur vert. Les orks massacrèrent les Iron Wolves, laissant les territoires de Lugdus aux mains des troupes de Grakor.



Grakor

++ V'la une bonne choz eud'faite ! On fonce sur la station eud' observation. ++



Grakor commandita une grosse mob de Gargants afin de percer la ligne de défense du Camp du Bien au nord de la carte. Son objectif était d'atteindre rapidement la station d'observation.

La grosse bande de Gargants affronta une légion titanique Impériale (Bataille en 10 000 points).

D'un côté, un Imperator, un Warmonger, quatre Warlords, trois Reavers et un Psy Warlord font face à deux Méga-Gargants, sept Grands Gargants, trois Gargants MassaKrors et trois Super Krabouillators.

les Orks s'approchaient prudemment, tandis que les titans impériaux, quant à eux, attendaient que les tas de ferraille soient à portée de tir. Le début de l'affrontement des titans sonna. Les boulets et les missiles warps pleuvaient de toute part. Deux Warlords tombèrent les jambes fauchées par des boulets. Les Orks concentraient leur tirs sur les armes des titans Imperator et Warmonger. Rapidement l'annihilateur à plasma et les deux armes principales du Warmonger furent détruites. Coté Ork, trois Gargants et un Super Krabouillators explosèrent, le reste des Gargants étaient endommagés et plus de la moitié des canons ventraux détruits.

Les orks continuaient d'avancer et les titans impériaux se repositionnaient pour avoir des cibles. Les Méga Gargants encaissèrent de nombreux tirs, de la fumée sortait de toute part, autour d'eux quelques Gargants supplémentaires explosèrent.

Côté Impériaux, après de nombreux tirs, le Warmonger finit par s'écraser avec fracas sur le sol, minant dans le même temps le moral de l'Impérium. Non loin de là, l'Imperator très endommagé était également proche de tomber. La légion titanique dû s'avouer vaincue et se replia pour éviter que les Orks puissent récupérer davantage de matériel.

L'Axe du Mal poursuivait son objectif de conquête de Valium 3 et ne comptait pas en rester là. Sauf qu'un phénomène unique se déclencha, le Thé Valerium, qui pour rappel pousse en abondance sur cette planète et dont le pollen a la vertu d'apaiser les tensions de ceux qui le respirent, se mit à diffuser subitement son pollen. Nurgle venait de déployer un virus pour éradiquer plus rapidement les populations de Valium 3, mais celui-ci provoqua une réaction d'auto défense du Thé Valérium.

Grakor ne souhaitant pas que ses armées tombent sous son influence, sonna la retraite et quitta Valium 3 en emportant un maximum de cargaison de thé.



Maréchal Crow

++ Il existe bel et bien une justice mes amis.
Si les forcent du mal reviennent sur Valium 3, nous serons beaucoup mieux préparés à les recevoir et nous châtierons ces vils pourceaux comme ils le méritent.
L'Empereur triomphe toujours ! ++

Depuis son Kroiseur, Grakor se réjouissait d'ouvrir la cargaison de thé valérien pour contempler son butin. Seulement sa joie fit place à une rage terrifiante quand il découvrit que le thé avait pourri entre temps, des suites des bénédictions de Grand-père Nurgle...



Grakor

++ MAUDITS ZOMS DU KAOS ! EUJ' N'AI PAS DIT MON DERNIER MOT ! ++

En raison du COVID et d'un confinement qui va empêcher le bon déroulement de la campagne. Celle-ci est écourtée et se finie le 28/10/2020. Sur la période, nous avons eu 12 batailles, dont 11 remportées par l'axe du mal et 1 par le camp du bien.



Situation finale de la carte

FLUFF : CULTES GENESTEALER

Chaque Culte Genestealer a été créé par un Patriarche, énorme bioforme Tyranide. Le Patriarche, père d'une dynastie cachée, se terre au centre de la toile de mensonges du Culte Genestealer. Deux fois plus grand qu'un Space Marine et avec assez de force pour trancher un Ogryn en morceaux sanglants, cette créature est un cauchemar de dents et de griffes.

L'ENGEANCE SINISTRE

Depuis les confins ténébreux et les rues ombragées émergent les Cultistes Genestealers, des silhouettes informes unies par la vénération sinistre d'entités insondables nées dans les étoiles. Mystérieux, furtifs et foncièrement malveillants, ils sont les chancres qui se développent dans les tréfonds de l'Imperium. L'Humanité est assaillie de toutes parts par les pillards Xenos et les forces cauchemardesques du Chaos. Chaque jour, des milliards de vies sont sacrifiées sur l'autel de la guerre pour tenir l'ennemi à distance. Mais la menace la plus insidieuse envers la survie de l'Humanité s'est peut-être déjà infiltrée dans le système sanguin de l'Imperium.

Nichés dans l'infrastructure d'innombrables mondes apparemment loyaux, les Cultes Genestealers patientent, répandant leur corruption à travers la population jusqu'au jour où ils seront prêts à lancer leurs insurrections sanguinaires. Ce jour-là, ils déferlent, pourvus d'armes impériales volées et d'outils industriels convertis à des fins ignobles. Découverts sur les Lunes d'Ymgarl, les Genestealers furent d'abord considérés comme une espèce unique. Après une série d'enquêtes poussées, l'Ordo Xenos s'aperçut qu'ils formaient l'avant-garde des Flottes-Ruches Tyranides, déployée en amont de leur approche pour semer la zizanie et la peur dans leur sillage. Robustes et dotés de griffes acérées capables de trancher des armures, les Genestealers servent de troupes de choc aux Flottes-Ruches.



Une icône régulièrement utilisée pour identifier le Culte Genestealer dans l'Espace Impérial



Mais c'est lorsqu'ils infiltrent l'espace impérial que les Genestealers démontrent tout leur talent pour la furtivité et la ruse. Passagers clandestins de vaisseaux spatiaux, ils rodent et assassinent pour se répandre tel un virus à travers les voies de la galaxie. En théorie, il suffit qu'un Genestealer parvienne à se faufiler dans un cargo et à atteindre un monde peuplé pour condamner un secteur tout entier. D'après certaines légendes,

d'énormes bâtiments seraient infestés de dizaines de milliers de ces créatures. Si cela se révélait exact, d'immenses pans de l'Imperium seraient menacés. Lorsqu'un Genestealer gagne un monde-proie, son oeuvre macabre commence. En l'espace de quelques années, il kidnappera des centaines de civils qu'il infectera de matériel génétique Tyranide. Avec le temps, ses victimes engendreront d'infects Hybrides Xenos et humains. Les descendants des premiers contaminés sont pourvus de traits Xenos parfaitement identifiables : de larges têtes bulbeuses et des serres affûtées. A mesure que s'étend la corruption, les générations suivantes sont capables de passer pour des humains et de se fondre dans la population, voire dans des organisations impériales telles que l'Adeptus Arbites, le Munitorum et l'Astra Militarum.



Painted by Agis Neugebauer - adpublishing.de

Des cultistes, prêts à ravager un monde-proie

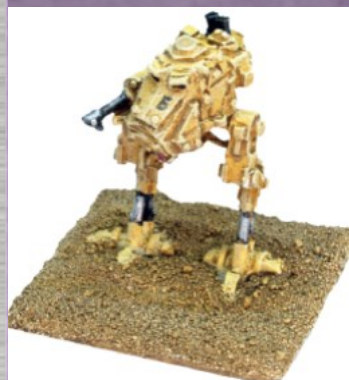
Au terme de quelques mois, voire de plusieurs années de préparatifs, le culte finit par entrer en guerre. Le Patriarche transmet alors l'ordre synaptique de se dresser et de noyer la planète dans le sang. Lorsque les Hybrides le reçoivent, ils s'arment d'équipements militaires pillés et d'outils de minage, puis jaillissent en masse de leurs antres. Guidés par la volonté sournoise de leurs chefs de guerre, ils frappent d'abord les sites clés tels que les postes de communication, les spatioports et les dépôts de munitions. Privée de ses défenses et de la possibilité d'appeler au secours, la planète est prête à être conquise.

Avec une violence incontrôlable, le soulèvement cultiste s'abat sur ceux qui représentent la plus grande menace envers leurs plans. Le culte dévoile enfin ses bannières et ses sceaux. Au cours des longues années précédant ce moment, le culte aura volé et séquestré de nombreux véhicules pour accompagner sa campagne meurtrière, transformés à des fins sanguinaires.

Bien souvent, l'élément déclencheur de ce soulèvement est l'approche d'une Flotte-Ruche Tyranide, considérés par le culte comme des sauveurs. Alors même que les Tyranides exterminent et dévorent toute source de biomasse sur la planète, les cultistes continuent de croire que ces Xenos voraces élèveront les fidèles et les aideront à transcender leurs faiblesses mortelles, attendant avec impatience l'instauration de la communauté qu'on leur a promise.

"L'humble héritera des étoiles. Lui seul est capable de discerner la gloire dans le rejet du pouvoir individuel au profit de la communauté. Que l'idiot et le païen brûlent dans les braises de guerres égoïstes. Nous nous dresserons au-dessus des flammes tel un Phoenix ressuscité ! Un ost d'anges à l'image des véritables maîtres de cette galaxie ! Une panoplie de dieux pour qui rien n'est hors de portée !"

+ Dherregau Threndact +



Quand un Culte réussit à infiltrer l'Astra Militarum, il est alors en mesure de s'équiper de Sentinelles Blindées, marcheurs mécanisés légèrement blindés, pilotés par un unique Acolyte. Armés d'un puissant canon de bataille, les Sentinelles Blindées sont idéales pour un soutien lourd mobile pour l'infanterie ou les tanks.

L'ARMÉE DU MOIS

LE FIST DE L'HOMME



Nouveau numéro, nouvelle armée ! Et pour cet opus, c'est Adel qui s'y colle et qui nous présente son armée d'Imperial Fists. Tremblez Xénos, mutants et hérétiques, les fils de Dorn sont là.

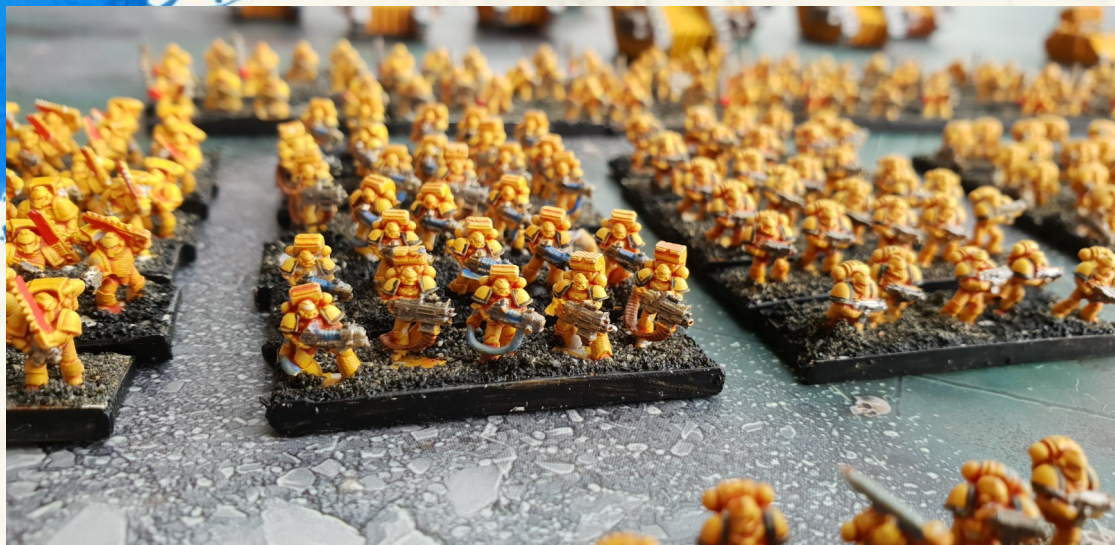
Adel : Les Imperial Fists sont la première armée que j'ai collectionnée pour NetEpic : Palladium. Qui n'a jamais rêvé d'aligner un chapitre complet de Space Marines entièrement peint sur la table ? Avec NetEpic, c'est possible, et avec quelques astuces, c'est même réalisable rapidement !

Le premier à-priori de beaucoup quand on évoque la peinture sur des figurines 6mm est que la taille réduite des modèles rend la mise en couleur beaucoup plus difficile que pour les autres échelles. C'est au premier abord ce que l'on serait tenté de croire, mais force est de constater qu'il est à vrai dire beaucoup plus facile et rapide de peindre à cette échelle qu'en 28mm.

Tout d'abord, il existe de nombreuses techniques pour peindre rapidement et de manière esthétique une armée en 6mm. La première, que j'ai utilisé pour cette armée est d'utiliser la gamme Citadel Contrast et beaucoup de lavis. Le gros avantage de cette gamme de peinture

est de venir naturellement assombrir les creux de votre figurine, ce qui vous permet sans effort de donner du volume à vos pitous en un seul coup de pinceau. Pour mes Imperial Fists, j'ai utilisé du Iyanden Yellow, que j'ai éclairci par la suite avec du Flash Gitz yellow, du Boltgun Metal pour les parties métalliques et du Evil Sunz Scarlet et du Corvus Black pour les autres détails. Un petit passage de Nuln Oil sur les parties métalliques pour faire ressortir les creux, et c'est parti !

Pour les véhicules, si vous disposez d'un aérographe vous pourrez très rapidement peindre des compagnies entières de chars ou des Titans. Il faut juste bien garder à l'esprit que la différence de teinte entre votre couche de base et votre éclaircissement doit être beaucoup plus franche que lorsque vous peignez au pinceau. Pour mes véhicules, je suis parti d'un brun légèrement ocré que je suis venu éclaircir avec du Flash Gitz Yellow en zénithal.



Une autre méthode qui fonctionne très bien pour peindre ses figurines rapidement est d'utiliser une sous-couche-noire et de la laisser volontairement visible entre les creux. Cela permet d'augmenter la lisibilité de la figurine, le noir formant une sorte de contour autour des détails. Si vous utilisez une peinture avec un fort pouvoir couvrant (perso, il me reste encore quelques pots de la gamme Foundation) vous pouvez même vous permettre de ne faire qu'une seule fine couche de peinture. Et si vous avez peur de ne pas réussir à distinguer les différentes parties de votre figurine, vous pouvez éventuellement passer un brosse à sec de gris peu appuyé afin de faire ressortir les arêtes de votre pitou !



CHOIX DES ARMES



Certains l'attendaient avec impatience, d'autres en rêvaient aussi nous lançons aujourd'hui le premier Choix des Armes du Green Squat.

Règlement

Le CdA Green Squat #1 est ouvert à tout le monde. Aucune inscription préalable n'est demandée. Le CdA portera exclusivement sur le jeu **NetEpic Palladium**.

Il s'étendra sur 2 numéros. Il débute le 1er février (mais vous pouvez commencer plus tard) et se terminera le 15 mai à minuit. Il sera décomposé en deux phases.

La première phase commence le 20 février et se termine le 31 Mars.

La seconde phase commence le 1e avril et se finit le 5 juin.

Les figurines peintes doivent correspondre à des cartes (*support, spéciales ou de compagnie*) d'un même Codex NetEpic Palladium. Il n'est pas demandé de faire une liste d'armée complète (vous pouvez très bien ne peindre que deux cartes de support sans compagnie associée).

Rendu des étapes.

Les participants doivent envoyer des photos de leur réalisation sur le discord NetEpic-fr dans le salon "CdA - Participation" en indiquant :

- le pseudo que vous souhaitez utiliser pour le CdA (par défaut ce sera celui du Discord).
- le nom de votre armée (*non obligatoire*)
- le fluff associé (*non obligatoire, mais fortement encouragé !*)
- les cartes correspondantes à ce que vous avez peint

Le tout doit être posté avec le 15 Mars à minuit pour la première phase et avant le 15 Mai à minuit pour la seconde phase.

Publication

Les photos des figurines des participants apparaîtront dans le Green Squat #3 pour la première phase et dans le Green Squat #4 pour la seconde phase. Aucun niveau de peinture n'est requis pour participer. Les figurines utilisées peuvent être des proxys tant qu'il est facile de reconnaître la figurine remplacée.

SCENARIO

SUBMERGER L'AVANT-POSTE

Une force défend un avant-poste d'une vague d'attaque qui le submergera. Avant de périr le défenseur se doit d'envoyer un message pour prévenir de l'attaque imminente tout en essayant d'évacuer un maximum de troupes saines et sauves. Malheureusement l'attaquant brouille les communications, la tâche ne sera pas aisée !

Force de l'attaquant :

3 forces indépendantes de 2000 points arrivant sur 3 tours :

Force 1 : Classes 1 à 3

Force 2 : Classes 1 à 4

Force 3 : Toutes classes

Force du défenseur :

1 force de 3000 points, classe 5 et plus interdite.

Champ de bataille :

Le défenseur (gris clair) a une zone de 60 cm x 60 cm au centre de sa moitié de table. Le défenseur à 2 objectifs à placer, le Spatio-port et l'antenne relais. Ces deux objectifs doivent être à plus de 30 cm l'un de l'autre. Il déploie toutes ses troupes en premier dans sa zone de déploiement.

L'attaquant (gris foncé) arrive par vague chaque tour :

Tour 1 : Zone de déploiement standard, 20 cm de son bord de table.

Tour 2 : Zone de déploiement standard et collé à un des bords de table.

Tour 3 : Zone de déploiement standard et collé à l'autre bord de table.

Tour 4 et plus : Zone de déploiement standard et collé à un des 2 bords de table.

Règles spéciales

Submersion

Tout détachement/figurine attaquant entièrement détruit peut revenir le tour prochain en suivant les règles d'arrivée des vagues.

Spatio-port

A partir du second tour, tout socle d'infanterie du défenseur non engagé en corps-à-corps dans un rayon de 10 cm de l'objectif en fin de tour peut

s'enfuir de la planète. Il est alors retiré du champ de bataille.

Moral

Si un détachement défenseur rate un jet de moral, son mouvement de retraite se fera vers le Spatio-port.

Déploiement

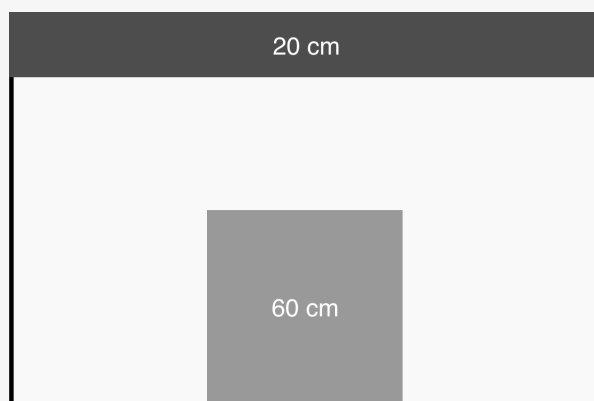
Le défenseur se déploie en premier et perd automatiquement l'initiative au tour 1.

Fin de partie

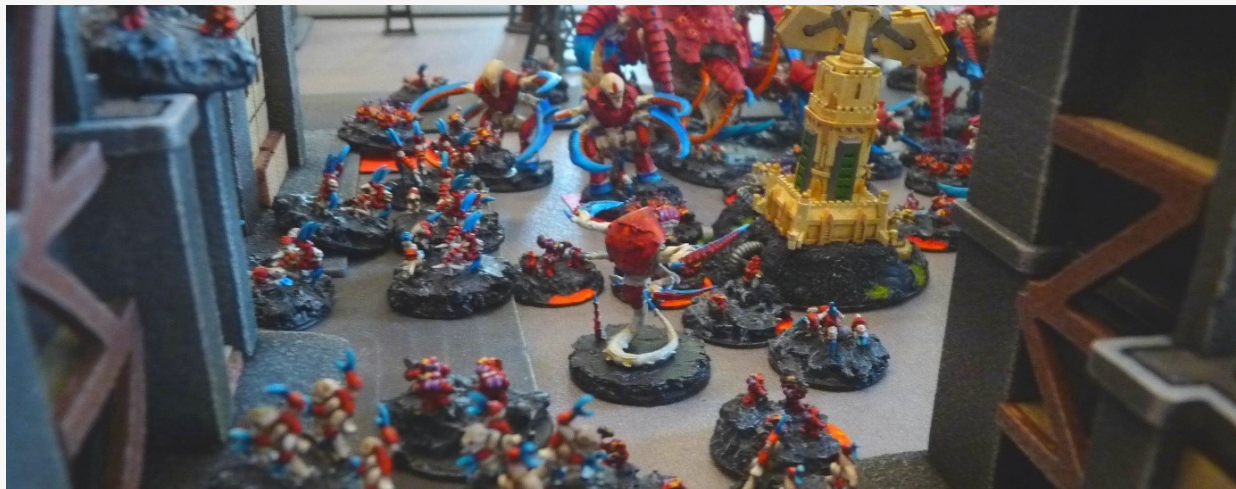
La partie s'arrête quand l'attaquant capture les 2 objectifs du défenseur. Quand la partie se termine, le défenseur lance un dé par tour où le relais de communication était sous contrôle du défenseur, si un des dés fait un 6, le message a pu être envoyé.

Consultez le tableau suivant pour déterminer le résultat de la partie pour le défenseur.

	Message envoyé	Plus de 10 socles sauvés
Victoire Majeure	Oui	Oui
Victoire Mineure	Oui	Non
Défaite Mineure	Non	Oui
Défaite Majeure	Non	Non

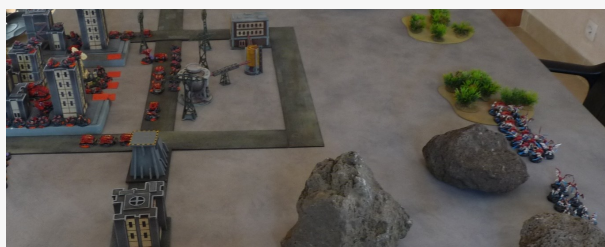


RAPPORT DE BATAILLE



C'est le premier scénario d'une campagne retraçant la chute de la Ligue Karejor face à la Flotte Ruche Tarascus. Les premières vagues Tyranides déferlent sur un planétoïde minier périphérique. Leur but est de dévorer tous les Squats avant qu'ils ne s'enfuient de la planète. Ils déploient aussi un brouillage psychique pour couper les transitions.

Tour 1

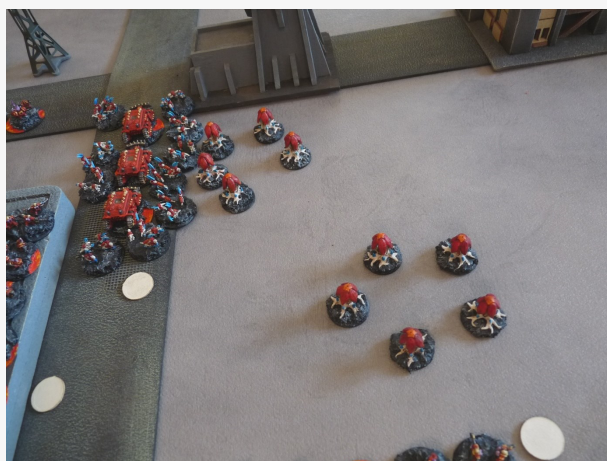


Jean : Les squats se déploient autour du relais de communication, leurs forces sont majoritairement constituées d'infanterie et d'artillerie légère. De nombreux Ingénieurs sont présents parmi les guerriers. Seul un vieux Hearthlord apporte un appui feu lourd.

Les Tyranides arrivent avec un contingent au sol, composé de Princes Tyranides, de Tervigons, de Carnifex et de Genestealers.

Les squats sont confiants, ils seront de taille à écraser ces insectes, quand soudain des traînées de feu apparaissent dans le ciel, des Spores Mycétiques arrivent et malgré les tirs la majorité arrive au sol. Une vague de Termagants foncent sur les défenseurs.

Les Fondeurs se placent pour défendre le Spatio-port épaulés par un Doyen des Ancêtres. Des Genestealers s'infiltrèrent par d'anciens tunnels et mus par une vitesse surnaturelle ils foncent sur les défenseurs, l'assaut est contenu malgré des pertes.



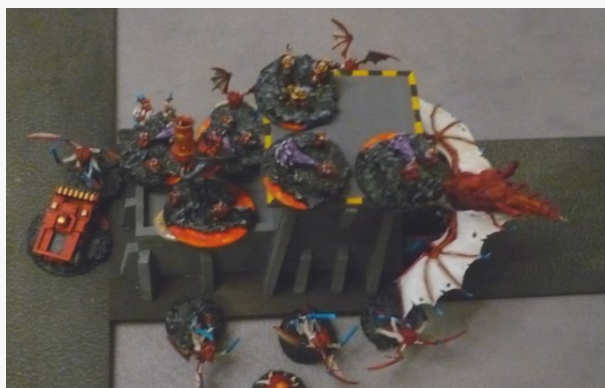
Au centre les forces Tyranides avancent à découvert et subissent un déluge de feu.

Les forces Squats se barricadent et creusent des tranchées sous la supervision des Ingénieurs formant un périmètre défensif autour du relais de communication.

Tour 2

Les renforts Tyranides arrivent en force : Harridans, Dominatrix, Tyrannofex et Hiérodoule Faucheur arrivent. C'est un coup dur pour les Squats qui n'ont pas assez de puissance de feu pour faire face à une telle horde de monstruosité.

Au centre de la table les Rhinos se sacrifient pour retarder l'avance des Tyranides.



Le Spatio-port se fait assaillir par une horde de Princes Volants et un Harridan. Seul un Garde du Foyer survivra à cet assaut.



L'avance Tyranide est inexorable sur le flanc est.

Les défenseurs concentrent leurs tirs sur les Harridans et leurs cargaisons de Gargouilles qui sont une menace directe pour le tour suivant. Le Hearthlord tire sur le Hiérodoule Faucheur mais rate et se fera tuer en retour par la Dominatrix.

Grundar recevait des rapports de toute part. Le Hearthlord, la seule arme capable d'arrêter ces abominations, a été détruit. Le Spatio-port est quasiment tombé et seul Gundil et une poignée

de Squats le tient encore et pour couronner le tout des bioconstruction de la taille d'un immeuble arrivent à l'ouest ... et ce message qui ne part toujours pas !

En poussant un soupir, il appelle le Spatio-port,

Tour 3

Le sol tremble et un Trygon surgit de terre avec sa cargaison d'Hormagaunts accompagné par des Rôdeurs ! Les Carnifex, Princes et le Hiérodoule Faucheur arrivent au corps-à-corps ! D'étranges hallucinations empêchent une partie des Guerriers Squats de combattre.

Un Doyen des Ancêtres lève un dôme de force stoppant la plupart des tirs, les Guerriers Squats se défendent avec l'énergie du désespoir et arrivent à repousser une partie de l'assaut.



À l'ouest arrivent les renforts Tyranides, une horde sans fin avec à leurs tête deux Bio-Titans !

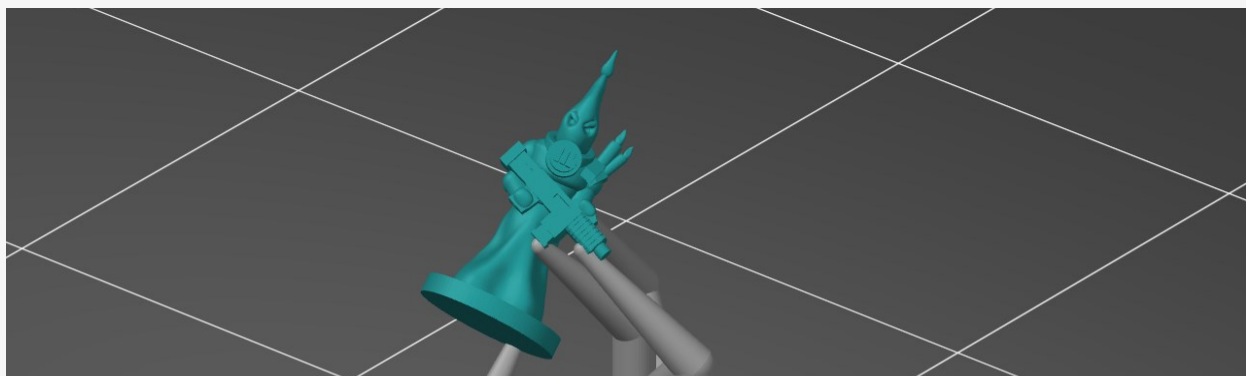
Les bruits de combat se rapprochent, et le sol tremble de plus en plus, il faut que le message passe ! Grundar tente une nouvelle fois d'envoyer le message sur toutes les fréquences, quand soudain un des voyants clignote et passe au vert, le message a passé le barrage psychique !

Prenant son arme Grundar sort du relais en ayant la fierté du devoir accompli, il allait vendre très cher sa peau !

Les défenseurs parviennent en extremis à envoyer le message, mais ne parviennent qu'à sauver un socle de Gardes du Foyer. C'est donc une victoire mineure des défenseurs.

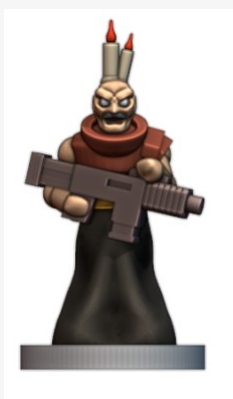
IMPRESSION 3D

UN SUPPORT ET AU LIT !



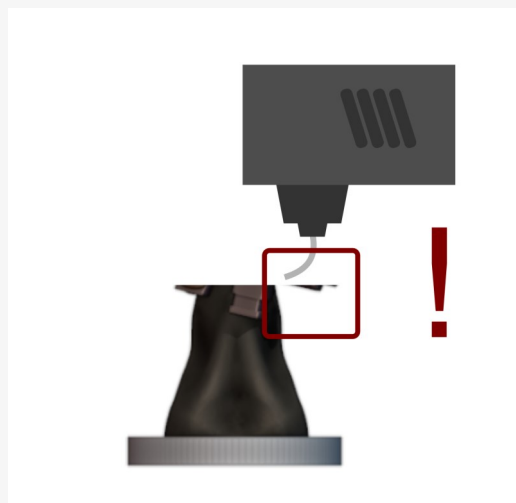
Si vous êtes l'heureux propriétaire d'une imprimante 3D, vous avez déjà certainement eu des déboires avec le placement de supports d'impression. Que ce soit pour déterminer l'orientation optimale avec une imprimante résine ou pour retirer facilement ceux de l'impression filament, nous allons voir comment gérer ces petites bêtes dans cet article !

Tout d'abord, il est important de comprendre à quoi servent les supports d'impression et quelle est la grande différence entre le placement des supports pour l'impression FDM (filament) ou SLA (résine). Pour mieux visualiser, nous allons utiliser l'exemple de ce modèle de Zélote, réalisé par votre serviteur :



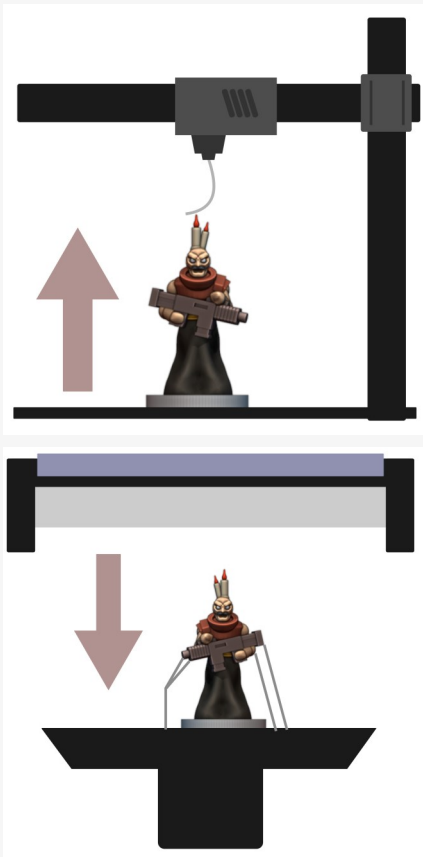
Comme vous pouvez le voir, ce modèle, au demeurant très beau et certainement sculpté par quelqu'un de bon goût, nécessite des supports, notamment au niveau de son arme. L'impression 3D se faisant par dépôt ou solidification successive de matière, la figurine est imprimée par « couches » parallèles. L'arrière du fusil de ce modèle étant au dessus du vide, et que votre

imprimante n'est pas en mesure de s'affranchir de la gravité, il faudra placer un support d'impression à ce niveau là. L'avant nécessitera d'autant plus un support que le modèle forme ici ce que l'on appelle un îlot (ou *island* dans la langue de Jervis Johnson). C'est-à-dire une zone dont l'impression commencera avant d'être rattachée au reste de l'objet.



Les îlots sont communs aux imprimantes FDM et SLA, et se gèrent de la même manière dans les deux cas. Cependant la différence entre les deux technologies a un impact non négligeable

sur le fonctionnement même des supports. Dans le cas de l'impression FDM, votre but est de venir soutenir votre figurine afin d'offrir une surface sur laquelle votre imprimante pourra déposer de la matière. L'impression SLA fonctionnant à l'envers, dans le sens où votre figurine est imprimée tête en bas, le but du support est également d'empêcher votre modèle de tomber dans le bac à résine. Comme vous pouvez le voir ci-dessous, si l'on se place du point de vue de la figurine

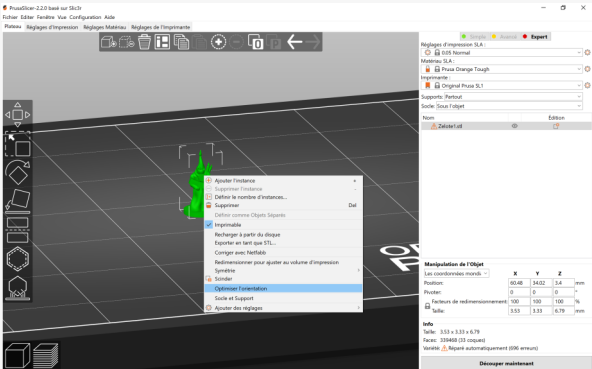


(la deuxième image étant tournée à 180° pour mieux visualiser), les supports FDM apportent une force de direction opposée à ceux pour l'impression SLA. Cela signifie donc qu'il est parfois judicieux de placer des supports sur le dessus de votre figurine afin d'aider à la maintenir contre le plateau d'impression si cette dernière est très lourde (par exemple un Reaver). Pour remédier à ce problème vous pouvez notamment rendre creux le modèle via votre slicer afin de réduire sa masse.

Si vous imprimez en FDM et que vous avez gardé les paramètres de support d'origine de votre slicer, il y a de grandes chances pour que vous ayez des soucis à les retirer, ces-derniers étant

souvent trop durs et trop nombreux. Il faut bien garder en tête que le PLA est un matériau léger ne nécessitant que peu de force pour être soutenu, sauf si vous imprimez votre modèle à 100% de remplissage (ce qui n'est pas véritablement conseillé pour des figurines de wargame, que ce soit pour la qualité ou le coût d'impression). De ce fait, vous pouvez vous permettre d'imprimer vos supports à un taux de remplissage de 0. Si vous craignez que celui-ci ne s'affaisse, vous pouvez augmenter l'épaisseur de la paroi.

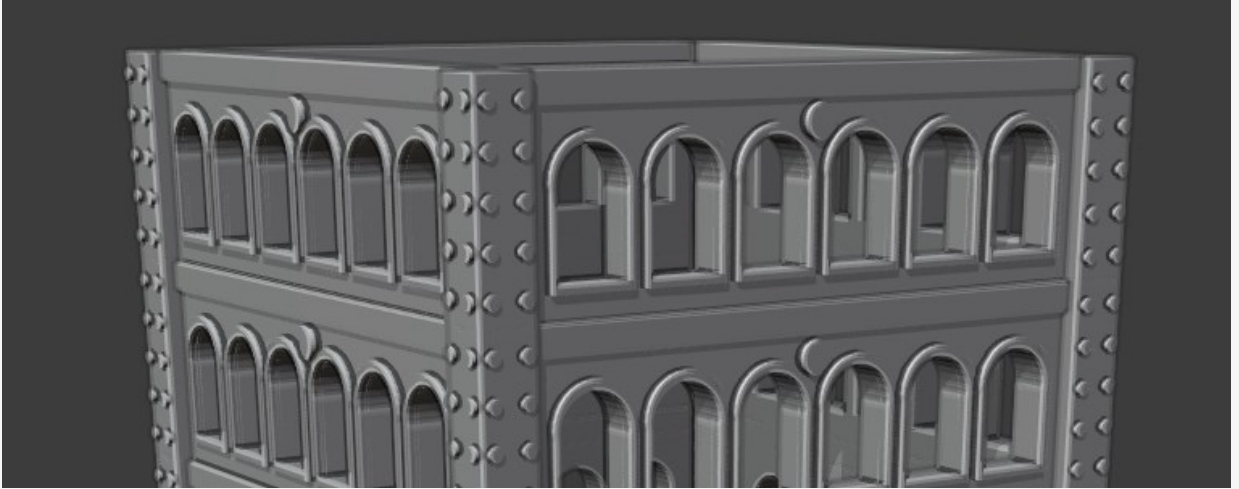
Dans certains cas un modèle sera trop compliqué à imprimer tel quel pour éviter de se retrouver avec une montagne de supports à retirer par la suite. C'est à ce moment qu'intervient le concept d'orientation de la figurine. Puisque votre modèle n'est pas uniforme, il existe obligatoirement une orientation dans laquelle celui-ci nécessite moins de supports. Une bonne habitude à prendre est de pencher votre modèle à 45° vers l'arrière. Si cela ne suffit pas, il reste une méthode relativement simple pour trouver l'orientation optimale de votre figurine, et pour ce faire nous allons utiliser le slicer gratuit PrusaSlicer.



Il vous suffit tout simplement de charger votre modèle .stl dans le logiciel et de faire clic-droit > Optimiser l'orientation pour que PrusaSlicer se charge d'orienter votre modèle comme il faut. Vous pouvez utiliser PrusaSlicer pour générer automatiquement les supports en appuyant sur la touche L, puis Fichier > Exporter > Exporter le plateau en STL en incluant les supports, et de charger le fichier obtenu dans votre slicer préféré !

Et voilà, à présent vous devriez y voir plus clair sur le sujet des supports d'impression. Et si une notion n'est pas claire, hésitez pas à m'envoyer un message !

MODELISATION 3D



Dans le dernier numéro, nous avons vu comment assembler des éléments séparés pour créer un Gargant Ork directement depuis MeshMixer ou 3D Builder. Aujourd'hui on saute dans le grand bain, puisque l'on va commencer à modéliser en utilisant un vrai logiciel, j'ai nommé Blender.

Bien que l'interface de Blender puisse sembler (très) chargée au premier abord, elle devient petit à petit très agréable une fois que l'on a pris ses marques avec le logiciel. De plus, le logiciel étant gratuit et disposant d'une énorme communauté, vous n'aurez aucun mal à trouver des tutos pour vous aider à réaliser tel ou tel modèle.

Tout d'abord il faudra télécharger et installer Blender sur votre machine. Le logiciel est disponible pour PC mais aussi pour Mac. Une fois cette étape passée, il est temps d'ouvrir le programme et de voir de quoi il en retourne !

Quand vous ouvrez Blender, voici plus ou moins ce que vous devriez voir. Avant d'aller plus loin, jetons un œil aux différents éléments de l'interface qui nous seront utiles dans ce tuto :

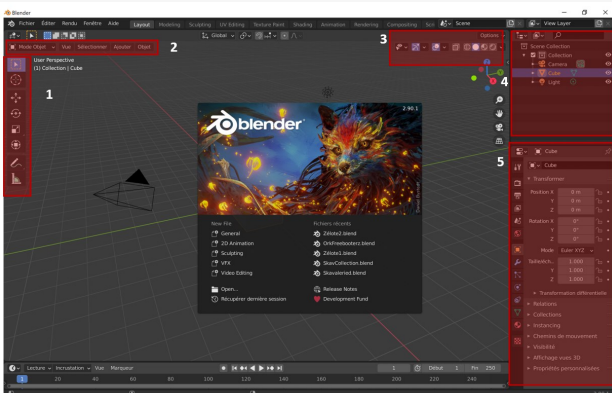
1. La barre d'outils : Comme son nom l'indique, vous trouverez sur ce panneau tous les outils disponibles pour le Mode d'Édition que vous utilisez actuellement. Par défaut, vous voyez les outils du Mode Objet.

2. La barre d'édition : Ici vous trouverez le sélecteur de Mode d'Édition, l'éditeur de vue, la possibilité d'ajouter des objets à votre projet et de les transformer.

3. La barre d'affichage : Vous permet de passer entre un affichage en fil de fer et un affichage solide. Les deux dernières options d'affichage ne vous seront pas utiles pour ce tuto.

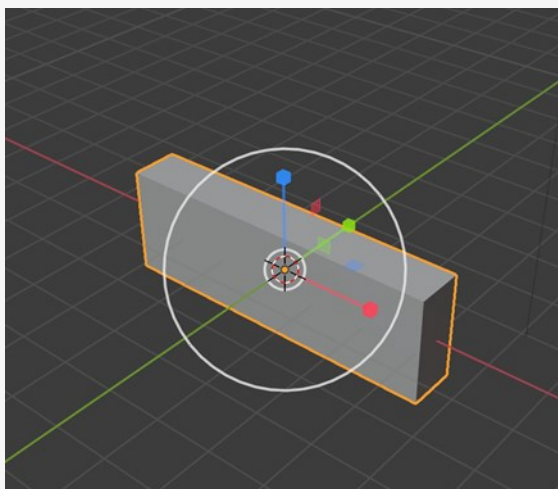
4. La collection de scène : Une liste des différents éléments ajoutés à la scène (au projet) actuelle. Le bouton en forme d'œil à côté d'un élément vous permet de le masquer/le révéler.

5. Le panneau de propriétés : Très certainement l'un des éléments les plus importants de Blender, ce panneau vous permettra de modifier la propriété des outils que vous utilisez, des éléments que vous souhaitez modifier ou sur lesquels vous désirez appliquer un modificateur, les propriétés de vos textures, de vos outils de sculpture, etc.



Bon, lançons-nous dans la modélisation. Tout d'abord, cliquez sur « New File > General ». Blender va ouvrir un nouveau projet et automatiquement y ajouter un cube. Ca tombe bien, on a justement besoin d'un cube pour réaliser le mur de notre bâtiment.

Faites un clic gauche sur le cube, celui-ci étant sélectionné s'il est affiché avec un contour orange. En cliquant sur l'outil Redimensionner dans la barre d'outils. Comme sur Meshmixer et 3D Builder vous pourrez tirer sur les barres rouges, vertes et bleues pour redimensionner le cube sur les axes X, Y et Z. Donnez-lui la forme que vous souhaitez pour votre bâtiment. Veuillez noter cependant que si vous comptez faire un immeuble, il est plus facile de réaliser à partir d'un seul étage que l'on viendra dupliquer et repositionner.

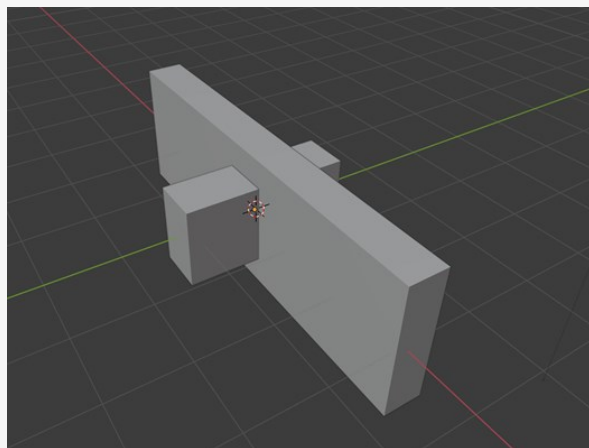


Une fois satisfait de la taille du mur, nous allons passer à la création de fenêtres ! Et pour ce faire, on va avoir besoin d'utiliser les modificateurs booléens. Derrière ce nom barbare se cache en vérité une série de modificateurs qui vont vous permettre de fusionner deux éléments 3D, d'évider l'un par rapport à l'autre, ou de ne conserver que les points d'intersection de ces modèles. C'est pas encore très clair ? Ne vous inquiétez pas, avec un exemple c'est plus simple !

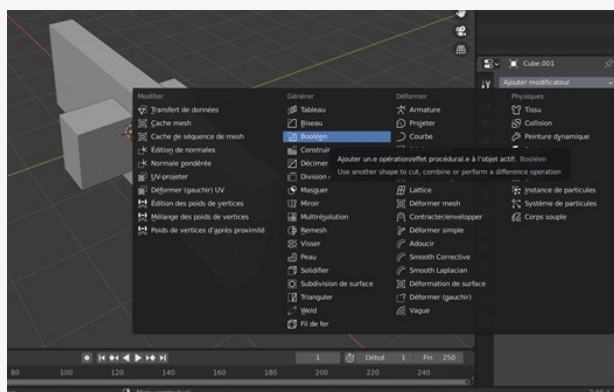
Réaliser une fenêtre simple :

Importez un deuxième cube dans l'éditeur en appuyant sur le bouton « Ajouter > Mesh > Cube » dans la barre d'éditeur, ou directement en appuyant sur le raccourci CTRL + A. Comme pour notre mur, nous allons utiliser l'outil Redimensionner pour lui donner la forme que nous

souhaitons pour notre fenêtre en jouant avec les options de largeur et de hauteur. Une fois satisfait, utilisez l'outil Déplacer depuis la barre d'outils pour venir placer le cube sur votre mur, à l'endroit où vous souhaitez placer la fenêtre. Utilisez à nouveau l'outil Redimensionner pour augmenter la profondeur de votre cube de manière que celui-ci traverse le mur.

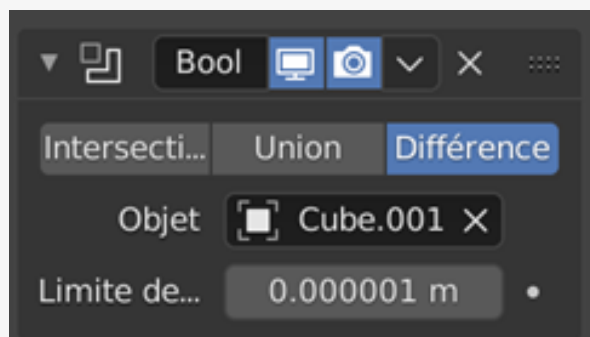


Nous allons maintenant utiliser un modificateur Booléen pour soustraire la forme de notre cube au mur pour figurer une fenêtre. Sélectionnez votre mur, puis cliquez sur le menu « Modificateurs » du panneau de propriétés. Appuyez sur « Ajouter modificateur » puis sur Booléen.

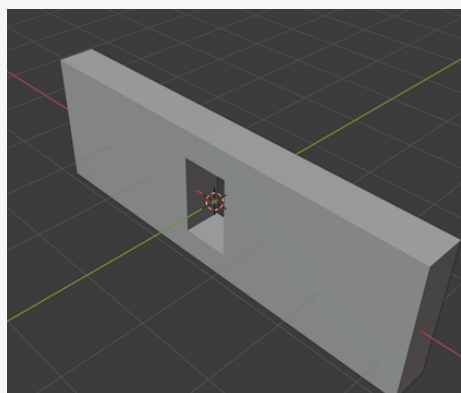


Un nouveau modificateur est ajouté dans le panneau de propriétés de l'élément sélectionné. Comme vous pouvez le voir, les Modificateurs Booléens se présentent sous trois formes distinctes : Intersection, Union et Différence. Le champ « Objet » désigne l'objet par rapport auquel ce modificateur doit s'appliquer, que vous pouvez sélectionner directement à l'aide de la petite icône en forme de pipette. Et justement,

c'est le moment de l'utiliser pour venir sélectionner notre fenêtre, puis de cliquer sur la flèche descendante dans le titre du modificateur (1) et sur « Appliquer » pour appliquer le modificateur.



Et maintenant, *roulement de tambours*, c'est le moment de supprimer notre fenêtre pour voir si le modificateur s'est correctement appliqué (et dans le cas contraire, un simple CTRL + Z vous permettra de revenir en arrière). Si tout s'est bien passé, voici ce que vous devriez obtenir :



Tadaaaaaam !

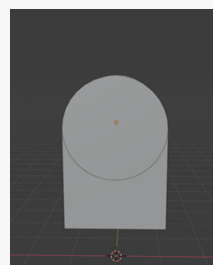
Maintenant, il ne reste plus qu'à répéter le processus pour faire les autres fenêtres. Une bonne pratique avant d'appliquer un modificateur Booléen est de copier au préalable l'élément « fenêtre » afin de pouvoir le coller là où vous souhaitez placer d'autres fenêtres de ce type.

Réaliser une fenêtre en ogive

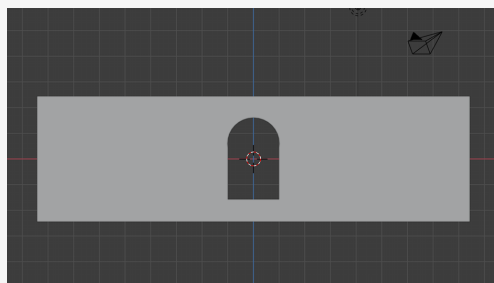
C'est déjà pas mal, mais avouons-le, ça manque quand même un peu d'esthétique gothique pour représenter notre lointain futur où il n'y a que la guerre. Et puisqu'on sait utiliser les modificateurs Booléens, pourquoi se priver ?

Pour créer une fenêtre en forme d'ogive, le processus est plus ou moins similaire à la réalisation d'une fenêtre simple comme nous l'avons vu

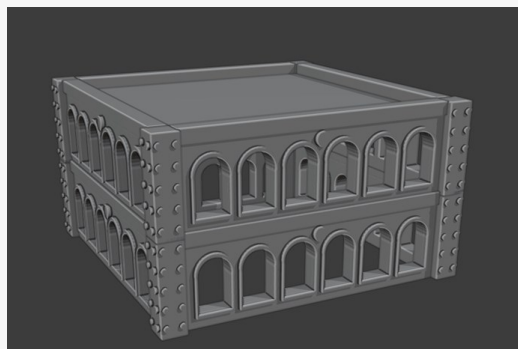
auparavant. Nous allons donc ajouter un nouveau cube, mais cette fois, nous allons également ajouter un cylindre. Avec les outils Redimensionner, Déplacer et Tourner, disposez le cylindre et le cube de cette manière :



Retournez à présent dans le panneau de propriétés et ajoutez un nouveau modificateur Booléen à l'un de ces deux éléments en sélectionnant l'autre avec la pipette. Cette fois-ci nous allons utiliser l'option « Union » plutôt que Différence afin de fusionner ces deux éléments. Comme précédemment, appliquez le modificateur puis supprimez l'élément que vous aviez sélectionné avec la pipette, et procédez de la même manière que pour la réalisation d'une fenêtre simple.

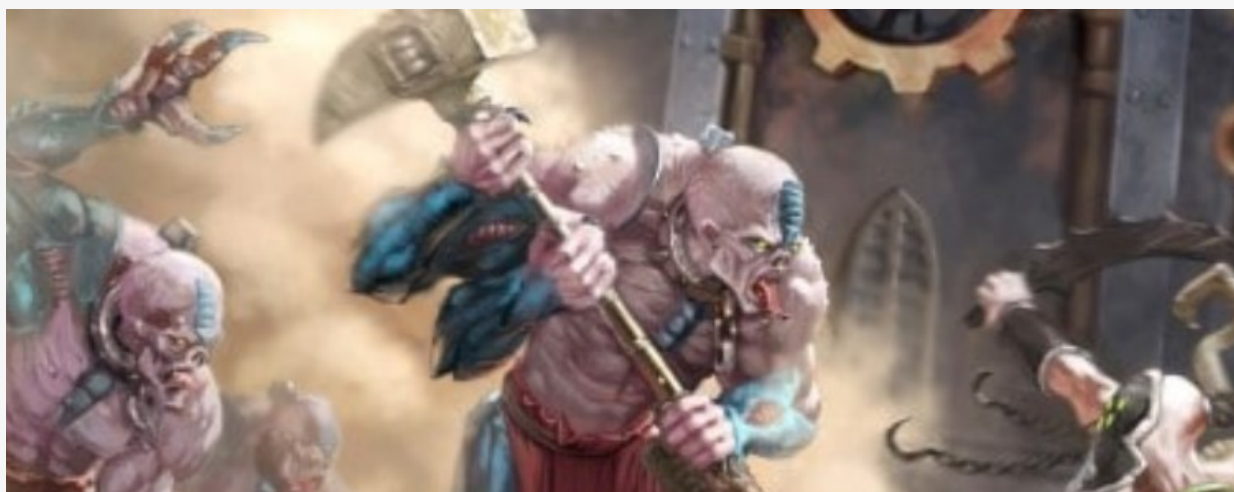


En jouant un peu avec les éléments de base de Blender vous pourrez facilement créer des poutres (en utilisant un cube allongé et en plaçant des cylindres dessus pour figurer des rivets), des échelles, des plateformes, etc. et obtenir ce genre de résultats :



L'ASTUSS EUD' GRAKOR

CE QUE L'ABBE PREND, L'ABERRANT



Cédric : Les Aberrants ont la capacité **Peur**. Cela signifie que si vous engagez au corps-à-corps de l'infanterie ou de la cavalerie (qui n'a pas la capacité **Peur** ou **Terreur** ou **Sans Peur**), celle-ci devra effectuer un test de moral ou subir un malus de -2 au FA. Déjà c'est bien. Mais et c'est là que la combinaison est mortelle...

...Le Magus et le Patriarche ont tous les deux le pouvoir **Regard Hypnotique**. Celui-ci force un détachement ennemi à réussir un test de moral à -2 pour le Magus et -3 pour le Patriarche. S'il échoue non seulement le détachement ciblé perd son ordre mais en plus il jettera un dé de moins au corps à corps. Et ce pouvoir se lance durant la phase de mouvement.

Ainsi, si vous voulez charger avec vos aberrants un détachement ennemi que vous soupçonnez d'être en tir appuyé, commencez par lui lancer le **Regard Hypnotique**. Une fois son ordre perdu, il ne pourra plus faire de tir de contre charge. Chargez le ensuite avec vos Aberrants. Si la **Peur** passe, votre adversaire aura un -2 au FA et un dé en moins... Vous allez le broyer.



Modèle disponible sur notre Discord

L'ART DE LA GUERRE

CHIMERES VS TERMITES



Ces deux transports se ressemblent au premier abord, un blindage, un coût, une capacité de transport et des tirs similaires. Il existe pourtant une différence fondamentale, les Chimères sont des transports terrestres et les Termites sont souterraines. Nous allons voir les avantages et désavantages de ces deux modes de transports.

Chim-Chim chérie !

Jean : Les Chimères sont présentes dès le début de la bataille, permettant d'atteindre le centre de table au tour 1 et de décharger ses troupes en position. Il est dangereux de garder ses troupes dans les transports en fin de tour 1 si l'adversaire peut les cibler. Au second tour les Chimères ont une bonne projection loin des troupes, permettant de bloquer au corps-à-corps les ennemis ou de capturer un objectif. Ce mode de transport permet un bon contrôle du terrain et un bon nombre d'activations, mais n'est pas le plus adapté pour le transport au-delà du milieu de table.

La Termite, tank du spectacle.

Les Termites sont un moyen de transport sûr, qui permet d'atteindre l'entièreté du champ de bataille au tour 2 sans possibilité d'interception. Les Termites ont aussi un aspect psychologique, vu qu'elles peuvent sortir n'importe où, l'adversaire doit donc protéger des points qui seraient sinon inaccessibles. C'est un mode de transport idéal pour capturer des objectifs loin dans le territoire adverse. Cependant cela oblige rester sous terre au tour 1 et donc de perdre des activations et le contrôle de la table sur ce tour. Une fois sur la table, la mobilité est réduite, les termites ne pouvant bouger ensuite que de 15 cm. Il ne faut pas baser toute sa stratégie sur les tunneliers, ils ont en effet une chance sur six de rester sous terre.

Ainsi, les questions à se poser quand on doit choisir entre Chimères et Termites sont les suivantes :

1. Les troupes embarquées doivent-elles prendre position dès le tour 1 en milieu de table ? Si oui, on privilégie les Chimères
2. Les troupes embarquées constituent-elles une force de frappe qui n'a pas vocation à se redéployer ? Si oui on privilégie les Termites
3. Devrais-je pouvoir redéployer les troupes embarquées pour pallier à une percée ennemie ? Si oui, on privilégie les Chimères
4. Le transport peut-il me servir pour aller prendre un autre objectif ou bloquer en corps-à-corps des troupes ennemies ? Si oui, on privilégie les Chimères
5. Est-ce que je veux ajouter de l'imprévisibilité à mon armée ? Si oui, on privilégie les Termites.

Les Termites sont idéales pour lancer une force de frappe sur un point donné, force qui aura pour vocation d'y rester. A l'inverse, les Chimères peuvent rester dissimulées à proximité de troupes et permettre un redéploiement de celles-ci si nécessaire et une bonne présence sur la table.

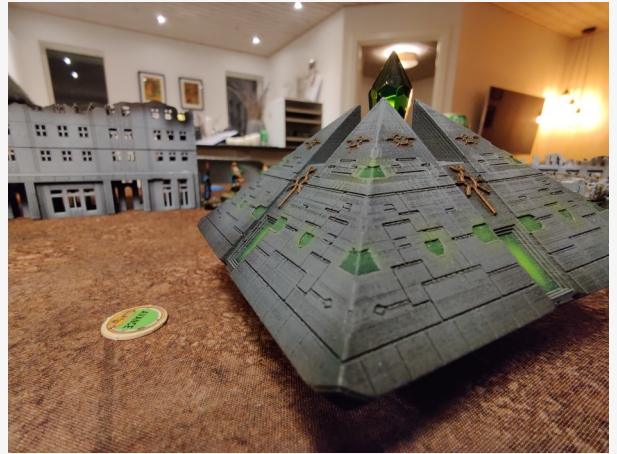
GALERIE



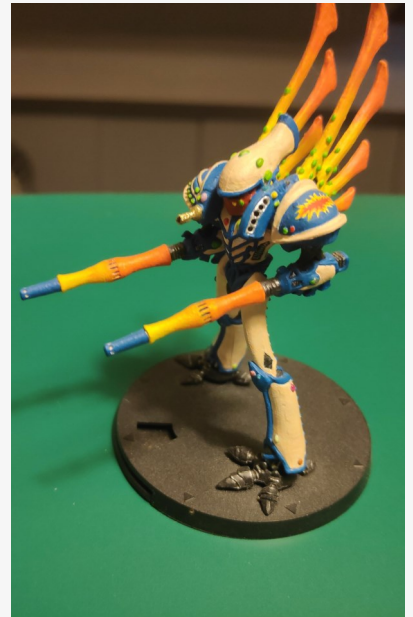
◀ Arkeine

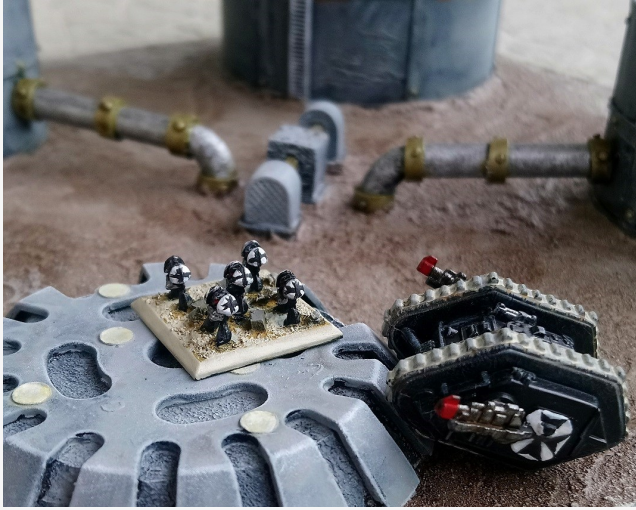


▼ Pudon



Dewisky ▶

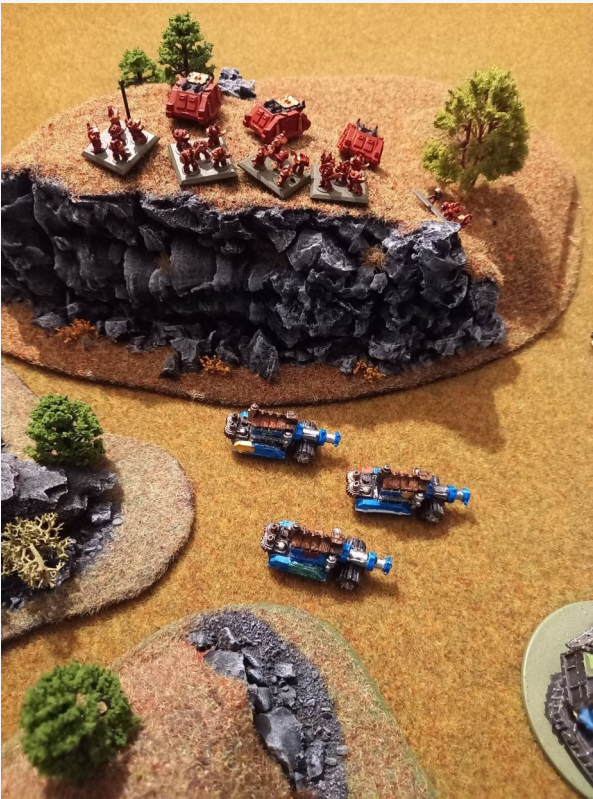




▲ Jacurutu

Ricky ▶





 **Doomandthepain**

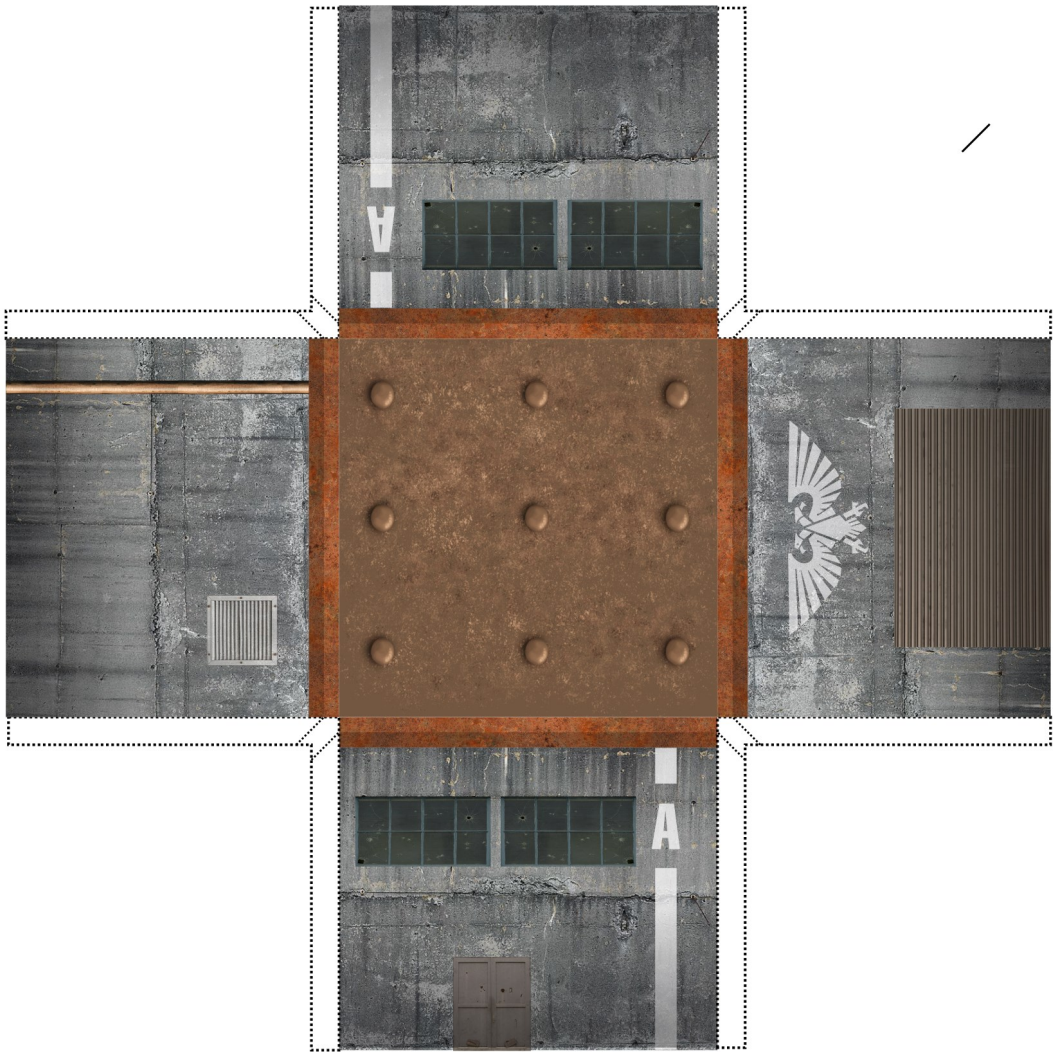


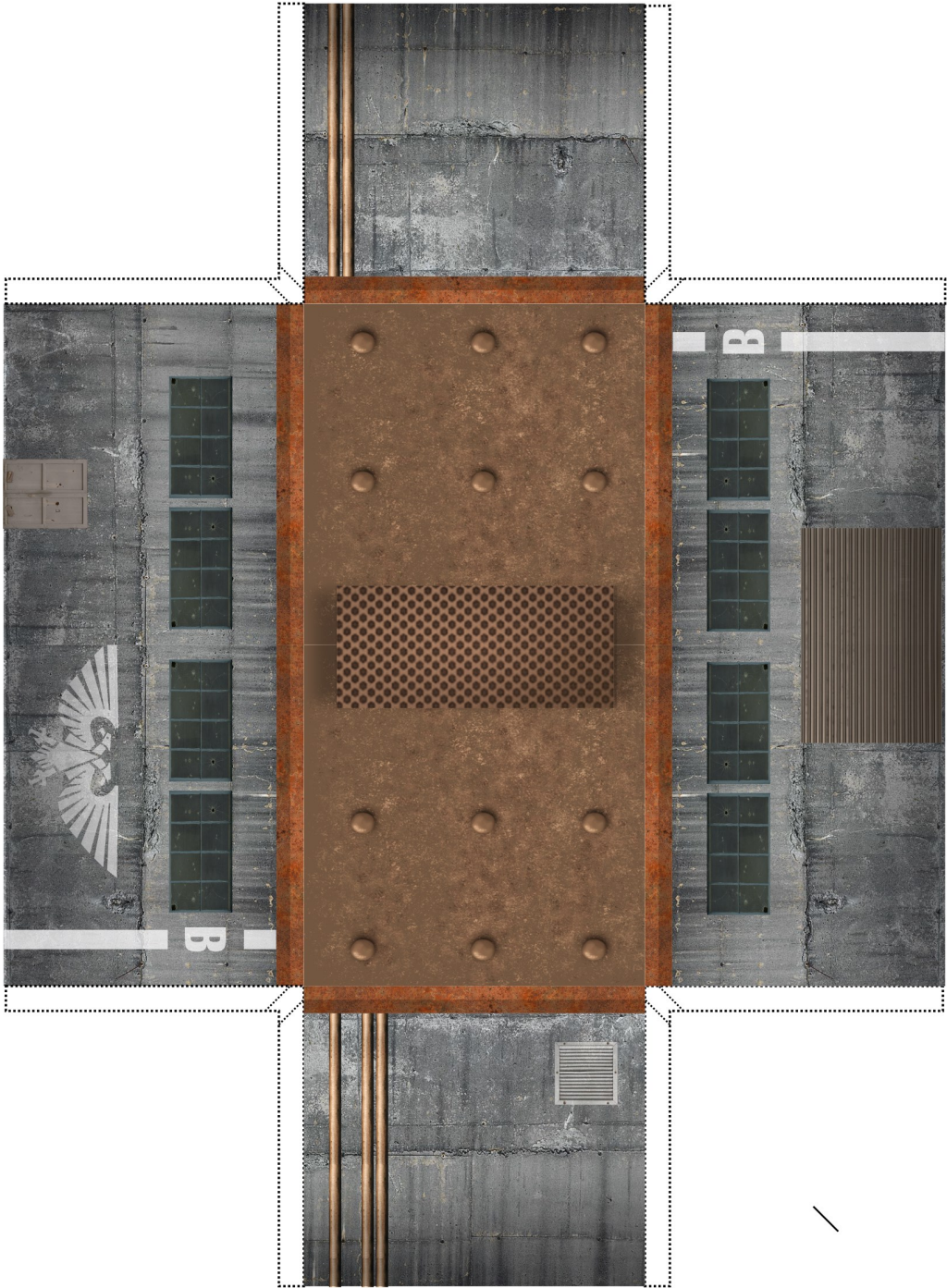
Red ▲



▼ Csuork

DECORS À IMPRIMER





Dis, j'ai pas les Saints
qui pendent ?



PROCHAIN NUMERO