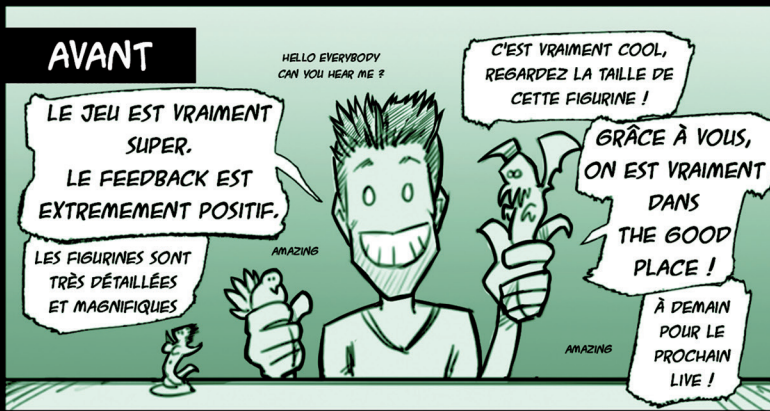




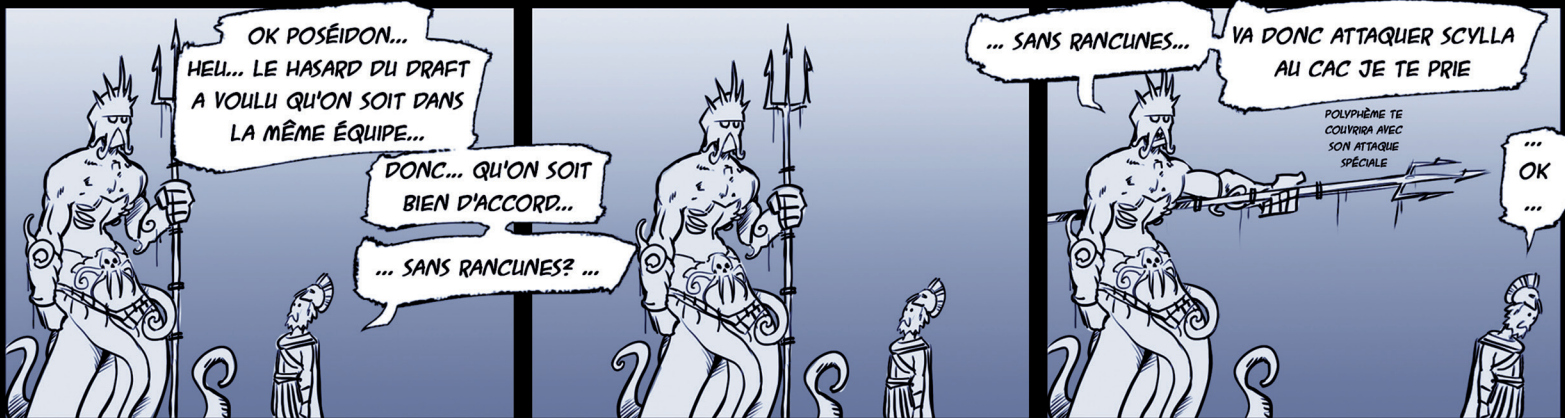
The Overlord



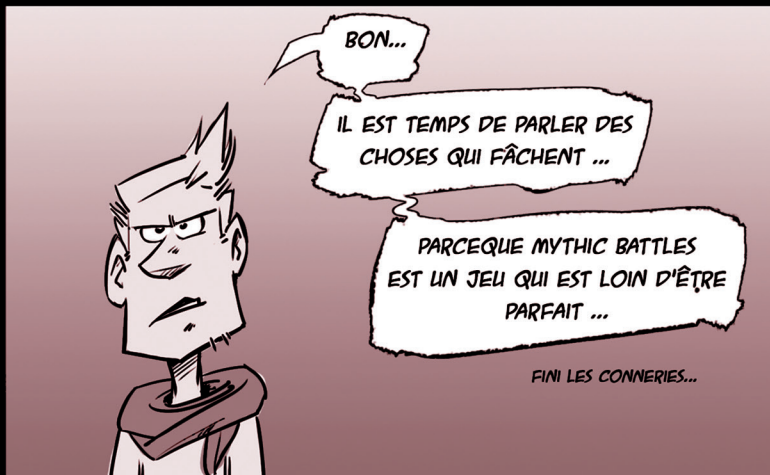
CLARENKO



CONTRASTE



RANCUNE TENACE



PROBLÈMES DE RICHE



SOMMAIRE

SCÉNARIOS

P.4-9

- Premières trahisons, premières alliances p.4
- De pierre et d'acier p.6
- Le retour du Minotaure p.8

CAMPAGNE

P.10-19

- L'Odysée 1 : Polyphème p.10
- L'Odysée 2 : Le chant des sirènes p.12
- L'Odysée 3 : L'enchanteresse p.14
- L'Odysée 4 : Charybde en Scylla p.16
- L'Odysée 5 : Le prétendant p.18

LE POOL DES COMBOS

P.20-21

TUTORIEL : LES ROCHERS

P.22-23

NOUVELLE : PHOBIUS

P.24-27

GUIDE DE PEINTURE : TALOS

P.28-31

MYTHOLOGIE NORDIQUE

P.32-37

GUIDE DE PEINTURE : SALIR UN VÊTEMENT

P.38-40

SCULPTURE DE STÉPHANE NGUYEN : LA NURSE

P.41-46

PROFIL : JARL JORUN

P.47-48



PREMIÈRES TRAHISONS, PREMIÈRES ALLIANCES

Plateau : **OLYMPE EN RUINES**

Après un siècle de sommeil, les dieux de jadis reprennent conscience dans les ruines de l'Olympe. Le cataclysme les a affaiblis mais ils trouvent ça et là des fragments de leur Pouvoir perdu. Lorsque Zeus aperçoit 5 Omphalos, Arès surgit l'épée levée pour défier son père - il a fait alliance avec Hadès, le dieu des enfers ! C'est alors que surgit la fille préférée de

Zeus, Athéna, qui se range aussitôt aux côtés de son père.

Chacun des dieux invoque ses serviteurs et se prépare à l'affrontement...

Note : ce scénario est un scénario d'initiation pour 4 joueurs en mode "2 contre 2" (à l'image de celui fourni dans le guide de démarrage).

- Telgar



FORCES



Les joueurs se répartissent en 2 camps. Si deux joueurs veulent jouer le même dieu, ils jettent un dé et celui qui a le score le plus élevé obtient satisfaction. L'ordre de jeu à chaque tour est Zeus (équipe 1) / Arès (équipe 2) / Athéna (équipe 1) / Hadès (équipe 2). Chaque joueur pioche 3 cartes dans sa réserve à ajouter aux 3 cartes Art de la guerre déjà dans leur main.



Joueur 1

Dieu: Zeus

Héros: Héraclès

Troupe: Hoplites



Joueur 2

Dieu: Arès

Héros: Achille

Troupe: Centaures



Joueur 3

Dieu: Athéna

Héros: Leonidas

Troupes: Spartiates, Amazones



Joueur 4

Dieu: Hadès

Monstre: Cerbère

Troupe: Guerriers des Enfers

Réserve des joueurs :

Joueur 1 : 4 cartes Zeus, 4 cartes Héraclès, 3 cartes Hoplites, 6 cartes Art de la guerre (dont 3 en main)

Joueur 2 : 5 cartes Arès, 4 cartes Achille, 3 cartes Centaures, 5 cartes Art de la guerre (dont 3 en main)

Joueur 3 : 4 cartes Athéna, 4 cartes Léonidas, 3 cartes Spartiates, 3 cartes Amazones, 8 cartes Art de la guerre (dont 3 en main)

Joueur 4 : 4 cartes Hadès, 4 cartes Cerbère, 3 cartes Guerriers des Enfers, 4 cartes Art de la guerre (dont 3 en main)

MISE EN PLACE

Placez 1 rocher sur chaque zone de rocher. Placez 1 arbre sur chaque zone de forêt. Placez 1 colonne sur chaque zone de ruines.



VICTOIRE

L'ÉQUIPE QUI LA PREMIÈRE PARVIENT À ABSORBER 3 OMPHALOS ENTRE LES 2 DIEUX ALLIÉS OU BIEN À TERRASER L'UN DES 2 DIEUX ENNEMIS REMPORTE LA VICTOIRE





DE PIERRE ET D'ACIER

2

Plateau : LA FORGE D'HÉPHAÏSTOS

Au travers de la fumée âcre s'échappant des fissures remplies de lave qui tailladaient son domaine comme autant de cicatrices mal refermées, Héphaïstos aperçut son frère, Arès, haranguant ses troupes.

Il avait exigé qu'Héphaïstos lui fabrique des centaines d'armes pour son armée afin de combattre ses autres frères. Le dieu de la forge préférant s'occuper de ses expériences et créations plutôt que de s'impliquer dans des jeux politiques et guerriers avait poliment refusé.

Et voilà qu'Arès arrivait pour lui imposer sa volonté. Ou pour mettre fin à ses jours par pure vengeance.

– Acamas! Cria-t-il. Apporte-moi des Omphalos!

S'il voulait pouvoir se défendre, ils devait réactiver ses créations.

Par Nicolas Dekaise



FORCES



Le joueur contrôlant Héphaïstos débute la partie.



Joueur 1

Dieu: Héphaïstos

Monstres: Talos, Acamas

Troupe: Guerriers mécaniques, Golems de lave



Joueur 2

Dieu: Arès

Héros: Echo, Atalante

Monstres: Méduse

Troupe: Artilleurs infernaux, Guerriers des Enfers

MISE EN PLACE

Placez les figurines du camp d'Héphaïstos et les Omphalos comme présenté sur la carte.

Les unités du camp d'Arès se déploient selon les règles dans les zones de déploiement rouges.



VICTOIRE

LE CAMP D'ARÈS GAGNE S'IL ARRIVE À TUER HÉPHAÏSTOS AVANT LA FIN DU TOUR 10.

LE CAMP D'HÉPHAÏSTOS GAGNE SI HÉPHAÏSTOS EST ENCORE EN VIE À LA FIN DU TOUR 10.

UN TOUR COMPLET SE COMPOSE DU TOUR DE JEU DES 2 JOUEURS.





RÈGLES SPÉCIALES

LES CRÉATIONS D'HÉPHAÏSTOS

Talos, les guerriers mécaniques et les golems de laves commencent la partie inertes. Ils sont en repos, désactivés et ne peuvent faire aucune action tant qu'Héphaïstos ne leur a pas insufflé une étincelle de vie à l'aide d'un Omphalos.

Les unités du camp d'Arès peuvent attaquer normalement les créations, mais celles-ci ne peuvent contre-attaquer tant qu'elles n'ont pas été réactivées par Héphaïstos.

ÉTINCELLE DE VIE

Dans cette partie les Omphalos ne peuvent être absorbés: ils servent à réactiver les créations. Sur la case d'une de ses créations, Héphaïstos peut, pour une action simple, défausser un Omphalos porté par lui, ou un allié sur la même case, pour leur rendre la vie. Désormais l'unité peut être utilisée normalement.

Les Omphalos ne peuvent être ramassés que par le camp d'Héphaïstos.

Un seul Omphalos peut être transporté à la fois.



LE RETOUR DU MINOTAURE

Plateau : LABYRINTHE DE MINOS

Héraclès regardait la bête au loin souffler et taper du sabot devant un villageois terrorisé. Le pauvre homme était dos au mur sans aucune issue. Il savait que c'était sans espoir et on pouvait le lire sur son visage.

Comme pour le confirmer, le Minotaure chargea, tête baissée et empala le villageois sur une de ses cornes. Il se secoua ensuite comme pour se débarrasser d'une mouche. Le corps désarticulé de l'homme tomba mollement à quelques mètres de là. Il était mort sur le coup. Du moins Héraclès l'espérait. Une meute de Chiens des Enfers, attirée par le massacre se disputa le cadavre dans un concert de grognements, le tirant en tous sens jusqu'à ce que dans un craquement humide le corps cède. Les Chiens s'éloignèrent avec leurs prises, qui un bras, qui un pied, qui un bout de chair. Plus loin un groupe de Guerriers des Enfers s'en prenait à un villageois.

Mais où était cet imbécile de Thésée ? se demanda Héraclès. C'est lui qui aurait dû régler le problème.

Les occupants des ruines du labyrinthe, de pauvres héros ayant survécu à l'Apocalypse, s'étaient regroupés, pensant utiliser les murs de l'ancienne prison pour se protéger des dangers du monde extérieur. C'était sans compter sur l'instinct de la bête qui, attirée ici dès sa sortie des enfers, massacrait les intrus présents sur son territoire.

Zeus, son père, lui avait promis des troupes pour tuer l'homme taureau. Mais elles n'arriveraient pas immédiatement et en attendant les villageois se faisaient massacrer.

Il fit faire un tour à sa masse et se mit à trotter en direction du monstre. Il n'avait peut-être pas sauvé cet homme, mais il pouvait encore sauver les autres.

Par Nicolas Dekaise



FORCES



Joueur 1
Héros: Héraclès
Troupe: Hoplites, Spartiates



Joueur 2
Monstres: Minotaure
Troupe: Chiens des Enfers, Guerriers des Enfers

MISE EN PLACE

Placez 1 colonne dans chaque zone de ruines.

Placez Héraclès, le Minotaure, les Guerriers des Enfers et les Chiens des Enfers aux points indiqués sur la carte.

Placez un jeton villageois sur chacun des points indiqués sur la carte.

Les Hoplites et les Spartiates commencent le scénario en dehors du champ de bataille et y entrent selon les règles habituelles de déploiement.

Le joueur commandant Héraclès et ses troupes débute la partie.



VICTOIRE

HÉRACLÈS REMPORTE LA PARTIE S'IL RESTE DES VILLAGEOIS EN VIE À L'ARRIVÉE DE L'ARMÉE, À LA FIN DU TOUR 10. LA MORT DU MINOTAURE NE SIGNIFIE PAS LA VICTOIRE POUR LE CAMP D'HÉRACLÈS, LES VILLAGEOIS PEUVENT TOUJOURS ÊTRE TUÉS PAR LES CHIENS ET LES GUERRIERS DES ENFERS.

LE MINOTAURE REMPORTE LA PARTIE S'IL TUE TOUS LES VILLAGEOIS AVANT LA FIN DU TOUR 10 OU S'IL TUE HÉRACLÈS





RÈGLES SPÉCIALES

VILLAGEOIS

Les villageois sont considérés comme des unités avec une *défense* de 2.

FUYEZ !

Les villageois sont trop tétanisés pour se défendre ou fuir. Mais Héraclès peut les sortir de leur torpeur en leur hurlant dessus. Lors de son activation, il peut remplacer une seule de ses actions simples par celle-ci :

Pour une carte art de la guerre, le joueur peut déplacer deux villageois d'une case ou un villageois de deux cases.

GARDE !

Héraclès est considéré comme ayant le talent Gardien dans ce scénario.

RENFORT

Lorsqu'une troupe est détruite, elle réapparaît automatiquement dans une des zones de couleur correspondant à son armée sans avoir à dépenser de carte activation.





L'ODYSÉE - 1 - POLYPHÈME

Plateau : **L'ÎLE DE POLYPHÈME**

Le retour de Troie n'a pas été de tout repos pour Ulysse et ses compagnons. Nous allons donc retracer ici quelques-unes de ces étapes.

Abordant une île pour se réapprovisionner, Ulysse et ses marins remarquent un grand nombre de moutons qu'ils tentent de capturer attirant inévitablement l'attention du berger, qui n'est autre que Polyphème.

Écrit par Bruno Guérin - Auteur d'ANTIKA



FORCES



La présence des divinités est facultative.



Joueur 1
Dieu: Athéna
Héros: Ulysse
Troupe: Argonautes



Joueur 2
Dieu: Poséidon
Monstres: Polyphème
Troupe: Cochons de Circé

MISE EN PLACE

Mettre le navire d'Ulysse sur la zone rouge et déployer les unités d'Ithaque dedans. Déployez les unités de Polyphème comme indiqué.

Poséidon (si vous jouez avec les divinités) ne sera déployé dans une zone maritime que lorsque Polyphème subira sa première blessure.



VICTOIRE

ULYSSE GAGNE S'IL RAMÈNE À SON NAVIRE PLUS DE LA MOITIÉ DES MOUTONS (ZONE ROUGE).

POLYPHÈME GAGNE SI ULYSSE EST TUÉ.

C'EST UN MATCH NUL SI ULYSSE EST TUÉ MAIS QUE LES MARINS RÉUSSISSENT À PRENDRE LA MOITIÉ DES MOUTONS.



RÈGLES SPÉCIALES

COCHON / MOUTON

Les cochons de Circé représentent les moutons de Polyphème. Chaque figurine «cochon» libre est considérée comme une unité individuelle et occupe en tant que telle une place d'unité. Le joueur de Polyphème doit donc utiliser une carte d'activation pour déplacer une figurine de cochon.

La capture d'un cochon par une unité se fait de la même façon que pour la prise d'un Omphalos. La mort d'une unité engendre la libération du mouton qu'elle a pu capturer.



L'ODYSÉE - 2 - LE CHANT DES SIRÈNES

Plateau :

MER ÉGÉE

Le retour vers Ithaque est parsemé d'embûches. Poséidon en veut à Ulysse d'avoir aveuglé son fils Polyphème et il le soumet à de nombreuses épreuves. Cette fois-ci c'est l'épreuve des sirènes qui doit amener la perte d'Ulysse et de ses compagnons.

Écrit par Bruno Guérin - Auteur d'ANTIKA



FORCES



Les Argonautes représentent les marins d'Ulysse. La présence d'Athéna est facultative mais en son absence, Poséidon ne sera déployé que suite à la destruction d'une de ses unités.



Joueur 1

Dieu: Athéna

Héros: Ulysse

Troupe: Argonautes



Joueur 2

Dieu: Poséidon

Troupe: Harpies, Sirènes

Ulysse doit choisir un navire selon son choix: trirème ou marchand.

Si Athéna est absente, il peut choisir d'équiper le navire de l'un des équipements navals de son choix.

MISE EN PLACE

Prendre de préférence deux plateaux maritimes en particulier si Athéna est présente.

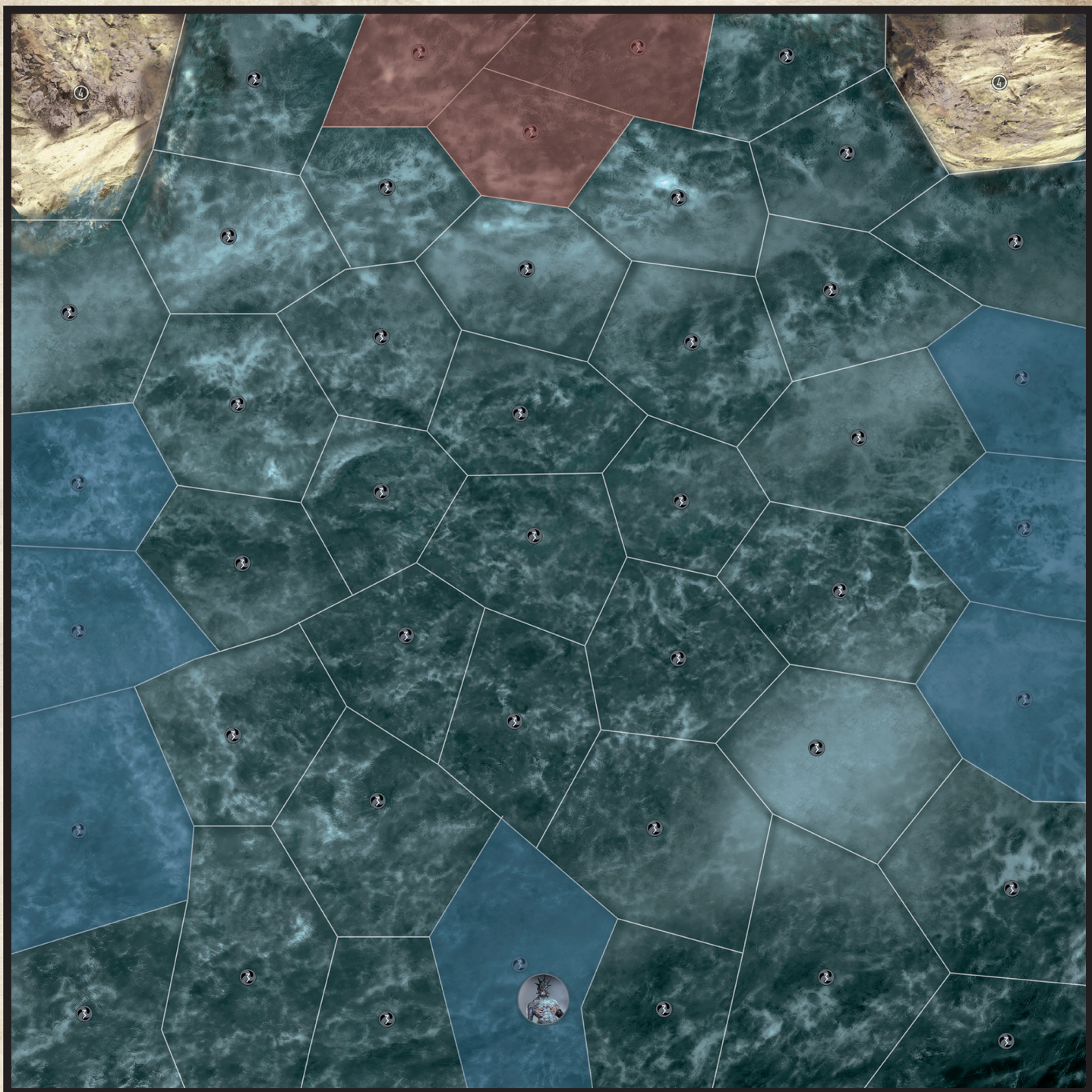
Placer le navire d'Ulysse à un bord et les troupes ennemies sur le plateau comme indiqué.



VICTOIRE

LE CAMP D'ITAQUE DOIT RÉUSSIR À TRAVERSER LA LONGUEUR DU PATEAU DE JEU ET ULYSSE DOIT SURVIVRE.

POSÉIDON GAGNE SI ULYSSE MEURT OU QUE LE NAVIRE EST COULÉ.



RÈGLES SPÉCIALES

ÉQUIPAGE

En l'absence d'Athéna, Ulysse peut utiliser le pouvoir rappel de troupes selon le même procédé que les dieux. Cela représente juste le fait, qu'un marin valide en remplace un autre de blessé ou mort.

LE CHANT DES SIRÈNES

Ulysse résiste au chant des sirènes lorsqu'on lance un dé sur un «blanc».





L'ODYSÉE - 3 - L'ENCHANTERESSE

Plateau : JARDIN DES HESPÉRIDES

Les Cyclades peuvent être des îles idylliques, mais elles cachent aussi des dangers sournois. Ulysse et son équipage vont en faire les frais.

Écrit par Bruno Guérin - Auteur d'ANTIKA



FORCES



Les Argonautes représentent les marins d'Ulysse mais ne sont pas présents au début de la partie.
Les cochons de Circé représentent les marins d'Ulysse métamorphosés.



Joueur 1
Dieu: Athéna
Héros: Ulysse
Troupe: Argonautes



Joueur 2
Dieu: Hélios
Héros: Circé (Paolo Parente)
Troupe: Cochons de Circé, Loups de Circé

MISE EN PLACE

Déployez les unités dans les zones appropriées. Circé a des loups en début de partie, mais ces derniers ne peuvent pas être rappelés en cours de jeu puisque ici, elle transforme toujours l'équipage en cochons.

Athéna aide son protégé, tandis qu'Hélios aide sa fille.



VICTOIRE

LE CAMP D'ITAQUE GAGNE SI ULYSSE SURVIT ET QU'IL RÉUSSI À RETRANSFORMER TOUS SES MARINS OU BIEN ALORS SI CIRCÉ MEURT ET QU'ULYSSE SURVIT.

CIRCÉ GAGNE SI ULYSSE MEURT.



RÈGLES SPÉCIALES

MÉTAMORPHOSE

Circé ne transforme les marins qu'en cochons dans ce scénario, et les loups ne peuvent en aucun cas être rappelés par Hélios.

Lorsque l'une des unités du joueur contrôlant Athéna « tue » un cochon (même à distance), celui-ci redevient aussitôt humain. Remplacez alors l'animal par un marin (argonaute) lequel se bat alors dans le camp d'Ulysse. Le marin est utilisable aussitôt dans le tour.



L'ODYSÉE - 4 - CHARYBDE EN SCYLLA

Plateau :

MER ÉGÉE

Le retour vers Ithaque se complique encore, car voilà nos compagnons projetés dans le détroit de Sicile, lieu maudit entre tous car c'est là que vivent deux créatures effroyables qu'ils vont devoir affronter.

Écrit par Bruno Guérin - Auteur d'ANTIKA



FORCES



Prendre un navire au choix du joueur d'Ulysse : trirème ou marchand.
Aucun équipement à bord.



Joueur 1
Dieu: Athéna
Héros: Ulysse
Troupe: Argonautes



Joueur 2
Monstres: Charybdis, Scylla
Troupe: Tentacules de Scylla

MISE EN PLACE

Placer deux terrains de mer avec trois obstacles (récifs, îlots, épaves...) par plateau, et déployer un monstre par plateau en son centre.

Placer le navire d'Ulysse à une extrémité du plateau et déployer ses troupes à bord.

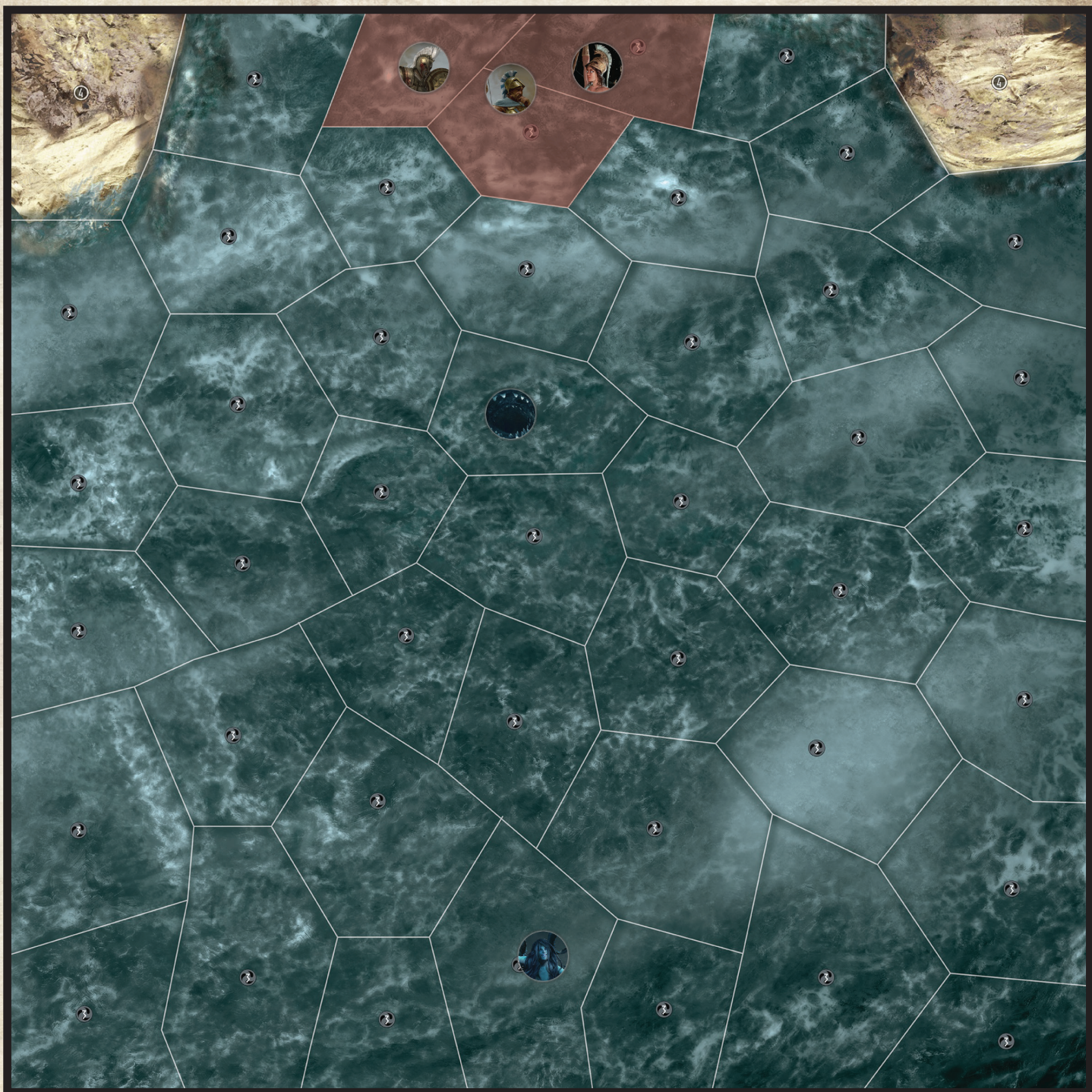


VICTOIRE

LE CAMP D'ITAQUE GAGNE S'IL RÉUSSIT À TRAVERSER LA LONGUEUR DU PLATEAU DE JEU ET QU'ULYSSE SURVIT.

LES MONSTRES GAGNENT SI ULYSSE MEURT OU QUE LE NAVIRE COULE.





RÈGLES SPÉCIALES

ÉQUIPAGE

Si Athéna meurt, Ulysse gagne la capacité rappel de troupes pour 1 carte art de la guerre comme une divinité.



L'ODYSÉE - 5 - LES PRÉTENDANTS

Plateau : OLYMPE EN RUINES

Ulysse retrouve enfin son royaume après tant de pérégrinations, mais son calvaire n'en est pas terminé et sa vengeance doit s'accomplir envers ceux qui ont abusé de l'hospitalité de Pénélope.

Écrit par Bruno Guérin - Auteur d'ANTIKA



FORCES



Agamemnon représente le chef des prétendants et les spartiates les autres prétendants.
Les argonautes représentent les alliés d'Ulysse sur l'île (Mentor et Télémaque...).

La présence des divinités est facultative.



Joueur 1

Dieu: Athéna

Héros: Ulysse

Troupe: Argonautes



Joueur 2

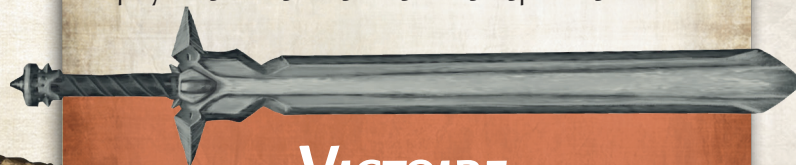
Dieu: Poséidon

Héros: Agamemnon

Troupe: Spartiates

MISE EN PLACE

Déployez les unités dans leurs zones respectives.



VICTOIRE

LE CAMP D'ULYSSE GAGNE SI À LA FIN DE SON TOUR, IL N'Y A PLUS AUCUN PRÉTENDANT ET QU'ULYSSE EST ENCORE EN VIE.

LES PRÉTENDANTS GAGNENT SI ULYSSE MEURT.



RÈGLES SPÉCIALES

FACTION

Ulysse et Agamemnon gagnent le pouvoir rappel de troupe, pour une carte art de la guerre, si leur dieu est mort ou que vous jouez sans divinité.

LE POOL DES COMBOS

Mythic Battles panthéon est un jeu où la recherche de synergies entre unités lors de la phase de recrutement est une des clefs de la réussite. Certaines unités se combinent à merveille avec d'autres permettant d'accroître leur valeur intrinsèque, ou d'obtenir un avantage décisif sur l'adversaire.

Le savoir est le pouvoir. Connaître les unités qui "combattent" entre elles confère un double avantage, on peut chercher à les recruter pour son armée et en tirer bénéfice ou à empêcher un adversaire de les obtenir ensemble. A niveau de connaissance égal entre les adversaires, prendre une partie d'une combo **peut forcer** l'opposant à prendre l'autre unité qui "synergise" avec celle que l'on a. Individuellement les morceaux d'une combo n'ont pas la même valeur. Forcer l'adversaire à prendre une unité inférieure ou lui dicter les unités qu'il doit recruter est un pas de plus vers la victoire.

Le pool présenté ici est construit afin de maximiser le nombre de synergies possibles, chaque unité combatte avec au moins 3 autres unités. La phase de recrutement sera un vrai jeu dans le jeu tant il est possible de partir sur des compositions et stratégies très différentes. En 2v2 ce pool révèle tout son intérêt tant il sera crucial de bien recruter pour son équipe et d'enrayer la stratégie adverse.

Dieux : Pan / Athéna / Hermès / Hélios
Héros : Persée / Agamemnon / Eurytos / Chiron / Radhamante / Oedipe / Eurysthée
Monstres : Dragon de Cholchide / Talos / Minos / Python / Taureau de Colchide / Griffon / Lycaon
Troupes : Toxotes / Amazones / Sirènes / Spartiates / Guerriers mécaniques.

Il serait trop long de détailler toutes les associations possibles pour chaque unité, et je ne voudrais pas dévoiler tout le sel qu'il y a dans ce pool. Je me focaliserai donc uniquement sur 2 unités que j'aimerais mettre en lumière : Minos et Radhamante.

MINOS LE ROI DES COMBOS



Le pouvoir *Duperie* de Minos permet d'excellentes synergies avec de nombreuses unités de ce pool, l'avantage principal qu'on cherchera à obtenir sera une défense de fer. Grâce à ce pouvoir pour le prix d'une carte *art de la guerre* (AdG) Minos redirige une attaque vers une autre unité alliée à portée de l'attaquant. Cela revient à faire garder une unité par une autre même si celle-ci n'a pas le talent *Gardien*. En vous positionnant de la bonne façon, il est ainsi possible de protéger vos unités clefs.

MINOS + EURYSTHÉE



C'est la combo la plus évidente. Lors de l'arrivée en jeu d'Eurysthée il désigne "Minos", tant que Minos n'est pas détruit Eurysthée ne subira pas de dégât, et chaque fois que Minos sera attaqué il renverra l'attaque sur Eurysthée qui ne subira aucun dégât. On obtient ici une boucle permettant de rendre invulnérable les 2 unités ou toute autre unité se trouvant à égale distance de l'attaquant et d'Eurysthée. Bien positionné votre Dieu ne craindra rien.

Pour contrer cela il faut utiliser les attaques de zones qui ne peuvent être renvoyées par Minos, ou forcer l'utilisation de cartes *art de la guerre* pour éviter l'activation de *Duperie*.

MINOS + SISYPHE



Dans la combo précédente on a vu qu'on pouvait rendre certaines unités invulnérables mais qu'il faudra entretenir la combo avec des AdG. Dans l'association Minos + Sisyphe on dispose du carburant nécessaire pour entretenir la combo très longtemps (5 AdG à eux deux).

La *Duperie* de Minos va tuer à petit feu l'unité qui va faire office de gardien, bonne nouvelle Sisyphe revient à la vie chaque fois qu'il meurt (au prix d'une carte défaussée).

La *Loi du Talion* de Radhamante permet d'augmenter la force d'une contre-attaque dans ses environs (+1). Les unités disposant des talents *Gardien* et *Initiative* deviennent de sérieuses menaces pour les unités ayant des attaques à portée 0 (car elles peuvent déclencher une contre-attaque). Le fait de garder permet de s'assurer d'être la cible, *Initiative* de frapper en premier. Grâce à l'augmentation de puissance conférée par Radhamante, l'attaquant va perdre énormément en force. Le Griffon pouvant faire des contre-attaques gratuites, il sera souvent associé au juge.

Écrit par Tepes 1^{er}.

SCORPION ET REPTILE



Radhamante peut déplacer facilement des ennemis : son pouvoir *Chaîne des enfers* (Come Here!) lui permet d'attirer une unité dans sa zone (projection est une solution alternative en cas de face blanche). Python est un excellent bloqueur qui attaque toute unité qui rentre dans sa zone. Il suffit au Juge des Enfers d'être dans la zone du serpent pour attirer sa proie dans un piège fatal (blocage + 2 attaques dans le tour). La complémentarité des deux unités va plus loin, le Juge est "collecteur de gemmes" alors que Python, lui, empêche l'ennemi de récupérer les omphalos aux alentours. Avoir les deux unités dans la même zone permet à Radhamante de collecter, tranquillement protégé par son gardien et prêt à attirer l'ennemi dans la tanière du reptile.

RADHAMANTE ET LE PACKAGE "GARDIEN / INITIATIVE"



TUTORIEL: LES ROCHERS

Voici un petit tuto pour réaliser un rocher 3D pour le plateau « Olympe en ruines » de Mythic Battles. Le truc, c'est que vous n'avez pas besoin d'une maîtrise en bricolage pour le réaliser.

Il vous faudra : un morceau de papier calque, du polystyrène extrudé (8mm) que l'on trouve en magasin de bricolage, une feuille de toile à poncer très très fin, un crayon, un gros caillou avec plein d'aspérités et un couteau à lame longue et rigide.



ÉTAPE 1

Poser la feuille de papier calque sur le rocher se trouvant sur le plateau de jeu et tracer les contours avec le crayon (inutile d'appuyer comme une brute). Marque à l'aide d'une lettre (ici le «E») le côté qui représente le sommet du rocher. C'est là-dessus qu'on va placer nos figurines.



ÉTAPE 2

Placer le calque sur le morceau de polystyrène et repasser les contours du rocher avec le crayon (là on peut appuyer comme une brute). Ne pas oublier un léger marquage pour signaler le sommet du rocher.



ÉTAPE 3

À l'aide du couteau, découper le rocher en suivant le tracé. Attention : il faut essayer de maintenir le couteau le plus vertical possible pour pas avoir un rocher trop biseauté (sinon, c'est pas grave... le plus important étant que la surface du sommet reste identique à celle du plateau de jeu).



ÉTAPE 4

Une fois le bloc déoupé, poncer toute la surface. Ça lisse un peu l'aspect, mais ça va surtout permettre à la peinture de mieux adhérer.



ÉTAPE 5

On prend le caillou plein d'aspérités et on tamponne avec force et allégresse toute la surface de notre rocher. Ne pas hésiter à frapper, gratter, piquer...même les bords de l'escarpement. Ca va donner du «vécu» au bestiau. Ben voilà...pour la partie «bricolage» c'est terminé.



ÉTAPE 6

On va pas le laisser se poser comme ça en pleine nature. Il va passer par la case peinture, notre rocher. La encore, rien de compliqué : un pinceau plat assez gros, de la peinture acrylique basique, du noir, du blanc, un brun et un vert foncé. La première chose à faire est de faire une belle sous-couche en noir. Ne pas hésiter à bien diluer la peinture pour que toute la surface soit recouverte. Attention à bien laisser sécher entre chaque couche de peinture.

ÉTAPE 7

Rajouter une pointe de blanc à votre noir pour obtenir un gris très foncé. Peindre tout le rocher avec une dilution normale (faut pas que ce soit une texture pâteuse).



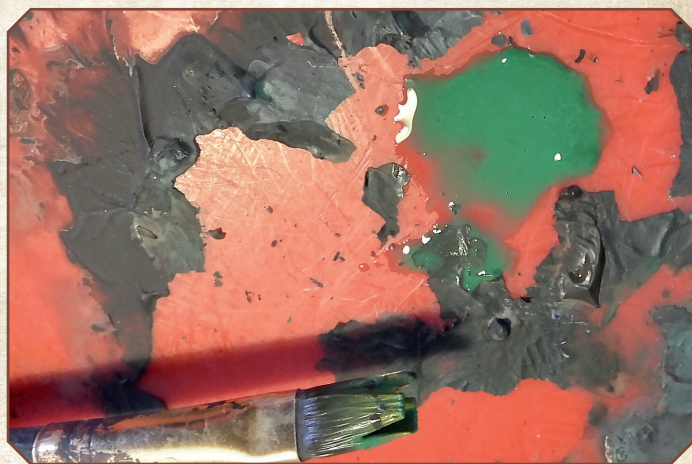
ÉTAPE 8

Mélanger le noir et le blanc pour obtenir un gris clair qui va être appliqué sur toute la surface. Attention : ici on ne mouille pas son pinceau, c'est du «brossage à sec». On cherche à éclaircir la surface, tout en laissant les creux plus sombres. Après cette étape, utiliser un mélange encore plus clair (presque blanc) pour passer sur toutes les arêtes et aspérités.



ÉTAPE 9

La dernière étape ! Passer toute la pièce avec un «jus de brun» (de l'eau teintée). On peut y aller franco.



En séchant, la couleur va se déposer dans les creux et ternir les surfaces planes. Une fois sec, procéder de la même manière avec le vert foncé. Là on peut laisser aller son inspiration : on peut peindre seulement certaines parties du rocher...c'est selon son goût.



Voilà, c'est fini. C'est pas si difficile hein !? Et ça le fait bien sur le plateau.

Écrit par Budala



PHOIBUS

La tempête faisait rage et les éclairs découpaient le monde en une série de tableaux vifs et aveuglants suivis de l'obscurité la plus profonde.

Phoibus roula sur la pente terreuse, s'écorchant les coudes et les genoux et atterrit dans une marre qui s'était formée au fond de la crevasse. Il pleuvait comme si tous les dieux s'étaient mis à pisser en même temps depuis l'Olympe.

Le choc expulsa l'air de ses poumons et il inspira la tête toujours sous l'eau. Il se retrouva à genoux, vomissant des tasses d'eau boueuse.

Quand il pu à nouveau respirer il rampa jusqu'au bord de la crevasse et se réfugia sous un éperon de roche qui le cachait partiellement. Il ralentit sa respiration saccadée autant qu'il le pu, espérant que ses éructations liquides n'avaient pas attiré l'attention.

Mais non, le tonnerre et le vent avaient du couvrir le bruit et le combat faisait toujours rage, il pouvait entendre le choc de l'acier contre l'acier, les grognements des guerriers et les hululements des mourants. Par dessus tout, la voix caverneuse d'Ares résonnait à travers la plaine, si vibrante qu'elle vous écorchait les tympans et vous laissait étourdi. Phoibus savait que le Dieu de la guerre n'était pas loin.

Ares avait tranché Deon en deux d'un revers de son épée gigantesque, presque négligemment. Phoibus avait vu son ami d'enfance lui jeter un regard paniqué avant que son torse se sépare de ses jambes et qu'il s'effondre dans un bruit de chairs molles. Dans l'intervalle le Dieu avait frappé Isidoros, avec qui Phoibus avait récolté le blé quelques jours auparavant, d'un arc de cercle descendant de son bouclier. Le choc avait été si puissant que sa victime s'était enfoncée jusqu'aux molets dans le sol boueux et que son crâne avait éclaté. Phoibus aurait juré avoir vu l'oeil éjecté de l'orbite passer à une main de distance de son visage. L'odeur du sang et de la mort avait saturé ses sens et la terreur ayant pris le contrôle de son corps, il était parti dans une fuite effrénée jusqu'à cette crevasse.

Au loin il entendit une voix familière hurler des ordres : «Bougez vos culs de fermiers! Ramassez ce qu'il vous reste de courage et chargez!»

Cette raclure de Trophnus!

C'est lui qui avait convaincu Phoibus et ses amis de partir dans cette folle croisade. Il était un de ces nouveaux héros qui étaient apparus peu après la seconde Titanomachie. Ces hommes s'étaient forgés une réputation en protégeant les survivants de l'apocalypse ou en vendant leurs services aux plus offrants. Trophnus faisait partie de la seconde catégorie.

Trophnus était de grande taille et doté d'une musculature solide. Ses cheveux châtain coupés courts commençaient à grisonner, mais il n'émanait de lui aucune impression de vieillesse. Il portait une

cuirasse finement décorée de gravures d'argents, une cape rouge et à sa ceinture pendait une épée longue ainsi qu'une grosse bourse de cuir à laquelle il portait régulièrement la main, comme pour vérifier qu'elle était encore là.

«Voulez vous rester des fermiers toute votre vie?» Avait-il demandé au groupe de jeunes gens qui s'était attroupé lors de son arrivée dans le village.

Son charisme était tangible, c'était un homme qui savait se faire respecter. En témoignait la vingtaine de guerriers Hoplites qui l'accompagnait et obéissait à ses ordres au doigt et à l'œil.

Il les avait séduit avec des promesses d'aventure et de gloire.

«Des dizaines de jeunes fermiers comme vous m'ont déjà accompagné au combat!» leur avait-il martelé.

Avec le recul Phoibus aurait dû lui demander où ils étaient maintenant. Probablement morts pour une cause qui ne les concernaient pas.

Mais Trophnus connaissait son affaire. Phoibus était tombé sous le charme, il regardait avec des yeux ronds ce guerrier, dont la joue était barrée d'une vieille cicatrice, et se sentait prêt à le suivre jusqu'aux enfers et au delà.

«Êtes vous prêt pour la gloire et la fortune?!»

Un hurra d'assentiment monta spontanément des dizaines de gorges des jeunes hommes du village.

Les Hoplites étaient alors passés parmi eux avec des sacs de toile remplis d'armes courtes et de boucliers. Phoibus avait hérité d'un vieil aspis cabossé et d'un xiphos dont la lame avait dû servir à tailler du bois tellement elle était émoussée. L'arme était étonnamment légère dans sa main et elle lui sembla très petite. Le Hoplite qui la lui tendit ricana quand Phoibus lui demanda comment l'utiliser.

«Tu apprendras bien assez vite fermier.» Avait lâché Trophnus.

«Ou alors ça n'aura plus vraiment d'importance.» avait murmuré le Hoplite rigolard en tendant le sac plein d'épées au jeune homme suivant.

Le doute s'installa dans le cœur du jeune homme. Avait-il pris la bonne décision? Il voulu abandonner et rentrer chez lui. Mais voyant que ses amis prenaient aussi leurs armes, sa fierté pris le pas sur la peur. Il aperçu en un flash sa vie continuer jusqu'à la fin de ses jours, d'une monotonie insupportable, des semis à la récolte, alors que ses amis sautant d'une aventure à l'autre reviendraient parfois au village pour le narguer. Il se redressa et chassa toutes ses hésitations.

Trophnus leur raconta qu'un Omphalos était enterré quelque part près de leur village. Leur tâche serait de fouiller les lieux et de protéger la pierre jusqu'à l'arrivée des troupes de Zeus qui ne devraient tarder.

Mais elles avaient tardé. Et quand l'orage éclata, Ares apparut à la tête de son armée.

Le Dieu de la guerre s'était rué vers eux, gigantesque et

terrifiant, montagne de muscle couverte d'une armure de cuir et d'acier, au visage plongé dans l'obscurité derrière le protège nez de son casque, ne laissant paraître que deux yeux rouges comme des brandons incandescents. Ses troupes peinaient à le suivre tellement il était impatient d'en découdre.

Mais ce n'est pas Ares qui causa la première victime dans le camps des villageois. Kaunos, le fils du meunier, terrifié par l'approche du Dieu, la terre tremblant à chacun de ses pas, avait poussé un petit cri étranglé et avait pris la fuite, abandonnant arme et bouclier en chemin. Sans hésiter Trophnus avait arraché la lance d'un des Hoplites à ses côtés et avec une force et une précision acquise au cours des nombreuses années de guerre, l'avait lancée en une courbe qui se termina dans le dos de Kaunos. Le pauvre fut épinglé au sol dans un grand cri de douleur. Phoibus eut soudain envie de vomir.

«C'est le sort que je réserve à tous les lâches! Chargez Fermiers! Chargez!»

L'inconfort de sa position fit sortir Phoibus de ses pensées. Les arêtes rocheuses dans son dos lui cisailaient la chair au travers de la toile de son chiton. Il chercha une position plus confortable et une des pierres bougea légèrement comment une dent déchaussée. Il se retourna et découvrit une roche rouge, dont la lumière émanait entre les taches de boue qui la recouvrait. L'Omphalos qui avait provoqué ce massacre! Il regarda autour de lui pour voir s'il était seul et ses tripes se glacèrent lorsqu'il aperçu à la faveur d'un éclair une paire d'yeux qui l'observait à l'opposé du ravin. Il s'agissait d'un adolescent, plus jeune que lui de quelques années. Il ne le reconnut pas, mais cela ne voulait rien dire, car il était aussi couvert de boue. Et comme lui il avait l'air terrorisé.

Phoibus leva son épée courte d'une main à peine tremblante et la pointa vers le visage terrorisé.

«Ares ou Zeus?» Demanda-t-il d'un ton ferme et assuré qui le surprit lui même.

«Ares!» Lâcha l'adolescent entre ses dents serrées.

Merde! Pensa Phoibus en levant son épée. Il n'avait pas

le choix... L'adolescent avait vu l'Omphalos, il en était sûr, il allait rameuter les renforts et...

«Mais je veux rentrer chez moi!» Geignit le jeune homme en levant les mains et fermant les yeux.

Phoibus laissa tomber son arme dans la boue où elle s'enfonça dans un bruit de succion.

«Moi aussi.» Dit-il simplement. Il se sentit tout d'un coup épuisé.

«Moi c'est Phoibus et toi?»

«Ision.» lui répondit-il en acceptant la main de Phoibus qui l'aïda à se relever.

Le sol trembla à nouveau et Phoibus attira l'adolescent avec lui sous la protection de l'éperon. Ils se plaquèrent à la paroi de pierre alors qu'Ares franchissait la crevasse en hurlant, provoquant un petit tremblement de terre lorsqu'il heurta le sol. Trois guerriers en armure le suivirent mais des éclair les frappèrent au milieu de leur saut et ils tombèrent dans la crevasse, pris de soubresauts et de tremblements avant de finalement s'immobiliser, morts.

Zeus est finalement arrivé. Pensa Phoibus. Lui et son nouvel allié devaient s'en aller d'ici au plus vite. Ils allaient profiter de la confusion pour quitter la crevasse et le champs de bataille. L'Omphalos serait bientôt découvert et le gros du combat se déplacerait ici. Ils ne voudraient plus être là lorsque cela arriverait. Il tapota l'épaule d'Ision et partit vers l'extrémité de la crevasse où il était plus aisé de grimper quand un homme dévala la pente maladroitement et atterrit à quatre pattes devant le jeune homme. Il se redressa et ramassa son épée.

«Tu as trouvé l'Omphalos?» Dit Trophnus en portant la main à sa ceinture.

Le guerrier jura, sa précieuse bourse s'était perdue lors de sa chute. Il regarda rapidement alentours, mais en vain.

«Tant pis» Dit-il en haussant les épaules.

Et sans prévenir il frappa un coup d'estoc que Phoibus évita de justesse. Pourquoi l'attaquait-il? Il pensa à son arme, abandonnée dans la boue, quel Imbécile!



Trophnus fit une feinte sur la droite, puis attaqua de taille vers le ventre du jeune homme, à nouveau celui-ci esquiva l'épée qui fendit le vide. Le guerrier souriait, visiblement amusé.

«Tu es rapide, c'est bien, mais tu finiras par fatiguer.»

Phoibus trébucha sur un caillou et se retrouva le cul dans une flaque d'eau, à la merci de son adversaire.

«Vous pouvez avoir l'Omphalos!»

«Oh mais je vais l'avoir... Si Ares n'était pas arrivé on serait déjà loin avec la pierre!» Dit-il en tournant autour du jeune homme comme un lion se préparant à achever une gazelle.

Et Phoibus comprit. Trophnus et ses hommes n'avaient jamais eu l'intention de remettre l'Omphalos à Zeus. Ils se seraient servi des villageois comme main d'œuvre gratuite pour le déterrer, puis ils se seraient débarrassés d'eux avant de disparaître avec le butin.

«Personne ne saura! Laissez nous vivre!» Gémit Phoibus en cherchant Ision du regard, mais l'adolescent avait disparu.

Trophnus leva son épée pour le coup de grâce mais hésita, les sourcils froncés.

«Nous?»

Une lame perça la chair et émergea juste en dessous de son sternum. Sa bouche s'ouvrit et se ferma alors qu'il tentait de dire quelque chose. Seules des bulles rosâtres en sortirent et il s'écroula, le visage dans la boue. Derrière lui se tenait Ision qui cracha sur le cadavre encore chaud alors qu'il en extrayait le xiphos couvert de boue.

«Merci.» Dit simplement Phoibus, l'adolescent lui répondit d'un signe de tête et lui lança la bourse qu'il avait également trouvée.

Phoibus desserra les liens de cuirs et découvrit à l'intérieur un fragment de pierre rouge, similaire à celle enfouie dans la terre à quelques pas d'eux.

"Qu'est-ce que c'est?" Demanda l'adolescent.

"Quelque chose qui l'a rendu fou." Répondit le jeune homme.

Et ils s'éclipsèrent dans l'orage, quittant le champ de bataille pour toujours. Du moins Phoibus l'espérait.



Phoibus se tenait sur les murailles de la cité état de Cythère et regardait vers la mer en direction de Sparte. Les vagues frappaient au bas de la falaise dans un lent va et vient monotone. Il trouvait ce spectacle apaisant.

Il avait parcouru un long chemin depuis son premier combat dix ans auparavant. Il s'était frotté à des héros, des créatures et des monstres de tous types, même des Dieux. Le peuple l'avait surnommé le tueur de Dieux. Le pluriel était exagéré... Il n'en avait tué personnellement

qu'un seul et un des plus faibles, les autres avaient été abattus par l'armée de Cythère.

Après la mort de Trophnus, des années auparavant, Ision et lui avaient conclu que les Omphalos corrompaient ceux qui entraient en contact avec eux. Les dotant de pouvoirs dépassant l'entendement, mais ces pouvoirs s'accompagnaient d'une soif de puissance incontrôlée. Ces individus n'en avaient jamais assez et voulaient toujours plus d'Omphalos, les Dieux pour devenir le nouveau roi de l'Olympe, les monstres et les héros pour devenir aussi forts que les Dieux. Et pour cela ils étaient prêts à toutes les horreurs. Ils se justifiaient par la recherche d'un idéal suprême, déplorant les bien malheureuses victimes tombées au nom du bien commun. Mais d'autres comme Trophnus ne s'embarassaient même pas de ces mensonges et ils tuaient et pillaient sans vergogne.

Ils découvrirent également que de nombreuses personnes partageaient leurs convictions au sujet des Omphalos. Et ils avaient rapidement gagné des partisans. Partant d'une simple bande de guerriers défendant les villages rencontrés jusqu'à une véritable armée digne de ce nom. Et maintenant, ils étaient à la tête de Cythère, une île où n'étaient autorisés et acceptés que les humains non corrompus.

Phoibus regarda vers la cité et prit conscience d'un homme qui montait à sa rencontre. Ision. Il avait l'air morose. L'adolescent, maintenant un homme, l'avait accompagné à chacune des étapes de son parcours et avait autant participé à la création de la République Libre de Cythère que Lui. C'était devenu le plus grand guerrier qu'il ait connu et Phoibus lui remettrait sa vie sans hésiter.

"De bonnes nouvelles?" Demanda-t-il alors que son ami le rejoignait enfin.

L'idée de pureté humaine commençait à trouver écho dans la population en dehors de Cythère, Phoibus avait senti que le moment était venu d'envoyer des messagers vers les autres cités pour leur proposer une alliance.

"En partie oui." répondit son ami en laissant son regard se perdre vers l'horizon.

"Athènes accepte notre traité. Sparte nous a renvoyé un message rempli d'insultes et notre messager n'est jamais revenu, mais avec Léonidas à sa tête on s'en serait douté. Argos propose un traité de non agression. Les autres messagers ne sont pas encore revenus."

"C'est déjà très bien, Nous savions que nous ne pourrions les convertir tous à notre cause en une seule fois." Dit Phoibus. "Avec Athènes à nos côtés nous avons déjà un allié de poids, les autres finiront par céder un jour ou l'autre, tu devrais te détendre, c'est une grande victoire pour nous!"

"Ce n'est pas ce qui m'attriste Phoibus."

Ision s'était retourné vers lui et lui jetait un regard grave et plein de ... Colère? Phoibus porta spontanément la main à son vêtement. Le renflement rassurant s'y

trouvait toujours.

Ision hocha la tête et lui dit : "Oui je sais pour la bourse de Trophnus que tu gardes contre ta peau. Et j'ai découvert la cache d'Omphalos dans ta résidence. Et aussi ceux que tu as fait sceller dans le sol de la caserne! Il y en a peut être d'autres que je n'ai pas trouvées! Tu nous a tous contaminés!"

Phoibus ferma les yeux, résigné. Il avait toujours craint qu'Ision découvre son secret. De tous les habitants de Cythère, il était le plus fanatique, rétablir la pureté humaine absolue sur terre était le but de sa vie. Phoibus poussa un long soupir en s'appuyant contre les pierres de la balustrade, leur fraîcheur sur ses mains l'aidait à se calmer. Il reprit sa contenance et jeta un regard plein de dédain à son ancien ami.

"Qu'est ce que tu es naïf! Tu crois vraiment que nous aurions pu défendre cette cité sans l'aide des pierres? Tu crois vraiment que nous aurions pu tuer..."

"Tu nous as trahis! Tu as trahi tous nos idéaux!" L'interrompit Ision.

Il était rouge de rage et il serrait les poings si fort que ses avants bras en tremblaient.

Le sang de Phoibus se glaça. Il n'arriverait pas à le raisonner. "Qu'est ce que tu comptes faire?" Demanda-t-il froidement, sans se faire d'illusion sur sa réponse.

"Je vais prévenir le conseil et il décidera de ton sort." Dit Ision, confirmant ce que Phoibus pensait.

"Tu ne peux pas faire ça! Je serai exécuté! Et notre rêve sera brisé, Cythère disparaîtra!"

"Utiliser le bien de la cité pour sauver ta misérable vie! Tu es exactement comme eux! Tu ne veux que le pouvoir! Tu n'es plus digne de nous diriger!"

Phoibus tendit les mains en signe de reddition.

"D'accord! D'accord. Mais sauvons la cité. Laisse moi partir. Il suffira de leur dire que je suis las de la politique et que je prends officiellement ma retraite, tu pourras gérer la cité à ta guise! Je te débarrasserai même des Omphalos!"

"Te laisser partir avec les Omphalos? Serpent! Je vais les détruire! Mais si tu tiens tellement à protéger la cité, tu peux accomplir une dernière action qui prouvera que tes intentions originelles étaient bonnes, malgré tes errements, et qu'il reste au fond de toi quelque chose de l'ami que j'ai aimé et admiré."

Phoibus n'aimait pas du tout ce qu'impliquait Ision. Celui-ci sortit le vieux xiphos avec lequel il avait tué Trophnus tant d'années auparavant. Il avait aiguisé la lame et fait décorer la garde par un forgeron, mais sous son vernis d'arme décorative, il s'agissait toujours la même épée, brutalement efficace... Il la tendit à Phoibus, pommeau en avant.

"Si tu mets fin à tes jours ici et maintenant, j'accepte de ne jamais révéler ton secret à personne. Je trouverai une raison plausible à ta mort et la cité pourra continuer de vivre malgré ta trahison."

Phoibus pris l'arme des mains d'Ision. Il n'avait effectivement pas le choix.

"Je suis désolé" Dit-il en enfonçant la lame d'un geste vif dans le torse de son ami. "Je suis vraiment désolé". Il retira la lame et le sang imbibait la tunique blanche autour de la blessure.

Celui-ci le regarda les yeux écarquillés, mais ne tenta même pas de parler ou de crier. Il s'appuya dos contre la balustrade, à bout de souffle, puis bascula en arrière.

Phoibus regarda le corps s'abîmer dans les flots et disparaître, emporté par les vagues. Sa gorge se serra.

Il essuya la larme qui coulait le long de sa joue et redescendit vers la cité. Il allait devoir annoncer au conseil et au peuple la mort accidentelle du héros de Cythère. Il aurait droit à des funérailles officielles et ce jour serait fêté en son nom au cours des années et des siècles à venir.

Il regrettait déjà la présence de son ami, mais il ne lui avait pas laissé le choix. Jamais Cythère ne pourrait survivre sans lui. Jamais Cythère n'aurait pu devenir ce qu'elle était sans l'aide des Omphalos. C'était un mal nécessaire. Pour le bien commun.

Écrit par Têt2Brick

Aquila

Ophiuchus



GUIDE DE PEINTURE POUR TALOS OU AUTRE CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE DE FEU.

INTRODUCTION

Le guide de peinture pour Talos va permettre de voir comment aborder la peinture sur des créatures élémentaires, chose intéressante étant donné qu'il n'y en a pas dans la boîte de base. Ce genre de créature est très agréable à peindre car il s'agit d'un ensemble, on se retrouve rarement avec des éléments particuliers comme des vêtements ou autre ce qui simplifie grandement la peinture. La seule difficulté est de trouver les bonnes couleurs et les bonnes techniques pour bien interpréter l'élément. Dans ce cas particulier il s'agit du feu, de la lave ou de la cendre, donc on va chercher à obtenir un effet de chaleur intense.

PRÉPARATION

Comme d'habitude il est très important de bien préparer ses figurines avant peinture, tâche parfois ingrate et chronophage mais ça rajoute au plaisir visuel de ne pas avoir une ligne de moule qui gâche tout. Première chose la figurine est grattée avec un scalpel ou X-acto pour enlever le plus gros. Ensuite on peut passer avec un vieux pinceau un peu d'acétone sur les résidus ou du Tamiya Cement pour faire fondre et lisser les copeaux que peut laisser le PVC. Pour finir le tout la figurine est poncée avec un papier de verre Tamiya grammage ultra fin type P1500 ou P2000, ce qui permettra de bien affiner le tout. Ensuite des textures sont appliquées sur le socle pour donner une ambiance type terre de cendre volcanique à la figurine. Des morceaux de liège découpés ou arrachés ont été collés à la super-glue pour donner un peu de relief, une fois la colle sèche de la texture Stirland Mud GW a été déposée ça et là avec une petite spatule puis du Martian Ironearth GW a été déposé en couche bien épaisse avec un vieux pinceau. Une fois sec des craquelures se forment, attention toutefois à la fragilité même si parfois le fait d'avoir des zones où les craquelures sautent permet de faire un bon rendu lave en peinture car c'est lisse.

Une fois sec je gratte là où la texture a débordé sur le bord du socle, les pieds de la figurine et les morceaux de liège. Ensuite j'ai sous couché la figurine à la bombe blanche GW, ici le blanc est très important pour avoir l'aspect lumineux souhaité.



PEINTURE

Maintenant que la figurine est sous couchée, on peut attaquer la peinture. La particularité est que la figurine va être traitée comme et avec le socle pour que tout constitue un ensemble cohérent.

La première étape va être de faire des lavis avec la peinture Orange Fluo Prince Auguste ou Vallejo ou une autre marque peut importe, le seul point important c'est que la peinture soit fluo ce qui donnera beaucoup d'intensité à l'effet recherché. Attention à la dilution, 50/50 eau et peinture est un bon compromis pour avoir une peinture fluide mais avec des pigments assez forts en même temps. Il faut aussi faire attention de ne pas surcharger pour éviter les surépaisseurs qui boucheront les détails et feront des croûtes. Plusieurs passages seront nécessaires pour s'assurer que la peinture se soit infiltrée partout et pour avoir de l'homogénéité, attention d'avoir la peinture bien sèche avant d'en passer une autre.



Une fois la peinture bien sèche on va pouvoir commencer à travailler l'effet souhaité. Ici il va falloir travailler inversement de la méthode habituelle car on souhaite avoir un effet lumineux interne ce qui se traduit par avoir une peinture claire dans les creux et plus foncé sur les surfaces et étant donné que c'est une texture rocheuse on va pouvoir utiliser des techniques simples qui auront bon effet. Donc avec un Skorne Red P3 je brosse toute la figurine, socle compris. Attention le brossage n'est pas totalement à sec dans le sens où je ne frotte pas le pinceau jusqu'à n'avoir que des pigments dans les poils mais à la place j'essuie légèrement le pinceau, la peinture sortie du pot pour avoir plus de fluidité une sorte de « brossage humide » mais sans eau c'est important.



Ensuite je réitère la même étape avec du Marron Royal Navy Prince Auguste puis avec du Noir Prince Auguste.



Talos commence à avoir un aspect menaçant à cette étape ce qui est sympa car on voit bien le fluo ressortir dans les creux. Maintenant pour gagner en lisibilité il va falloir travailler la texture rocheuse qui compose Talos et le socle. Tout va se faire via de légers brossages à sec avec différents gris qui vont permettre de faire ressortir les arrêtes. Les brossages s'effectuent avec un Gris Neutre Prince Auguste puis avec un Gris Ciel Prince Auguste. La tête n'est pas traitée en vu de lui donner une autre apparence.



La tête a été peinte avec des peintures métalliques pour ajouter une différence supplémentaire par rapport aux Golems de lave, bien que la taille soit déjà supérieure, ça ajoute un petit truc en plus. Toujours en brossages à sec successifs pour ces étapes avec dans un premier temps du Decayed Metal Scalecolors puis du Necro Gold Scalecolors et enfin du Peridot Alchemy Scalecolors.



On peut s'arrêter là si on le souhaite mais on va pousser un peu plus loin le truc en accentuant l'effet lumineux. D'abord, un glacis d'Orange Fluo est passé sur toute la figurine, socle compris.

Le glacis va permettre d'unifier le tout et d'ajouter un aspect chaleureux à l'ensemble. Attention un glacis n'est pas un lavis, donc la dilution est très importante. Ici il faut un ratio minimum de 80% d'eau et 20% de peinture, on obtient une eau légèrement pigmentée. On peut ajouter plus d'eau en fonction des gammes de peinture car plus on ajoute d'eau et plus les pigments se séparent. Un glacis fonctionne comme un filtre qu'on applique de manière homogène sans surcharger son pinceau en faisant attention à éviter les concentrations donc il faut contrôler pendant le séchage et enlever le surplus avec un pinceau.



Une fois le glacis sec on va donner des variantes dans les zones de chaleur interne avec différents tons de jaunes et ce en diminuant la zone de travail chaque fois qu'on passe à une couleur plus claire. Dans un premier temps un lavis de Heartfire P3 a été appliqué dans certaines zones puis une fois sec la même chose a été faite aux mêmes endroits tout en diminuant la zone de travail avec du Cygnar Yellow P3 et enfin avec du Blanc Prince Auguste en insistant bien sur les yeux.



Enfin pour refondre l'ensemble et rendre la figurine plus homogène des glacis localisés d'Orange Fluo Prince Auguste ont été appliqués sur les zones qui ont reçu du jaune, deux trois passages très fins ont été nécessaires.



Il ne reste plus qu'à finaliser la figurine pour la rendre propre et nette. La première chose à faire et de retoucher les quelques tâches de jaune avec du Marron Royal Navy Prince Auguste. Ensuite un léger brossage de Gris Ciel Prince Auguste a été refait sur l'ensemble de la texture pierre afin de bien faire ressortir les arrêtes. La même chose a été faite sur la tête avec le Peridot Alchemy Scalecolors pour redonner de la brillance au métal. Pour finir le tout trois couches de Thamar Black P3 ont été passées sur le bord du socle.





Le Taureau du Colchide a reçu le même traitement sauf que, après le brossage de noir le corps a été traité comme le casque de Talos, c'est à dire avec différentes peintures métalliques. Les guerriers mécaniques eux sont plus normaux dans leur traitement mais l'armure a été peinte avec les mêmes couleurs métalliques et le socle et le poing en fusion ont été peints avec la même technique que celle de Talos ce qui permet d'avoir une cohérence visuelle entre les unités malgré tout. Attention de ne pas vous brûler et amusez vous bien. Prométhée et Héphaïstos m'attendent...

Écrit par Martin Grandbarbe.



Voilà vous avez vu comment aborder un être élémentaire, il faut penser avant tout à l'ensemble pour forcer et mettre en avant l'élément et donner une cohérence visuelle pour que au premier coup d'œil on identifie la matière. Ici le plus important est d'avoir une chaleur interne et ne pas hésiter à regarder des photos de lave et de volcans pour comprendre comment la roche en fusion se comporte.

La même technique a été utilisée sur les Golems de Lave qui ont d'ailleurs été peints en même temps que Talos pour gagner du temps, surtout qu'il y a des temps de séchage assez longs parfois et aussi gagner en cohérence.



MYTHOLOGIE NORDIQUE

L'univers de la Mythologie Nordique, bien que semblable par certains aspects à la mythologie grecque, porte son lot de particularités, et s'installe dans une atmosphère totalement différente de celle du Panthéon en question : les dieux sont mortels, le savent, et leur monde périra. Ce n'est qu'une question de temps. Ainsi, les différents dieux, à leur façon s'y préparent, ou s'y abandonnent, et les plus puissants se partagent les morts, notamment les guerriers, en prévision de la grande bataille finale qui mettra fin au monde, et fera place au suivant. Mais pourquoi se battre si tout est décidé ? Pour la bonne raison que la vision du destin leur était particulière. Le Wyrd, la toile que tissaient les trois Nornes, était le fil, la magie, qui animait chaque être, chaque chose. Urd représentait le passé, Verdandi le présent, et Skuld ce qui devrait advenir. Mais chaque vibration pouvait avoir des conséquences sur la toile, et faire changer ce destin.

Ce monde naît de la rencontre du feu et de la glace. Tout commence alors que le monde n'est que glace d'un côté, Niflheim, et flamme de l'autre, Muspellheim avec pour seul lien un gouffre géant, Ginnugagap, dont on ne voit le fond. Les torrents glacials issus de la source de Niflheim, Hvergelmir, créent du givre qui se déverse dans le gouffre, tandis qu'au sud soufflent les courants ardents. De ce choc, le givre crée des gouttes, et fait naître le premier être, Ymir, hermaphrodite, et père des géants de givre. Juste après naît Audhumla, une vache, qui nourrit Ymir, et se nourrit du sel de la glace qu'elle lèche. À son tour, elle donne naissance à un autre être, en plusieurs jours, Buri, le grand-père d'Odin.

Ymir est tyrannique et brutal, Odin et ses frères, Vili et Vé, décident de se rebeller, et le terrassent. Ils jettent alors son corps en Ginnungagap, et son sang se répand sur le monde, noyant presque tous les géants. Ils le démembrèrent ensuite, de son corps, ils font la terre, de ses os les montagnes, de ses sourcils les nuages, de son crâne le ciel, de ses cheveux les arbres, de ses cils Midgard et de son sang les océans. Les vers qui le rongent deviennent les nains.

Mais le calme est de courte durée, le monde débarrassé de ses premiers être vivants, les Ases, dieux principalement guerriers (les plus importants étant Odin, Thor, et Tyr), et les Vanes, dieux de nature et de fécondité (dont les représentants les plus importants sont Njord, Freyr, et Freya), entrent en guerre, une guerre qui se solde par une trêve, qui durera jusqu'à la fin des temps. Voyons donc les principales divinités de ce panthéon, appelé Hof.

ODIN

Chef des Ases, Odin est le dieu des dieux, celui aux mille surnoms, celui qui triomphe d'Ymir, le géniteur des géants, et l'être le plus ancien du monde. Fils de Bor et de la géante Bestla, Odin ne manque pas de ressources, et s'accapare sans arrêt de nouvelles connaissances ou de nouveaux pouvoirs. Ses attributs sont vastes et variés, il est le créateur de l'univers tel qu'il est connu, le créateur des hommes, il

est le dieu des morts (et non leur gardien), de la poésie, de la victoire, de la magie, du savoir, mais aussi de la fureur. On lui doit d'ailleurs d'inspirer les plus féroces guerriers, connus sous le nom de Berserkers, comme les plus grands poètes, les Scaldes. Il récupère également la moitié des morts tombés au combat, amenés par les Valkyries, et ils deviennent des Einherjar, qui s'entraînent chaque jour au Valhalla dans l'attente du Ragnarök, récupérant chaque soir des blessures (même mortelles) de la journée. Du haut de son trône, Hlidskjalf, il peut tout observer, partout, c'est d'ailleurs ainsi qu'il retrouve la trace de Loki après le meurtre de Balder. Tout le paradoxe de ses attributs de fureur et de sagesse se retrouve dans ses animaux emblématiques, ses deux loups, Geri et Freki (« avide » et « vorace »), ainsi que ses deux corbeaux, Hugin et Munin (« pensées » et « mémoire »), qu'il envoie chaque matin épier l'univers, et entendre ce qu'il s'y dit. À son image, son cheval à huit pattes, Sleipnir (enfanté par Loki avec un étalon puissant, Svadilfari), est capable d'innombrables prouesses, et peut aussi bien arpenter les mers que voler. Odin est également maître à la fois du Seidr, la magie des Vanes, enseignée par Freyja, et de celle des runes, qu'il découvre après s'être pendu neuf jours à une branche d'Yggdrasil, tout en se transperçant de sa lance, Gungnir. Il boit à la fontaine de la connaissance gardée par le géant Mimir en échange d'un de ses yeux (d'où son surnom de dieu borgne), et vole aux nains l'hydromel poétique et les secrets de son inspiration. C'est le dieu de toutes les conquêtes, y compris féminines, aussi bien parmi les déesses que parmi les géantes, avec lesquelles il a d'ailleurs de nombreux enfants. Dieu complexe, il est aussi respecté qu'il est craint, car une part de lui est sombre, comme l'atteste les représentations, avec son long manteau encapuchonné, et son visage dur, et borgne. Il peut être aussi bien magnanime et reconnaissant que fourbe et cruel. Lors du Ragnarök, il périra, avalé par Fenrir, et sera vengé par son fils, Vidar, qui tuera la bête dans un assaut puissant et brutal.





THOR

Si Odin est incontestablement le Très Haut, le dieu des dieux, Thor, son fils, est le plus apprécié d'entre eux par les Hommes. Le plus puissant des guerriers, loyal et brave, il est le dieu du tonnerre, de la force, et de la fécondité. C'est le dieu proche du peuple, protecteur contre le chaos, avec un caractère excessif digne de ceux qu'il déteste, à savoir les géants : il est parfois grossier, colérique, goinfre, et boit comme dix hommes. À l'aide de son célèbre marteau, Mjöllnir, qui ne manque jamais sa cible, et revient toujours dans ses mains, Il tue plus de géants qu'on ne peut en compter, dont le père de Skadi, où le géant qui avait bâti la forteresse d'Asgard, appelé le Maître Bâtitteur. Loki l'accompagne fréquemment au début de leur amitié, s'accrochant à sa ceinture tant Thor est grand, mais les choses s'enveniment rapidement et ils s'éloignent jusqu'à l'inimitié totale. Ensemble, ils récupèrent par exemple le marteau volé par le géant Thrym, qui n'accepte de le rendre que contre la main de Freyja. Pour se faire, ils se déguisent, Thor en épouse, et Loki en servante. Le géant ne voit rien venir, mais s'inquiète de voir son épouse boire et manger autant. Loki prétexte les huit jours de voyage de sa nouvelle épouse sans se sustenter, pressée de le rejoindre. Il s'inquiète ensuite de son regard colérique, Loki prétexte alors ses mêmes huit jours de voyage pour justifier ce regard particulier, pressée de le rejoindre sans prendre le temps de dormir. Le géant, impressionné, prend alors le marteau pour bénir son aimée, mais Thor s'en empare, jette le déguisement, et tue tous les géants présents. Thor conduit un char tiré par ses deux boucs, Tanngrisnir et Tanngrjostr, qu'il peut manger chaque jour, avant de les voir se recomposer, si toutefois leurs os sont restés intacts. Durant Ragnarök, il combattra le serpent de Midgard, Jörmungand, il parviendra à le vaincre mais, sous l'effet des morsures empoisonnées, s'écroula neuf pas plus tard.

LOKI

Malgré son sang de géant, Loki est accepté parmi les Ases. C'est le dieu de la discorde, de toutes les plaisanteries, même les plus mortelles. D'un côté, pour faire rire Skadi et l'apaiser, il s'encorde les bourses à une chèvre, chacun tirant en criant de son côté. De l'autre, pour tuer Balder, il arme Höd, le dieu aveugle, de lui. Avec la géante Angrboda, il enfante Hel, la déesse, Fenrir, et Jörmungand, ennemis mortels des dieux lors du Ragnarök. Les dieux prophétisent que ces derniers constituent de funestes présages, Jörmungand le serpent, est envoyé dans la mer, où par sa taille il encercler Midgard, le Monde des hommes, Hel est envoyé au plus bas des Mondes, Helheim, et Fenrir est enchaîné sur une île. Maître de la métamorphose, plus que tout autre dieu, il change de sexe à l'envie, se transformant en jument pour donner naissance à Sleipnir, et use de nombreux atours différents selon ses besoins : saumon, cheval, phoque, ou même mouche ... Rusé et beau parleur, il est malheureusement impulsif, lâche et jaloux, ce qui le mettra dans le pétrin régulièrement. Au début, il est du côté des Ases, mais son comportement et son caractère le poussent progressivement du côté des géants, à tel point

que ses méfaits prennent des proportions dantesques, culminants avec la mort de Balder. Comme punition, il est enchaîné et torturé jusqu'au Ragnarök, où il prendra la tête de l'armée des géants sur la plaine du Ragnarök, Vigrid, et finira par un duel avec Heimdall, où tous deux perdront la vie.



TYR

C'est le dieu de la guerre, de la justice martiale et de la droiture. Il est connu pour avoir permis l'emprisonnement du loup Fenrir, car le monstre est si puissant qu'il menace l'équilibre du monde. Les dieux l'appâtent alors en prétextant vouloir lui offrir un magnifique ruban, Gleipnir, fait forgé par les Nains, et qui est en fait la chaîne magique la plus robuste jamais créée. Méfiant, Fenrir consent à accepter si l'un d'eux laisse sa main dans sa gueule en preuve de bonne foi. Tyr se dévoue, et lorsque le piège magique se referme sur Fenrir, il perd sa main, arrachée par la puissante morsure du loup. Les dieux rient du sort de Tyr malgré son sacrifice, sacrifice qui permet de contenir Fenrir jusqu'au Ragnarök. Malgré la perte d'une de ses mains, il affrontera vaillamment l'un des gardiens des enfers, le chien-loup Garm, lors du Ragnarök, où ils s'entretueront. De façon moins connue du grand public, il est aussi le dieu de l'Assemblée Nordique où chacun peut



exposer ses litiges et demander réparation quel que soit son rang : le Thing.

SKADI

Cette géante qui réside à Jotunheim est la femme de Njörd, l'ancien dieu Vane. C'est une déesse chasseuse, parcourant ses domaines, la montagne et l'hiver, armée de son arc, montée sur ses skis. En tant que Jötunn, Skadi est au départ hostile aux dieux suite à la mort de son père Thjazi des mains des Ases, après qu'il eut tenté de capturer une déesse. Elle se rend en Asgard, armée, prête à faire la guerre, et les dieux proposent (entre autres) en compensation d'épouser l'un des leurs, mais elle doit choisir son époux à partir du peu qu'elle voit de lui, à savoir ses pieds. Cachés derrière un rideau, les dieux se prêtent au jeu et Skadi choisit les plus beaux, qu'elle suppose appartenir à Balder. Il n'en est rien, ce sont ceux de Njörd. La déception passée, ils tentent de vivre ensemble, mais lui ne supporte pas le hurlement des loups dans les montagnes, et elle le cri des mouettes, aussi vivent-ils chacun de leur côté. Elle devient l'une des plus loyales divinités, comme elle le démontre lors de la mort de Balder (dont elle était amoureuse), en menant le châtiment envers Loki, pour avoir empêché ce dernier de revenir de Helheim, Tandis qu'il est enchaîné, elle attache un serpent au-dessus de lui, afin que son venin coule sur la tête de Loki. Sa femme, Sigyn reste alors à son chevet, une bassine au-dessus de lui mais quand celle-ci est pleine et qu'elle n'a d'autre choix que de la vider, quelques gouttes brûlent le front de Loki, et la douleur le fait tant tressaillir qu'elle cause des tremblements de terre.

FREYJA



Fille de Njörd et sœur de Freyr, elle est à la fois la déesse de l'amour, de la beauté et de la passion, et n'en est pas moins une déesse guerrière. La moitié des valeureux combattants morts au combat part chez Odin, et l'autre moitié chez elle, au palais de Folkvang. Bien que déesse, elle est appréciée

par de nombreux géants, qui convoitent ses charmes. Il faut dire que là où Frigg est plutôt la déesse de l'amour raisonné, Freyja est une déesse de chair et de passion (au point d'être à demi-mot traité de catin par Loki). Elle est la maîtresse du Seidr, cette forme de magie qui modifie les fils de la toile du destin (le Wyrd), et l'apprend aux humains comme aux dieux qu'elle juge dignes, bien qu'en dehors d'elle-même, la seule autre divinité qui parvient à la maîtriser est Odin. Comme Odin, celle dont l'animal symbolique est la truie ne manque ni de compagnons animaux, ni d'objets magique, elle porte le collier des Brisingar, qui favorise l'armée de son propriétaire et la rend irrésistible, ainsi qu'un manteau de plumes lui permettant comme Frigg de se transformer en faucon, Valshamr. Elle possède aussi un char tiré par deux chats bleus offerts par Thor, semblables à des panthères ou de gros lynx.

FREYR

Dieu de la fertilité et des récoltes, celui qui est le frère de Freyja, et dont le nom veut dire « Seigneur », contrôle la lumière du soleil et la pluie, ce qui en fait le dieu de la prospérité. Il est si lié à la fertilité qu'il est souvent représenté en érection. À la fin de la guerre qui oppose les Ases et les Vanes, il part vivre avec les Ases, comme sa sœur et son père, Njörd, comme témoignage de bonne volonté vers la paix. Il réside à Alfheim, le royaume des elfes lumineux, Monde dont il est le maître. Un jour, alors qu'il observe les Neufs Mondes par le Trône d'Odin en son absence (et malgré l'interdiction de l'occuper), il aperçoit à Jötunheim la géante Gerd, dont il tombe éperdument amoureux, à en devenir malade. Il finit par envoyer son écuyer, Skirnir, demander sa main en son nom, lui offrant ses biens les plus précieux, son cheval et son épée. Cela ne suffit. Onze pommes de jeunesse, l'anneau divin Draupnir, rien n'y fait, même sous la menace, la géante ne cède pas. Skirnir finit par lui invoquer les pires malheurs pour qu'elle concède à le rencontrer, et se marier. Lors du Ragnarök, malgré la présence de Gullinbursti, son sanglier d'or, il sera occis par Surt, le Géant du feu, contre lequel, sans son épée magique, armé de simples bois de cerf, il ne peut rien.

HEL

Déesse présente tardivement dans la mythologie nordique, elle est la fille de Loki avec la géante de glace Angrboda, avec Fenrir et Jörmungand pour frères, la gardienne des enfers, la déesse du royaume des morts. Comme son père, bien que rangée parmi les Ases, elle a tout d'une Jotunn (=géante). Loin des folies d'autres dieux de la mort, Hel prend son rôle au sérieux sans vengeance ni compassion, au sein du Monde qui porte son nom, Helheim. Souvent représentée comme à moitié pleine de ténèbres et décomposée, avec l'autre moitié lumineuse et d'une vie pleine de beauté, elle fait siens les morts qui n'ont pas été pris par les Valkyries. Son royaume est silencieux, gardé par Garm, le chien-loup qui brisera ses chaînes à l'arrivée du Ragnarök. Nidhogg, bête écaillée, y suce le cadavre des criminels, adultères et autres parjures, tout en rongant les racines d'Yggdrasil. Lors du Ragnarök, Garm

se libérera pour combattre à la surface, et, bien qu'absente des combats, Hel enverra les morts se joindre à la bataille, pendant que les géants, massés sur Naglfar, un bateau construit à partir des ongles des morts, s'avanceront pour l'ultime bataille.

HEIMDALL

Né de neuf mères, Heimdall est le dieu protecteur de l'ordre du monde, et du monde des dieux, Asgard. Il veille Bifrost, le pont qui mène à la demeure des dieux. Il dort moins qu'un oiseau, et est si vigilant qu'il peut entendre l'herbe pousser, et voit aussi bien de nuit que de jour, plus loin qu'aucun homme ne le peut. Il est l'organisateur des castes scandinaves. D'Himinbjorg, sa demeure céleste, il fait sonner son cor Gjallarhorn lorsque les géants approchent de Bifrost, essayant de le franchir, signe pour les dieux que le Ragnarök arrive à leur porte. Sur la plaine de Vigrid, lors de la bataille finale, il tuera et sera tué par Loki, qu'il déteste depuis toujours pour le chaos et la désolation qu'il répand partout.

BALDER



Dieu de la lumière, de la beauté, de la pureté, ce fils d'Odin est la perfection incarnée, apprécié de tous. Il se met à faire d'atroces cauchemars lui prédisant une mort imminente. Horrifiée par le sort funeste de l'être si bon et juste qu'est son fils, Frigg, sa mère, fait promettre à chaque chose des Neuf Mondes de ne jamais faire de mal à son fils. Toutes, hormis le gui, qu'elle trouve si petit et faible qu'elle ne le dérange point. Lors d'un banquet, les dieux

testent cette invulnérabilité en lui jetant des pierres et des lances, et rien ne semble le blesser. C'est sans compter sur la jalousie de Loki, qui donne au frère aveugle de Balder, Höd, une lance faite de gui, faisant mine de l'aider à viser. La lance transperce Balder, qui meurt devant la foule de dieux présents. Un autre frère de Balder, Hermod, se rend alors en Helheim afin qu'Hel accepte de le laisser revenir parmi les vivants, ce qu'elle fait, avec pour seule condition que toute chose dans les Neuf Mondes pleure sa mort. Malheureusement, une géante du nom de Thokk refuse, arguant que « Hel doit garder ce qui est à Hel ». Balder reste donc au royaume des morts, et son épouse, Nanna, se fait immoler avec lui sur leur drakkar, Hringhorni. Les dieux apprennent plus tard que Thokk n'est autre que Loki déguisé. Hel ne change pas pour autant d'avis, et Loki est emprisonné pour son implication dans cette tragédie, et ce, jusqu'au jour du Ragnarök. Après la fin du monde, Balder, revenu d'entre les morts, fera partie des rares élus à bâtir le suivant.

FRIGG

Épouse d'Odin, elle est la déesse de la fertilité, de la famille, de l'amour et du mariage. Elle passe ses journées à tisser les nuages avec ses douze suivantes dans son palais, Fensalir, quand elle n'est pas dans celui d'Odin, à observer les Neuf Mondes sur le trône d'Hlidskjalf, seule autorisée à le faire par lui. Bien qu'elle soit la tutrice du mariage, cela ne l'empêche pas de batifoler. C'est également une déesse presque omnisciente, elle connaît le destin de tout être, mais choisit de ne pas le révéler. Elle fait une exception concernant son fils Balder, et, fort malheureusement, cela ne change rien à son funeste destin.

NJÖRD

Le plus ancien des Vanes, dieu de l'abondance, du vent et de la mer, des attributs qu'on retrouve chez son fils, bien que Njörd soit surtout concerné par le milieu maritime, où il vit. Lorsqu'il arrive à Asgard en signe de paix après la guerre opposant les Ases et les Vanes avec ses deux enfants et sa sœur Nerthus, qui est également son épouse, on lui fait comprendre que le mariage consanguin n'est pas possible, il s'en sépare alors, et finit par épouser Skadi. Au contraire de Nerthus, Skadi ne supporte pas de vivre dans les vents et courants marins de la demeure de Njörd, Noatun, et le bruit des oiseaux et des bateaux en construction, pas plus qu'il ne supporte le froid et l'aridité des montagnes du domaine du père défunt de Skadi, Thrymheim.

Et bien d'autres encore ... Avez-vous déjà entendu parler d'Idunn et ses pommes de jeunesse, de Sif et sa longue chevelure d'or, ou encore de Vidar, celui qui brisera Fenrir, le responsable de la mort d'Odin ? Qui sait quels dieux seront amenés à être présents à la fin des temps, sur la table de jeu ...

Écrit par UrShulgi

TUTORIEL: SALIR UN VÊTEMENT

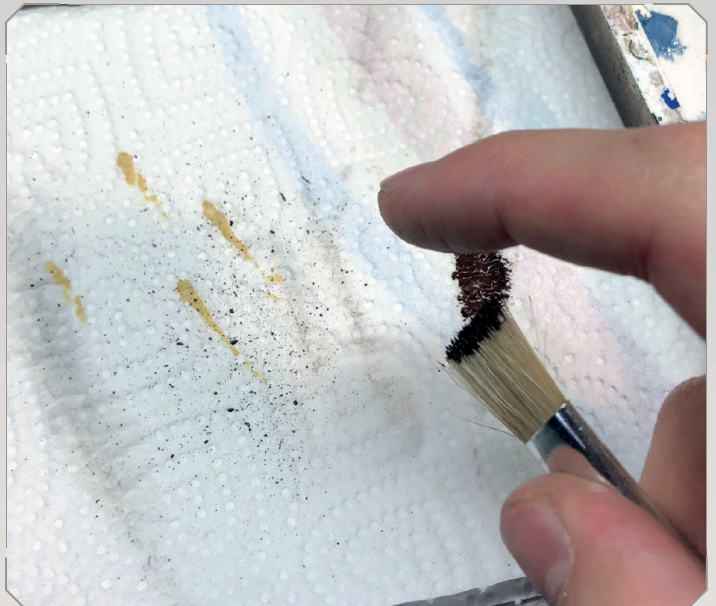
ÉTAPE 1

Je commence à travailler sur le trench de killer croc. La zone est terminée, il ne manque que la salissure. Pour plus de détails sur cette zone, reportez-vous sur le step by step complet de cette figurine.



ÉTAPE 3

Je vais charger un pinceau brosse à poil épais en *dark rust vallejo* que je frotte avec mon doigt dans la partie basse du trench. Cela va créer des éclaboussures très réalistes.



ÉTAPE 2

Je vais simuler l'usure du tissu en traçant des lignes très fines en *dark sand vallejo* avec un pinceau fin. Je me concentre sur les bords et dans les lumières.



ÉTAPE 4

Le résultat de l'étape précédente, je fais attention à ne pas trop charger, il faut être parcimonieux.



ÉTAPE 5

Avec le *Engine grim SWM* je trace des lignes verticales sous certaines éclaboussures avec un pinceau fin pour simuler des streaking grim (des coulures de crasses).



ÉTAPE 7

Enfin j'applique la meme technique que l'étape 6 mais dans des zones plus petites et avec du *light dust SWM*.

Nous voyons bien ici les 3 effets (usure/éclaboussure/boue) se superposant et formant un rendu très réaliste.



ÉTAPE 6

Je vais terminer sur un tamponnage avec un vieux pinceau en *Caked dirt SWM* pour simuler la boue séchée et la poussière.

Là encore je fais attention à ne pas trop charger.



ANNEXE

J'utilise principalement la gamme vallejo et secret weapon miniatures (SWM), mais d'autres gammes peuvent les remplacer.



CONSEIL DE LECTURE

Le livret de formation sur mon Patreon :

- Step by step : Peindre Killer Croc, Batman Gotham city.
- Tutoriel n°4 : Battle damage et weathering acrylique.

RÉFÉRENCE

Patreon : www.patreon.com/salaisefigurinestudio

Blog : salaisefigurine.blogspot.fr/

Facebook : www.facebook.com/salaisefigurine/

Instagram : www.instagram.com/salaisefigurine/

Écrit par Salaise Figurine Miniature.



Sculpture de Stéphane Nguyen : *la nurse*

Voilà donc un de ces dignes héritiers du pandémonium de Helledorado, qui trouvera bientôt sa place dans la future version de Claustrophobia.

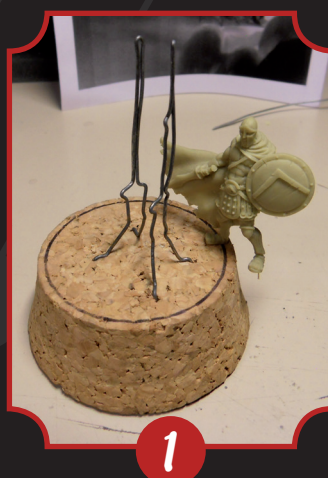
Pascal Quidault s'est parfaitement réapproprié le style (0), aboutissant à un de ces démons dont la forme n'est pas des plus faciles à appréhender (Eurynome, Vorenus, ... et autres êtres de même farine), mais qui prend son sens à mesure qu'on intègre leur multitude de détails.



Ce genre de concept demande à être bien étudié avant de démarrer la construction. Comprendre la tête de la Nurse, identifier les petites créatures qui pullulent sur son torse (un peu à la façon des têtards du crapaud du Surinam), décider rapidement de ce qui sera faisable ou pas.

Une fois passée cette réflexion préalable et la taille du sujet bien évaluée (55mm au sommet du dos), nous décidons de la façon dont la figurine sera découpée

pour faciliter le moulage. Plutôt que de multiplier les pièces détachées (une pour chaque membre étant le pire cas de figure !), nous décidons que le mieux à faire sera de séparer le master en deux coques, en effectuant une coupe sagittale. L'armature est donc construite pour faciliter cette opération (01 & 02), afin que la lame ne rencontre pas le fil de fer pendant cette dernière étape.



Je commence par préparer ma pâte en mélangeant de la Fimo soft chocolat et de la sahara, additionnées d'une bonne dose de mixquick (03). La couleur du matériau est avant tout une affaire de goûts ... seuls sont à proscrire le noir et le blanc (le contraste est si faible que la perception des détails en pâtit grandement) et les couleurs les plus criardes (très pénibles à soutenir du regard sur un travail de précision).



Les premières poses de greenstuff donneront une cohérence à notre base (04) ainsi qu'une première idée des masses globales. "Accessoirement", elles permettront à la Fimo d'adhérer au squelette (05).

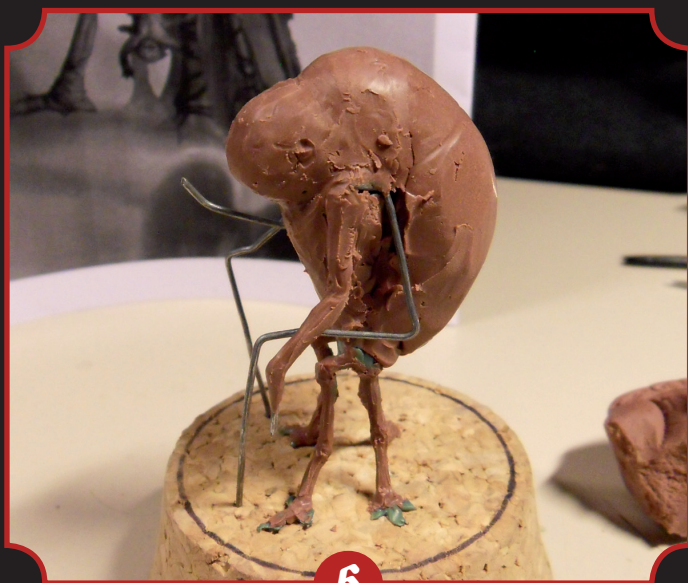


4



5

On a déjà une meilleure idée de ce que donnera la pièce à l'arrivée. Anatomiquement, son trait le plus distinctif sera son dos boursoufflé au point de déformer son torse, juché sur des jambes d'une maigreur extrême (06).



6

Détail d'importance à ce stade : tracer des sillons dans lesquels viendront se placer les sangles (07). Plutôt que de se contenter de les poser en surface, elles n'en seront que plus crédibles si leur tension s'exerce sur la chair enserrée.



7

Pour ce qui est des robes déchiquetées pendant jusqu'au sol, je préfère dans ce cas les travailler en matière pleine plutôt que d'avoir recours à cette périlleuse technique consistant à appliquer une fine pellicule de Fimo crue. Ce pour garder un meilleur contrôle sur la formation des plis retombants (08).



8

Notre sempiternel spartiate Mythic Battles, toujours là pour veiller au bon respect des dimensions (09).



9

Le dos de la nurse est parsemé de petites cloques, sans aucun doute des poches d'incubation (voir le cas du Pipa pipa, donc, si on est pas révulsé par ce genre de spectacle). Elles sont obtenues en plaçant dans un premier temps des boulettes de Fimo (10) ...



10

[...] que j'intègre rapidement à la spatule puis au pinceau-gomme (11).



12

Je prends la liberté de traiter les muscles des bras un peu différemment du concept, en amplifiant leur séparation en faisceaux (13). Ruse qui permettra aux peintres de faire ressortir ces détails d'une simple application de lavis.



11

Les anneaux qui supporteront le harnachement seront amenés à être recouverts à chaque pose de sangle. Aussi, plutôt que de courir le risque de les voir se détériorer à la moindre manipulation, je les réalise en Duro/greenstuff (qui ne bougera plus une fois sec) (12).



13

Vient le tour des pieds d'être détaillés à l'aiguille. Employer un outil aussi fin permet d'apporter de la nervosité sur les tendons (14) en rajoutant des textures à la fois noueuses et fibreuses.



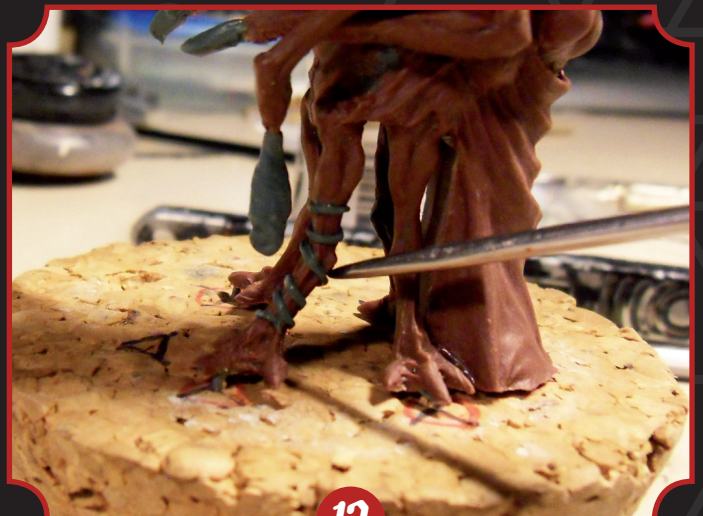
Le sommet du dos est tamponné avec un gros pinceau à poils rigides (15). Une méthode simple et idéale pour restituer ce type de matière granulée.



Je procède à une cuisson de sûreté, préférant effectuer la découpe dès maintenant plutôt que de courir le risque de voir les sangles se débiner une à une pendant cette opération (16).



Je colle un mince fil de greenstuff autour des jambes pour ébaucher les bandelettes qui les ensèrent. Plutôt que de les garder uniformes, l'astuce consiste à dessiner une rigole en leur centre à l'outil-boule. Là encore, un lavis marquera mieux cette surface à l'étape de peinture (17).



Les sangles dorsales ont enfin été tendues. Les faire coïncider entre les gouttières et le positionnement des anneaux relèvera de la gageure (18). Les bébés troglodytes sont créés un à un en partant de volumes simples. Ces créatures se retrouveront forcément plus aplaties sur le torse qu'elles ne le sont sur l'illustration, compromis graphique nécessaire pour que l'ensemble reste moulable (19). Niveau population, on est loin de la profusion de "la Porte des Enfers" de Rodin, mais si on parvient à capter le dixième de la sensation de grouillement sur cette oeuvre superbe, le contrat sera rempli.



18



20



19

Quand il s'agit de modeler des mains, le sculpteur a l'avantage de pouvoir se référer aux siennes en permanence. Pour rallonger le temps de séchage du greenstuff, il peut y ajouter de la Fimo pour ralentir sa prise (d'où la couleur plus sombre sur ces extrémités) (20).



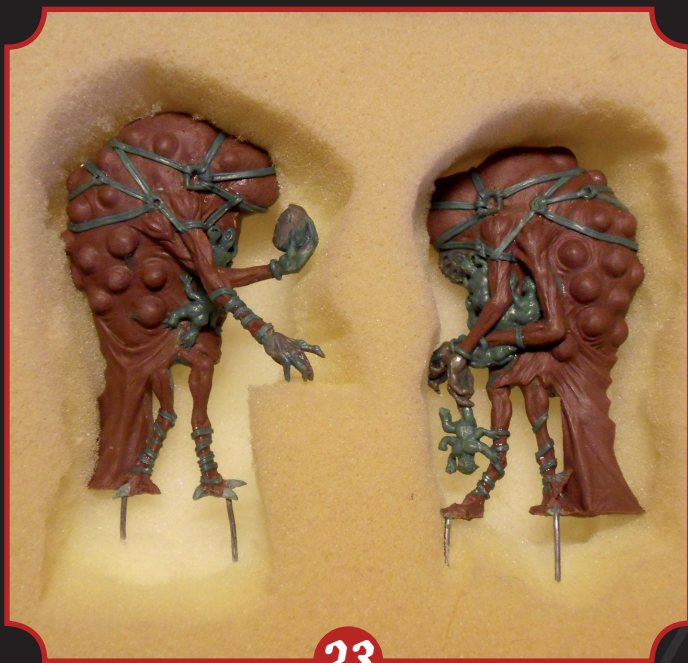
21

Sans certitudes sur le design de la tête de la nurse, je souhaitais temporiser histoire de bien l'analyser ... au point de la gérer en tout dernier : un crâne, trois orbites de chaque côté, un motif de spire sur les joues. La bouche s'ouvre verticalement, mais comporte tout de même un maxillaire inférieur (22).



22

Les deux parties sont rangées dans leur mousse taillée sur mesure à l'X-acto (23).



23

Un apprêt gris passé à l'aérographe permet de mieux percevoir les différences de relief dues aux nombreux apports de matière. Plus important, il révèle les fissures survenues lors de la cuisson qui sont passées inaperçues. Leur élimination est cruciale, le moulage pouvant faire empirer cette situation de façon catastrophique (24 & 25).

Le dernier modèle destiné à la boîte Claustrophobia est terminé ! Une sculpture agréable à réaliser, qui illustre bien la nécessité occasionnelle de trouver un compromis entre fidélité au concept et faisabilité.

Elle ne manquera pas de peupler les couloirs de sa progéniture, au grand dam des humains qui s'y aventureront.

Écrit par Stéphane Nguyen.



24



25

PROFIL : JARL JORUND

Les règles qui suivent ne sont pas définitives, elles sont donc sujettes à évolution. Les règles qui sortiront dans *Mythic Battles : Ragnarök* les remplaceront. Cette figurine n'est pas encore autorisée en compétition. Elle le sera lors de la sortie officielle de *Mythic Battles : Ragnarök*.

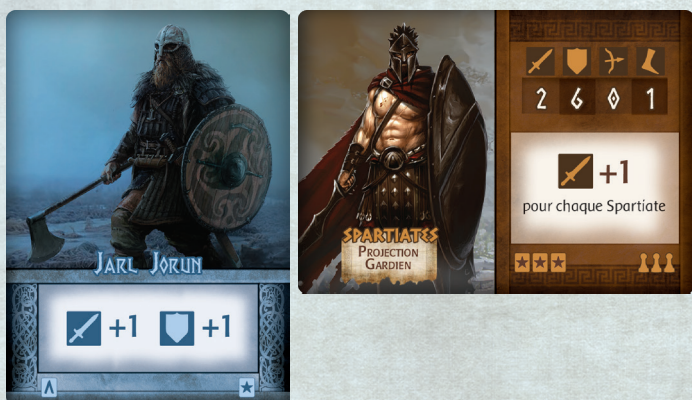
Les jarls sont des seigneurs de guerre qui guident leur peuple au quotidien ainsi qu'au cœur de la bataille. C'est une unité qui permet de renforcer les troupes grâce à leurs capacités intellectuelles et physiques.

RECRECITER UN JARL :

Lorsqu'un joueur recrute une troupe, qui n'est pas octroyée gratuitement par un pouvoir, durant l'étape «2. Recruter une armée» de la mise en place :

- il peut augmenter le coût de recrutement de la troupe sélectionnée de 1, afin de lui associer un Jarl.

Dans ce cas, il choisit un jarl du même type d'unité que la troupe (aquatique, ignifugée, volante ou terrestre) parmi tous ceux qu'il possède. Puis, après avoir pris la carte troupe, il y accole la carte du jarl.



1

2

1 Carte art de la guerre :

Certains jarls peuvent apporter un nombre de cartes art de la guerre lors de l'étape 6 de l'étape «3. Préparer la table» de la mise en place.

2 Bonus du jarl :

Tant que la figurine du jarl est en jeu, la troupe qui lui est associée bénéficie des bonus indiqués qui peuvent être :

- **des cartes activation du jarl** : en ce qui concerne toutes les règles (de scénarios, de pouvoir, de talent, ...), les cartes activation du jarl sont considérées comme étant des cartes activation de la troupe,
- **des talents** : la troupe bénéficie des talents indiqués,
- **des augmentations de caractéristiques** : la troupe a ses caractéristiques augmentées tel qu'indiqué,
- **des pouvoirs** : les pouvoirs s'appliquent.



JARL EN JEU :

Le seul moyen de mettre en jeu une figurine de jarl est de la mettre en jeu avec les figurines de la troupe à laquelle elle est associée. Dès qu'un effet met en jeu les figurines d'une troupe (déploiement, rappelle de troupe, règles de scénarios, pouvoirs), la figurine de jarl associé est aussi mise en jeu.

Les jarls n'ont pas de caractéristique de vitalité ni de caractéristique de défense ; ils ne peuvent pas être pris pour cible d'attaques. Ils peuvent seulement être pris pour cible par des effets de terrain, pouvoirs et talents qui désignent explicitement des jarls comme cibles potentielles (ex : le talent Chasseurs de tête). La figurine de Jarl n'est pas considérée comme une figurine appartenant à la troupe à laquelle elle est associée. Tout effet qui désigne la troupe sans désigner spécifiquement le jarl ne le concerne pas. La figurine de jarl est retirée du plateau lorsque la dernière figurine de la troupe à laquelle il est associé est retirée du plateau.

Les jarls n'ont pas de caractéristique de mouvement. Un Jarl est déplacé en même temps que la troupe à laquelle il est associé. Les jarls rentrent en compte dans les saturations de zone.

