



Septembre
2003

WHITE DWARF

TM

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR



Dans ce numéro :

LE
SEIGNEUR
DES
ANNEAUX
LES DEUX TOURS

LE MENSUEL DES JEUX GAMES WORKSHOP® & DES FIGURINES CITADEL

M 02570 - 113 - F: 6,40 €



Bel 6,40 euros - Can 9,95 \$ - Antilles & Réunion 7,60 euros

THE LORD OF THE RINGS

STRATEGY BATTLE GAME™



Sommaire :

- Tactiques des Hauts Elfes
- Masterclass Tom Bombadil
- Personnages des Terres
- Modelling Workshop Tumulus Funéraire

LES SORTIES DU MOIS POUR "LE SEIGNEUR DES ANNEAUX"

Elladan & Elrohir

Chaque blister contient 1 figurine d'Elladan et 1 figurine d'Elrohir.

Figurines sculptées par Gary Morley.

Elladan & Elrohir

11/09/03 15,00 €



Elladan



Elrohir

Glorfindel

Chaque blister contient 1 figurine de Glorfindel à Pied et 1 figurine de Glorfindel à cheval.

Figurines sculptées par Gary Morley.

Glorfindel

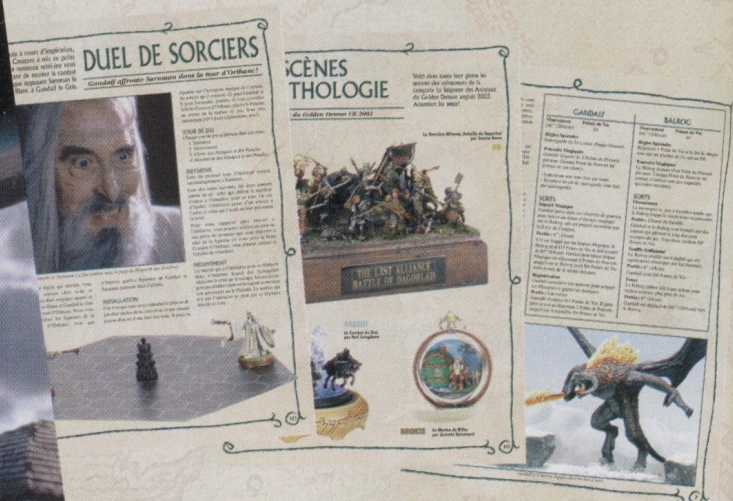
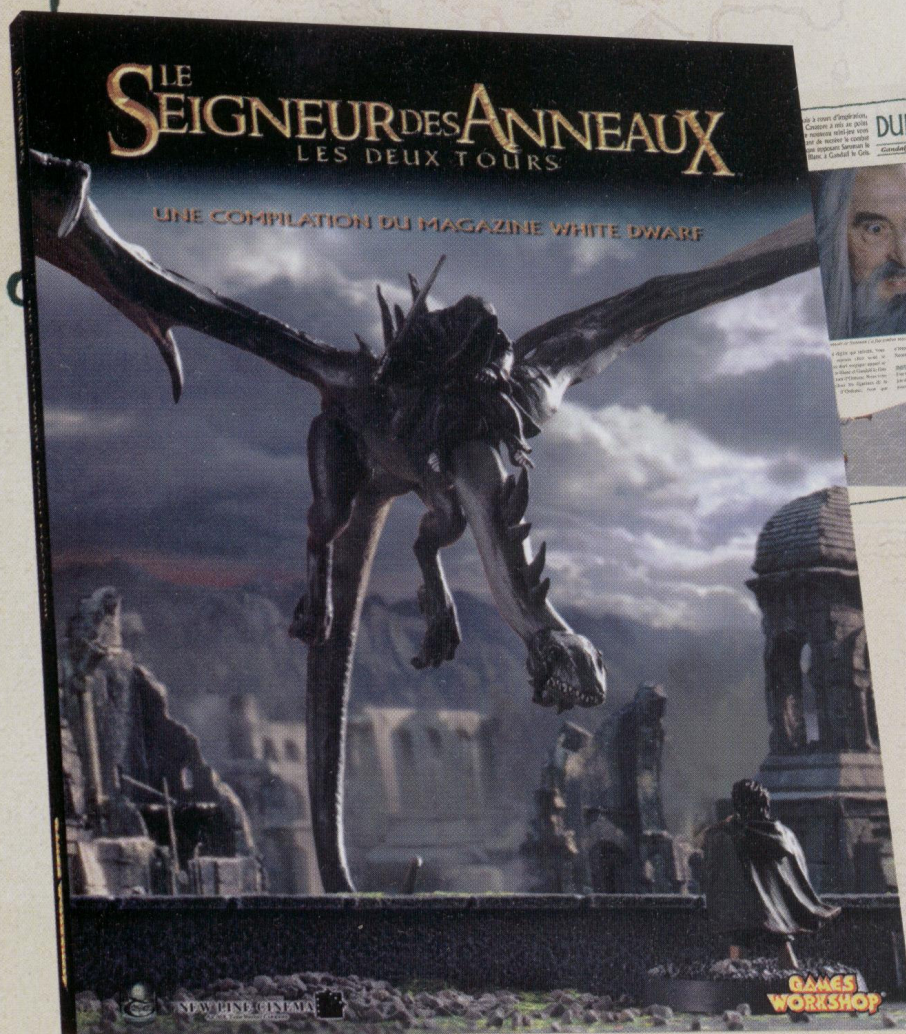
11/09/03 17,50 €



Glorfindel à Pied



Glorfindel Monté



Le Seigneur des Anneaux Compilation 2

Ce livre de 112 pages est une compilation des meilleurs articles parus dans White Dwarf. Vous retrouverez des règles, des scénarios, des aides de peinture et de modélisme et bien sûr, des rapports de bataille... Une ressource indispensable à tous joueurs impliqués dans Le Seigneur des Anneaux, le Jeu de Bataille.

Le Seigneur des Anneaux - Compilation 2

04/09/03 20,00 €

Disponible dans tous les magasins Games Workshop, par la VPC, chez les revendeurs

Les Hauts des Galgals

Cette boîte contient 4 figurines d'Êtres des Galgals, 4 figurines de Hobbits Paralysés, 1 figurine de Baie d'Or & 1 figurine de Tom Bombadil.

Figurines sculptées par Michael & Alan Perry.

Les Hauts des Galgals

11/09/03 35,00 €



Êtres des Galgals

Chaque blister contient 2 figurines d'Êtres des Galgals. Figurines sculptées par Alan Perry.

Êtres des Galgals

11/09/03 10,00 €



4 Hobbits Paralysés



Êtres des Galgals

Tom Bombadil

Baie d'Or

indépendants ou sur notre site internet: www.games-workshop-fr.com

LA LONGUE DÉFAITE

Avec les forces du Mal renforcées par les terrifiantes Ombres Ailées, les Elfes se préparent au pire et forment leurs rangs sous les ordres avisés d'Adrian Champion, le bien nommé.

Les Tactiques des Hauts Elfes

Tout au long des Âges des Terres du Milieu, les Hauts Elfes se sont opposés aux forces de Sauron. Leur noblesse, leur adresse et leur efficacité au combat en font des alliés précieux et des adversaires redoutables. Mais le monde change, et leur nombre continue de diminuer inexorablement alors qu'ils partent de plus en plus nombreux vers les Havres Gris, pour rejoindre les Contrées Immortelles de l'Ouest. Ceux encore présents savent que leur temps sur ces terres est compté, et que tôt ou tard ils devront s'en aller eux aussi. Mais ils continuent malgré tout à se battre avec détermination dans ce que Galadriel nomme La Longue Défaite.

LES MEILLEURS GUERRIERS DES TERRES DU MILIEU

Si vous avez le privilège de commander une force de Hauts Elfes, vous pouvez être sûr d'avoir sous vos ordres les meilleurs troupes du jeu. Ce sont tous des guerriers exceptionnels, leur valeur de combat de 6 leur permettant de l'emporter dans un combat serré contre pratiquement n'importe quel ennemi. Même un Uruk-Hai ne peut

rivaliser avec les prouesses martiales d'un Elfe ! Ne sous-estimez pas le fait d'avoir une valeur de Combat plus élevée : un seul Elfe entouré de 5 Uruk-Hai aura malgré tout 26% de chances de remporter le combat, en grande partie parce qu'il gagnera automatiquement en cas d'égalité ! Lors d'affrontements contre des ennemis supérieurs en nombre, cet avantage vous aidera à contrebalancer tous les dés supplémentaires que l'autre joueur lancera.

Plus important lors de longues parties, leur valeur de Bravoure extraordinaire de 5 leur permettra de continuer à se battre quand d'autres armées auraient pris leurs jambes à leur cou. Un Guerrier Elfe est aussi courageux que la majorité des Héros des autres races, ce qui permet aux armées elfiques de garder leur cohésion même quand le seuil de pertes de 50% est atteint.

ARCHERS

Les archers sont à la fois la botte secrète et le talon d'Achille des armées elfiques. On peut dire sans ambiguïté que ce sont les meilleurs archers du jeu, un arc elfique a en

effet une portée de 24"/56cm, touche sur 3+ et possède une Force très respectable de 3. Des tirs massifs de ces armes peuvent décimer une force adverse avant même qu'elle n'arrive à portée de charge. La première chose que vous devriez faire lorsque vous sélectionnez une armée est de prendre autant d'archers que vous autorise le scénario. Vos autres guerriers seront là pour les défendre et les aider, mais ce sont ces derniers qui vous apporteront la victoire. Placez-les dans une bonne position et tirez volée après volée sur l'ennemi. N'hésitez pas à reculer après avoir tiré, car cela pourra vous permettre de tuer quelques adversaires de plus avant que les corps à corps ne commencent.

La principale faiblesse de vos archers vient du fait qu'ils ne sont pas équipés d'armes de base, et qu'ils subissent donc un malus de -1 au corps à corps. Cela fait d'eux des proies faciles pour les guerriers du Mal. Étant le point faible de votre ligne de bataille, vos archers auront besoin de vos guerriers équipés de lances ou de lames elfiques pour leur venir en aide et protéger leurs flancs.

Les Hauts Elfes reçoivent la charge des Orques.



ARMURES

Tous les Hauts Elfes sont protégés par des armures finement ouvragées qui leur confèrent une valeur de Défense de 5, qui peut monter jusqu'à 6 s'ils sont équipés de boucliers. Il est bon de noter que la différence entre une valeur de Défense de 5 et de 6 ne sera visible qu'au corps à corps : si votre ennemi a des tireurs, ils auront soit des arcs orques de Force 2 soit des arbalètes de Force 4. Dans les deux cas, ces armes auront besoin du même score pour blesser que votre guerrier soit équipé d'un bouclier ou non. C'est seulement en corps à corps contre des ennemis de Force 3 que le bouclier vous rendra plus difficile à blesser. Cela signifie que vous n'êtes pas obligé de placer des troupes équipées de boucliers devant ceux qui n'en ont pas car l'adversaire n'aura pas de cible plus faible sur laquelle concentrer ses tirs. En revanche, au corps à corps contre des Orques ou des Gobelins, vos guerriers équipés de boucliers formeront un point dans votre ligne très difficile à enfoncer.

MOUVEMENT

Autre petit avantage, mais qui ne devrait pas être négligé, les Elfes sont capables de bouger de 6"/14 cm au cours de la phase de Mouvement. Contre les Gobelins de la Moria plus lents, c'est un atout qui peut se révéler majeur s'il est bien utilisé, car il vous permettra de décider où et quand engager le combat. En vous plaçant à exactement 6"/14 cm de l'ennemi, ce dernier devra soit s'approcher et s'exposer à une charge, soit attendre d'emporter l'initiative, temps pendant lequel vous

LAMES ELFIQUES

Les épées elfiques sont parfaitement équilibrées et d'une facture exceptionnelle. Leur longue poignée permet aux talentueux guerriers Elfes de les utiliser à une ou deux mains, choisissant le style de combat le plus approprié à leur adversaire. Une lame elfique est une arme de base mais son porteur peut décider au début de la phase de Combat qu'il l'utilise à deux mains. Pendant toute la durée de celle-ci, la lame elfique compte alors comme une arme à deux mains. Si le guerrier porte également une lance ou un bouclier ou est une figurine de cavalerie il ne peut pas utiliser sa lame elfique comme une arme à deux mains.

Note du concepteur: Après de nombreuses délibérations (la séquence d'introduction du film La Communauté de l'Anneau n'y est pour rien...) nous avons décidé de modifier les règles des lames elfiques. Tout Elfe (Guerrier et Héros) qui porte une arme de base ou une arme à deux mains comme équipement dans La Communauté de l'Anneau ou Les Deux Tours compte désormais comme équipé d'une lame elfique. Elle peut être utilisée avec d'autres armes, mais ne peut pas être maniée comme une arme à deux mains si la figurine porte une lance ou un bouclier.

pourrez continuer à l'affaiblir de vos tirs. La capacité de l'ennemi à jouer sur le poids du nombre se fera moins sentir si vous tirez parti de votre vitesse supérieure. Réfléchissez posément avant de vous lancer à l'attaque, car si vous remportez l'initiative l'ennemi pourra profiter de ses déplacements pour vous encercler.

LAMES ELFIQUES

Après avoir reçu un grand nombre de commentaires de généraux Elfes, un des changements les plus importants à avoir vu le jour concerne les lames elfiques. Alors qu'elles comptaient avant toujours comme des armes à deux mains, elles peuvent maintenant être également maniées à une main. Cette capacité à choisir entre des coups normaux ou bien des frappes moins précises mais d'une plus grande puissance signifie que les Elfes ainsi armés peuvent s'adapter à une situation donnée mieux que n'importe quel autre guerrier.

Leur utilisation la plus évidente consiste à les déployer en duos. L'un fait usage de sa lame à une main pour augmenter les chances de gagner le combat tandis que l'autre porte des coups en la maniant à deux mains pour augmenter les chances de tuer l'ennemi. Vous bénéficiez ainsi de l'avantage des deux armes sans en avoir les inconvénients. Contre des créatures à la Défense très élevée telles que le terrifiant Balrog, votre seule chance de vaincre est de les entourer d'autant de guerriers armés de lames elfiques que possible et de vous en servir à deux mains. Ainsi, si vous avez besoin d'un résultat de 6/6 pour blesser, votre modificateur de +1 s'applique aux deux jets comme si vous utilisiez un point de Puissance. Dans l'exemple du Balrog, vos chances de blesser passeraient de 1 sur 36 à 1 sur 9!

LANCIERS

Les lanciers elfes sont aussi équipés de boucliers, ce qui les rend à la fois plus résistants et capables d'utiliser la règle permettant de se protéger derrière. Les lances vous autorisent à vous battre de derrière une figurine alliée, et ainsi de

lancer un dé de plus en combat. Et même si vous ne gagnez pas, le lancier ne peut pas être touché! C'est tout à votre bénéfice et vous devriez appliquer cette tactique dès que possible.

Il existe deux façons principales de vous servir efficacement de vos guerriers armés de lances en conjonction avec ceux équipés de lames elfiques : combattre à leurs côtés ou de derrière eux. Si vous utilisez vos lames elfiques comme une arme de base, un lancier peut alors ajouter une attaque en profitant de l'allonge de son arme sans risquer d'être blessé. Mais il sera souvent plus intéressant de vous battre directement aux côtés des guerriers ayant des lames elfiques, ceux-ci pourront les manier comme des armes à deux mains tandis que les lanciers se chargeront de remporter le combat. Cela peut également permettre d'encercler et de bloquer un ennemi pour l'empêcher de reculer et ainsi doubler le nombre de touches infligées. Vous pouvez même combiner les deux méthodes quand vous en avez l'occasion, en plaçant deux guerriers avec des lames au contact et un lancier derrière eux pour les aider.

HÉROS

Comme on pouvait s'y attendre de la part des meilleures troupes du jeu, leurs Héros sont également parmi les plus puissants qui soient. Nous allons en voir quelques-uns plus en détail.

GIL-GALAD

Dernier Haut Roi des Elfes, Gil-galad est terriblement efficace au corps à corps. Avec une valeur de Combat qui surclasse celle de toutes les autres créatures du jeu sauf Sauron et le Balrog, on peut compter sur lui pour remporter la plupart des combats auxquels il participe. Sa règle *Sans Peur* lui permet de s'en prendre même au plus terrifiant des ennemis. Je suis sûr que beaucoup d'entre vous ont essayé d'engager Sauron avec un de leur Héros pour le voir rater lamentablement son test de Bravoure et s'enfuir piteusement la queue entre les jambes : Gil-galad est d'une autre trempe!





Gil-galad mène ses guerriers contre les Orques.

De plus Aeglos, sa lance, inspire la *terreur* à ses ennemis. Lorsque vous vous battez contre les créatures peureuses et lâches du Mordor, votre adversaire aura toutes les peines du monde à convaincre ses Orques de vous charger, il sera ainsi rare pour Gil-galad de se retrouver encerclé. N'utilisez cependant pas Aeglos pour vous battre de derrière des alliés : aucun Héros digne de ce nom ne s'abaisserait à se battre sans s'exposer au danger, et c'est au cœur de la mêlée que Gil-galad pourra tirer le plein parti de ses 3 Attaques, pas en titillant un ennemi de la pointe de sa lance, caché dans les jupes de ses guerriers...

ELROND

Le héraut de Gil-galad est presque aussi redoutable que son Roi. Formidable combattant équipé d'une lame elfique, il peut l'utiliser sans crainte à deux mains et puiser dans sa réserve de nombreux points de Puissance pour gagner un combat si nécessaire. Contre les ennemis les plus résistants tels que Sauron, Elrond est le choix idéal pour accompagner Gil-galad : pendant que ce dernier se charge de gagner le combat, Elrond peut quant à lui donner le coup de grâce à l'adversaire en utilisant son arme à deux mains.

GLORFINDEL

Glorfindel est un cas particulier parmi les Héros Hauts Elfes car il a la possibilité de mener son armée monté sur son fidèle destrier. Ses compétences exceptionnelles en combat sont décuplées par les règles de cavalerie lui permettant de bénéficier d'une attaque supplémentaire et de la possibilité de renverser ses adversaires. Il faut toutefois s'en servir avec précaution, car il peut être tentant d'utiliser sa vitesse pour l'envoyer seul au corps à corps. Si l'ennemi parvient à isoler Glorfindel il finira par en venir à bout. Il est également probable qu'il essaiera de tuer son destrier avec des tirs à la moindre occasion. La meilleure façon de se servir de ce seigneur est de le garder derrière vos lignes. Cela lui permettra de ne pas être blessé jusqu'à ce que le combat commence vraiment. Une fois les corps à corps engagés, son mouvement de 10"/24 cm lui permettra de se redéployer rapidement là où le besoin s'en fait sentir.

CONNAIS TON ENNEMI

Il est toujours bon de savoir comment votre ennemi compte vous prendre en défaut. Connaître ses forces et vos faiblesses est le premier pas vers la victoire. Vous aurez donc à affronter des...



GOBELINS DE LA MORIA

Les hordes innombrables des Gobelins de la Moria miseront sur le poids du nombre pour vous encercler et vous détruire. Si vous les laissez faire, vos braves guerriers seront bloqués, subiront des touches doublées et finiront par succomber. Il est donc vital que vous retardiez le plus possible l'affrontement, le temps que vos archers éclaircissent les rangs ennemis. Reculez à chaque tour en gardant un rythme de tir soutenu pour optimiser le nombre de touches réalisées.

Un arc elfique a besoin d'un résultat de 5 pour blesser un Gobelins de la Moria, que celui-ci soit équipé d'un bouclier ou non. Vos cibles ne seront donc pas dictées par leur résistance mais plutôt par un choix tactique. Je vous recommande d'éliminer en priorité les archers ennemis, car même des Gobelins armés d'arcs peuvent être dangereux et ne doivent pas être sous-estimés. Visez ensuite les lanciers qui seront impossibles à tuer en corps à corps s'ils se battent de derrière leurs alliés.

Bien que très nombreux, les Gobelins de la Moria sont des couards et auront toutes les peines du monde à ne pas se débander une fois le seuil critique des 50% de pertes atteint. Pour profiter au maximum de cela, essayez de vous débarrasser des Héros, des Tambours et des Chamanes le plus tôt possible car leurs effets bénéfiques sur la Bravoure pourraient vous coûter la victoire. Un adversaire un tant soit peu avisé ne vous laissera cependant pas souvent leur tirer dessus, vous devrez donc sauter sur la moindre occasion.

URUK-HAÏ

Les serviteurs de Saruman sont sans aucun doute les plus terribles adversaires que vous puissiez affronter. La Force importante des Uruk-Haï et leur capacité à former des unités denses avec leurs piquiers leur permettent de frapper très fort en un point de votre ligne. Ils ont également des arbalètes, l'arme de jet ayant la meilleure Force du jeu.

Ne soyez toutefois pas trop inquiet à cause de ces dernières, car vous aurez malgré tout l'avantage au tir. Un Elfe a en effet 22% de chances de tuer un Uruk-Haï ayant une Défense de 5 avec son arc elfique, tandis qu'un Uruk-Haï avec arbalète n'aura lui que 17% de chances de tuer un Elfe, une différence cruciale en votre faveur. La balance penche encore plus de votre côté avec le fait de pouvoir vous déplacer de 3''/8 cm et tirer alors que votre adversaire devra rester statique s'il veut se servir de son arbalète. Une utilisation rusée du terrain (au hasard, une colline...) pour tendre des embuscades sans crainte des tirs de représailles peut s'avérer extrêmement efficace. Rappelez-vous de plus que même si les piquiers ennemis sont placés derrière des Uruk-Haï équipés de boucliers (et donc ayant une meilleure défense), vous pouvez toujours tenter de les prendre pour cible tant que vous voyez une partie de la figurine sur laquelle vous tirez. La figurine placée devant comptera alors comme étant sur la trajectoire, au pire, c'est elle que vous toucherez, au mieux, votre trait atteindra l'Uruk-Haï armé d'une pique et vous aurez plus de chances de blesser.

ORQUES DU MORDOR

Les Orques tenteront de vous submerger de la même manière que les Gobelins de la Moria, et les mêmes tactiques s'appliqueront alors pour contrer cela. De plus, les Orques du Mordor sont équipés d'armes à deux mains qui augmentent leurs chances de blesser. Prenez garde à ces guerriers là, à plus forte raison s'ils sont accompagnés d'Orques avec des armes de base.

La plus grande menace qui pèsera sur vous sera celle des Chevaucheurs de Wargs. Ces cavaliers rapides sont capables de vous engager pendant que le reste de l'armée avance. Même s'ils ne tuent pas vos archers, ils peuvent toujours les occuper, ce qui les empêchera de diminuer par leurs tirs le nombre d'Orques qui parviendra au contact. Avec le bonus de charge de cavalerie et le malus de -1 de vos archers, un général Orque malin n'hésitera pas à vous attaquer au corps à corps. Ces figurines devront être votre cible prioritaire, car non contents d'être dangereux en combat, ils possèdent un tir de Force 3 avec leurs javelots, ce qui signifie qu'ils ont de bonnes chances de blesser vos troupes avec une Défense de 5. Dans ce cas précis, il peut être utile d'avoir des guerriers avec boucliers devant vos lignes...

Si en dépit de tous ces conseils vous continuez à connaître l'échec, ne désespérez pas. Votre temps sur les Terres du Milieu touche à sa fin, et une victoire remportée n'est qu'une gloire éphémère qui ne revient qu'à repousser l'inévitable. Un jour le dernier navire partira pour Valinor et la tâche de s'opposer aux forces du Mal échoira aux hommes et à eux seuls...



Les archers Elfes criblent les piquiers Uruk-Haï.

Êlnaith (Cavalerie Haut Elfe)

Valeur en Points: 16



Depuis la sortie du jeu de Batailles le Seigneur des Anneaux en 2001, les hobbyistes ont livré de nombreux combats et converti d'innombrables figurines. Lors d'un récent tournoi interne, John Carter a aligné une force de cavaliers Hauts Elfes, des figurines qui n'existent pas dans la gamme officielle mais qui sont très faciles à réaliser. Nous avons décidé de créer des règles afin de

permettre à tous les généraux elfiques de disposer de leur propre cavalerie. Bien sûr, ces règles ne sont qu'optionnelles et demandent l'accord de votre adversaire pour être utilisées.

Tout au long de l'histoire des Terres du Milieu, aucune race n'a égalé les Hauts Elfes dans les arts de la guerre. Montés, ce sont de redoutables adversaires, leurs compétences de guerrier étant alors combinée à la puissance apportée par leur cheval. Depuis bien avant que les Anneaux de Pouvoir ne soient forgés et jusqu'aux jours glorieux de l'Ultime Alliance, ces fières unités ont sonné le glas de nombreux serviteurs de Morgoth et de Sauron.

Voici le profil de base d'un Êlnaith. S'il ne porte pas d'arc elfique, retirez sa valeur de tir de 3+.

Équipement

L'équipement de base d'un Êlnaith comprend une armure lourde elfique finement ouvragée et une lame elfique.

Chacun peut être équipé des objets suivants pour le coût supplémentaire indiqué :

Lance	Gratuit
Arc Elfique	2 pts
Bouclier	1 pt

Bouclier. Un Êlnaith portant un bouclier ajoute +1 à sa valeur de Défense, à moins qu'il ne soit équipé d'un arc. Notez qu'un Êlnaith équipé à la fois d'un arc elfique et d'un bouclier peut toujours bénéficier de la règle "bouclier".

Règles Spéciales

Cavaliers Experts. Les Êlnaith sont des cavaliers extrêmement agiles. Voyez le livre de règles.

Ceci est à ajouter au règles du Capitaine Elfe qui peut donc être à cheval pour le coût supplémentaire indiqué :

Cheval 10pts

Cheval. Un Capitaine Elfe peut être à cheval.

	C	F	D	A	PV	B
Cheval	0	3	4	0	1	3



Pour ses conversions, John Carter a utilisé des éléments de Hauts Elfes métal et plastiques, et de Guerriers du Rohan plastiques. Les Hauts Elfes ont été coupés en deux juste au-dessus de la ceinture (à l'aide d'une scie de modélisme pour les figurines en métal), idem pour les Cavaliers du Rohan, et les moitiés à utiliser ont été collées l'une sur l'autre. Les imperfections ont été comblées à l'aide de résine Verte* qui a également servi à terminer les capes des figurines qui en portent une. Le porte-étendard est un lancier dont la pointe de la lance a été remplacée par la tête de bannière de la figurine des Héros du Gouffre de Helm. Le Capitaine, armé d'une épée, portait à l'origine une épée à deux mains qui fut enlevée et remplacée par l'arme d'Arwen. Les bras de la figurine ont été coupés au niveau des épaules et repositionnés.

*Produit dangereux, respectez les précautions d'emploi.

Gil-galad (Haut Elfe)

Valeur en Points: 140

Puissance: 3

Volonté: 3

Destin: 1



	C	F	D	A	PV	B
Gil-galad	8/-	4	7	3	3	7

Gil-galad était le Haut Roi des Elfes et le plus grand guerrier de son époque. Quand Sauron attaqua Gondor, Gil-galad et les siens partirent en guerre contre lui. Lors de cette Ultime Alliance des Humains et des Elfes Gil-galad fut de tous les combats, son courage et ses talents de général apportant inspiration et espoir en ces tristes heures.

Équipement

Gil-galad porte la lance Aeglos. Il peut être équipé d'un bouclier pour le coût supplémentaire indiqué.

Bouclier

5 pts

Bouclier. Si Gil-galad porte un bouclier, sa valeur de Défense est augmentée de +1 et il peut bénéficier de la règle "bouclier".

Règles Spéciales

Sans Peur. Gil-galad ne craint aucun ennemi. Il n'a jamais à effectuer de test de Bravoure lorsqu'il affronte un ennemi Terrifiant.

Haut Roi des Elfes. La présence de Gil-galad sur le champ de bataille est tellement encourageante pour ses hommes que le rayon d'action de la règle "Tenez Bon !" passe pour lui de 6"/14cm à 12"/28cm.

Aeglos. Aeglos est une lance. De plus, grâce à la réputation d'habileté dont il fait preuve quand il manie cette arme, Gil-galad provoque la Terreur tant qu'il la porte.

SCÉNARIO – LA CHASSE DE GIL-GALAD

DESCRIPTION

Excédé par la disparition des trois Anneaux Elfiques, Sauron rassemble les hordes du Mordor et lance un assaut sur Eriador. Pris par surprise, les Elfes ont du mal à mobiliser leurs forces et seule une petite armée, conduite par Elrond et Celeborn, vient s'interposer. Pendant que ses alliés font face à la fureur de Sauron, Gil-galad conduit les siens à leur aide. Malheureusement, les intempéries ralentissent les troupes du Haut Roi, et Elrond et Celeborn se retrouvent seuls. Dans une ultime tentative d'ouvrir une brèche dans les lignes Orques, Gil-galad conduit une expédition en plein cœur des troupes ennemies, espérant ainsi provoquer assez de confusion pour attirer leurs renforts dans une mauvaise direction et laisser le temps à son armée d'arriver.

PARTICIPANTS

Le joueur du Bien dispose de Gil-galad, 1 Capitaine Haut Elfe, 6 Hauts Elfes avec lame elfique, 6 Hauts Elfes avec lance et bouclier, 3 Élnaith et 6 Hauts Elfes avec arc elfique.

Le joueur du mal dispose de 2 Capitaines Orques, 12 Orques avec épée et bouclier, 4 Orques avec arc orque, 4 Orques avec arme à deux mains, 12 Orques avec lance, 2 Trolls des Cavernes, 4 Chevaucheurs de Warg armés de javelots et de boucliers, et 4 Chevaucheurs de Warg avec arc orque.

VALEURS EN POINTS

Si vous souhaitez jouer ce scénario avec d'autres armées, chacune doit faire au minimum 400 points.

DÉCOR

Le scénario se joue sur une table de 48"/120cm sur 72"/180cm et doit comporter pas mal de bois, de collines et de rochers.

POSITIONS DE DÉPART

le joueur du mal partage ses forces en deux groupes de valeurs égales, chacun commandé par un Capitaine. Il choisit un point du champ de bataille et déploie ses forces dans un rayon de 6"/14cm. le joueur du Bien désigne ensuite un autre point du champ de bataille, et déploie le second groupe d'Orques dans un rayon de 6"/14cm. Enfin, le joueur du Bien déploie ses forces à au moins 6"/14cm de tout bord de table, il n'est pas obligé de déployer toutes ses figurines groupées.

OBJECTIFS

La partie dure 20 tours.

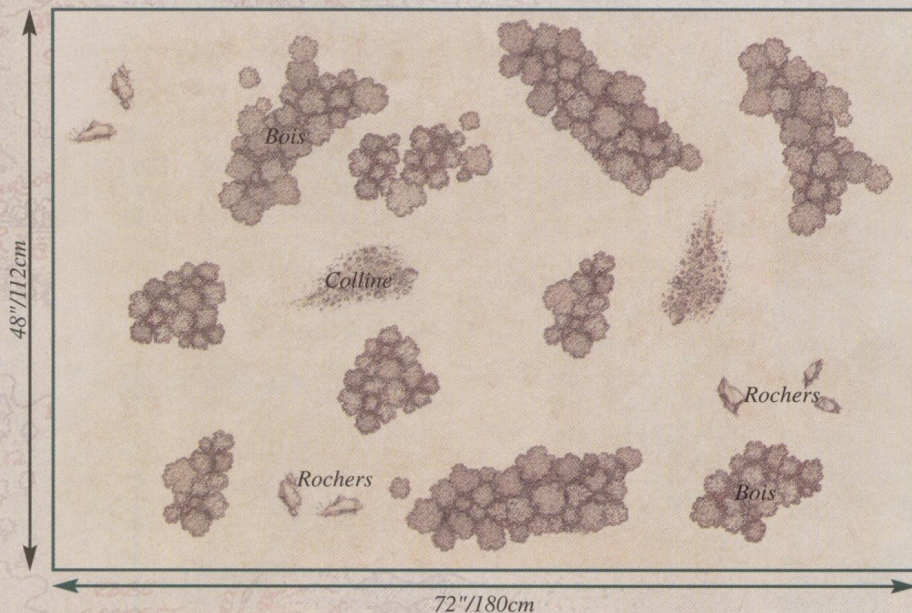
Le camp du Bien gagne si 50% des Orques sont tués avant que les Elfes ne soient démoralisés.

Le camp du Mal gagne si les Elfes sont réduits à 50% ou moins de leurs effectifs avant que les Orques ne le soient.

Si aucune de ces conditions n'est remplie à la fin des 20 tours, la partie est une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Anneaux Elfiques. Gil-galad porte Vilya et Narya, ce qui lui donne une perception très poussée des événements. Pour représenter ceci, il dispose de 3 points de Destin en début de partie au lieu d'1 seul. De plus, tant que Gil-galad est en vie, si le camp du Bien gagne l'initiative, il peut décider de la donner au camp du Mal pour ce tour. Si le camp du Mal gagne l'initiative, les anneaux n'ont aucun effet.



Les Chevaucheurs de Warg se jettent sur les Hauts Elfes.

Vu la profusion de personnages peuplant les pages du Seigneur des Anneaux, il était inévitable d'en laisser de côté pour l'adaptation au grand écran. Nous vous présentons néanmoins certains de ces oubliés dans l'Ombre & la Flamme: amis ou ennemis des Hobbits, les voici mis en couleurs par les peintres de l'équipe 'Eavy Metal.

PAINTING MASTERCLASS

Baie d'Or, Tom Bombadil, les Êtres des Galgals et les Hobbits engourdis.

Figurines peintes par
Darren Latham



PRÉPARATION

Aucun assemblage n'étant nécessaire, les figurines ont simplement été ébarbées avec un couteau de modélisme et une lime avant d'être sous-couchées en *Chaos Black*.

TOM BOMBADIL



Le manteau de Tom a reçu une couche de base de *Regal Blue*, qui s'est vue ajouter autant d'*Enchanted Blue* pour les premiers éclaircissements, puis de plus en plus de *Skull White*.



La tunique a été peinte avec un mélange équilibré de *Scorched Brown* et de *Bestial Brown*, puis a été éclaircie en ajoutant de petites touches de *Bleached Bone* à la couche de base.



Du *Snakebite Leather* est venu recouvrir les bottes, elles ont ensuite été éclaircies d'abord avec du *Bubonic Brown* et enfin avec des pointes de *Bleached Bone*.



DÉTAILS

Le visage et les mains de Tom ont été peints en *Tanned Flesh*. Cette première couche a été suivie d'une autre de *Dwarf Flesh*, puis d'un

éclaircissement de cette dernière teinte mêlée à autant d'*Elf Flesh*. Pour finir, la peau a reçu une ultime touche d'*Elf Flesh* pur, puis les joues se sont vues recouvertes d'un lavis de *Red Gore* très dilué.



Du *Scorched Brown* a été utilisé pour peindre la barbe, qui a ensuite été éclaircie par un mélange à parts égales de *Scorched Brown* et de *Bleached Bone*. Pour finir, l'ensemble s'est vu rehaussé d'un lavis d'encre marron diluée dans autant d'eau.



Le chapeau de Tom a été travaillé en *Terracotta* éclairci au *Bleached Bone*, puis de petites traces d'encre marron sont venues figurer la marque des intempéries sur le couvre-chef.

FINITIONS



Les yeux ont été peints en *Skull White*, et un petit point de *Chaos Black* représente la pupille.



Du *Regal Blue* a été appliqué sur la plume, qui a ensuite été éclaircie en y incorporant du *Skull White*.



Les pantalons et la ceinture sont restés noirs mais ont été éclaircis à l'aide d'un mélange équilibré de *Codex Grey* et de *Chaos Black*.



BAIE D'OR



La robe a été peinte en *Scaly Green*, puis du *Skull White* a été ajouté à cette couleur pour les divers éclaircissements.

DÉTAILS



Sur une base de *Tanned Flesh*, la peau de Baie d'Or a reçu un dégradé de *Dwarf Flesh*, puis d'un mélange de *Dwarf Flesh* et d'*Elf Flesh*, et enfin d'*Elf Flesh* pur.

Cette dernière couleur a enfin été mariée à une même proportion de *Skull White* pour un ultime éclaircissement. Touche finale, un glacis d'encre rouge très diluée a été appliqué sur les lèvres pour les faire ressortir.



Du *Bronzed Flesh* a été employé pour la chevelure de Baie d'Or, puis elle a été ombrée avec un glacis de *Flesh Wash* dilué dans autant d'eau. Elle a finalement été éclaircie à l'aide

d'un mélange à parts égales de *Bronzed Flesh* et de *Bleached Bone*, puis avec cette dernière teinte seule.

FINITIONS



La bougie a d'abord été peinte en *Bleached Bone*, puis éclaircie au *Skull White*. Sur une base de cette dernière couleur, la flamme a reçu une couche de *Fiery Orange* et un dégradé de *Vomit Brown*.



La ceinture de Baie d'Or a été peinte en *Shining Gold* avant un dégradé de *Shining Gold* mêlé à une pointe de *Mithril Silver*.

Le collier et le diadème ont été peints en *Chainmail*.



Baie d'Or et Tom Bombadil accourent à l'aide des imprudents Hobbits.



LES HOBBITS ENGOURDIS



Sur une couche de base de *Bestial Brown*, l'antique lincoln qui entoure les infortunés Hobbits a été éclairci au *Bubonic Brown*, puis au *Bleached Bone* et enfin au *Skull White*.



La peau a été peinte en *Tanned Flesh* éclairci au *Dwarf Flesh*. Elle a ensuite été rehaussée d'un mélange de *Dwarf Flesh* et d'*Elf Flesh*, puis avec de l'*Elf Flesh* seul.



Les ornements d'or ont été peints en *Shining Gold* puis éclaircis à l'aide d'un mélange équilibré de *Shining Gold* et de *Mithril Silver*.

LES ÊTRES DES GALGALS



La peau et les lincoils spectraux des Êtres des Galgals ont été peints avec un mélange de *Chaos Black* et de *Codex Grey*. Du *Space Wolves Grey* a été ajouté au mélange pour la toute première étape d'éclaircissement, puis de plus en plus de *Skull White* pour les deux suivantes.



Les zones dorées de l'armure ont été travaillées sur une base de *Brazen Brass* au *Shining Gold* puis ombrée à l'aide d'un lavis de *Flesh Wash* dilué dans autant d'eau.



Du *Boltgun Metal* a été appliqué sur l'armure avant que celle-ci ne se voit éclaircie d'abord par du *Chainmail* et enfin par du *Mithril Silver*. Pour finir, des encres verte et marron ont été appliquées par petites touches.



Les yeux ont reçu une couche de *Snot Green*, et un point de *Bleached Bone* est venu figurer les pupilles.

Un certain nombre d'entre vous ont pris le train en marche et ne se sont lancés dans l'aventure qu'avec l'édition Les Deux Tours. Ils ont éprouvé quelques difficultés à jouer avec les personnages de la Communauté de l'Anneau, et en attendant Le Retour du Roi dans lequel tous seront repris, voici de quoi calmer leur impatience.

PERSONNAGES DES TERRES DU MILIEU

Mise à jour pour le Seigneur des Anneaux

HÉROS DES GENS LIBRES DES TERRES DU MILIEU



Bilbo (Hobbit)

Valeur en Points: 90

	C	F	D	A	PV	B
Bilbo	3/3+	3	5	1	2	6

Puissance: 1

Volonté: 3

Destin: 3

Bilbo a déjà vécu de longues années et ses aventures lui semblent désormais lointaines. Bien qu'il soit extrêmement fatigué, son bon cœur et sa volonté lui ont toujours permis de résister au terrible pouvoir de l'Anneau qu'il a conservé si longtemps.

Équipement

Bilbo porte Sting et sa Cotte de Mithril. Les règles pour ces objets sont détaillées dans la description de Frodo, leurs bonus ont déjà été ajoutés au profil de Bilbo (sans cela, il aurait une Force et une Défense de 2). Notez que si Bilbo et Frodo sont dans votre armée, le premier porte Sting et la Cotte de Mithril tandis que le second porte l'Anneau Unique.

Règles Spéciales

L'Anneau : Si Frodo n'est pas inclus dans votre armée, Bilbo peut aussi porter l'Anneau Unique. Dans ce cas, les règles sur l'Anneau s'appliquent à Bilbo.

Résistant à la Magie : Voir page 43 du livre Les Deux Tours pour plus de détails.

Jet de Pierres : Si un Hobbit ne se déplace pas, il peut déclarer qu'il "cherche un bon caillou", et le lancer lors de la phase de Tir suivante, à condition qu'il ne soit pas engagé au corps à corps. Ce jet est résolu de la même façon qu'un tir d'arbalète, avec une portée de 8"/20 cm et une Force de 1.

Haldir (Elfe Sylvestre)

Valeur en Points: 55

	C	F	D	A	PV	B
Haldir	6/3+	4	4	2	2	5

Puissance: 3

Volonté: 1

Destin: 1

Haldir est l'un des gardiens de la Lothlorien. Sa foi dans l'alliance entre les Hommes et les Elfes est telle qu'elle le pousse à mener ses guerriers au Gouffre de Helm pour prêter main-forte à ses défenseurs.

Équipement

Haldir manie une lame elfique. Il peut recevoir l'équipement ci-dessous pour le coût supplémentaire indiqué:

Arc Elfique	5pts
Cape Elfique	10pts
Armure	5pts

Armure : Si Haldir porte une armure, sa valeur de Défense augmente de +1 et passe à 5.

Règle Spéciale

Maître Archer : Si Haldir dispose d'un arc elfique, il peut tirer deux fois au lieu d'une durant sa phase de tir.



Haldir dirige la défense de la Lothlorien.



Elendil se fraye un chemin vers le sinistre Sauron.

Elendil (Humain)

Valeur en points : 165

Puissance: 3

Volonté: 3

Destin: 1

Elendil

C

7/-

F

4

D

7

A

3

PV

3

B

6



Haut Roi des Dunedain et de Gondor, Elendil mena son peuple jusqu'aux Terres du Milieu où il rencontra Gil-galad et devint son ami. Bien qu'il fût l'un des hommes les plus puissants à avoir jamais foulé la terre, son destin était de tomber sous les coups de Sauron aux côtés de son ami et allié Gil-galad, au pied de la Montagne du Destin.

Équipement

Outre son armure lourde ouvragée, Elendil est équipé de l'épée Narsil.

Règle Spéciale

Narsil : La puissante lame Narsil permet à Elendil de mener un combat héroïque pendant la phase de Combat sans dépenser pour cela de points de Puissance.

Isildur (Humain)

Valeur en Points: 100

Puissance: 3

Volonté: 1

Destin: 2

Isildur

C

6/-

F

4

D

7

A

3

PV

3

B

6



Isildur était le fils aîné d'Elendil, souverain du royaume nordique de Gondor. Dans les derniers instants de l'Ultime Alliance, il arracha la victoire en même temps que l'Anneau Unique des mains de Sauron. En rejetant les conseils donnés par les Elfes et en gardant l'Anneau, il mit en route des événements qui ne trouveraient leur conclusion que des millénaires plus tard.

Équipement

Isildur porte une armure lourde ouvragée et une épée.

Règle Spéciale

L'Anneau : Si ni Frodo ni Bilbo ne se trouvent dans votre armée, Isildur peut être le porteur de l'Anneau, auquel cas les règles décrites pour Frodo s'appliquent à Isildur.



La Communauté de l'Anneau traverse l'Eregion.



Gandalf le Gris (Magicien)

Valeur en Points : 150

Puissance : 3

Volonté : 6+1 gratuit par tour

Destin : 3

	C	F	D	A	PV	B
Gandalf	5/-	4	5	1	3	7

Gandalf le Gris et Saruman le Blanc sont les plus puissants de l'ordre des magiciens. C'est Gandalf qui mena la Communauté de l'Anneau jusqu'à ce qu'il disparaisse dans la Moria entre les griffes du terrible Balrog. Les talents magiques de Gandalf sont une aide précieuse pour la Communauté.

Note. Vous pouvez inclure soit Gandalf le Gris soit Gandalf le Blanc à votre force, pas les deux.

Équipement

Gandalf porte un bâton (arme à deux mains) et une épée (arme de base). Il peut utiliser l'un ou l'autre durant un combat.

Règle Spéciale

Bâton de Pouvoir : Le Bâton de Gandalf n'est pas seulement le symbole de son autorité mais aussi un puissant talisman. Pour représenter ceci, Gandalf peut utiliser 1 point de Volonté par tour sans avoir besoin de puiser dans sa réserve de points de Volonté.

Pouvoirs Magiques

Volonté Renforcée : Portée 12"/28cm. Résultat à obtenir : 4+. Gandalf peut utiliser ce sort pour restaurer tous les points de volonté perdus d'un Héros allié à portée. La Volonté de la figurine est restaurée jusqu'à son maximum. Gandalf ne peut pas utiliser ce sort pour rétablir sa propre Volonté.

Impact Magique : Portée 12"/28cm. Résultat à obtenir : 5+. Ce pouvoir ne peut être utilisé que sur une seule figurine ennemie. Il ne doit y avoir aucune figurine bloquant la ligne de vue entre Gandalf et sa cible, les couverts la masquant partiellement sont ignorés. Si le pouvoir est lancé avec succès, la figurine est repoussée loin de Gandalf. Jetez un dé pour déterminer la distance en pouces (doublez-la pour obtenir des centimètres) sur laquelle la figurine est repoussée. Elle peut donc reculer de 1 à 6 1/2 à 12cm. Toute figurine se trouvant sur la trajectoire de la cible

lorsqu'elle est repoussée est automatiquement plaquée au sol. Si la figurine est au corps à corps, toutes les figurines amies ou ennemies engagées dans le combat sont alors plaquées au sol. Si les figurines sont propulsées sur un obstacle, elles sont aussi jetées à terre. La cible du sort compte comme étant touchée par un coup de Force 5 et toutes les figurines projetées au sol subissent un coup de Force 3.

Immobilisation : Portée 12"/28cm. Résultat à obtenir : 3+. La victime ne peut rien faire pour ce tour. Au corps à corps, sa valeur de Combat est de 1 et elle ne jette qu'un seul dé, quel que soit le nombre d'Attaques. Si elle remporte le combat, elle ne porte pas de coup. La cible peut toujours utiliser des points de Puissance, de Volonté ou de Destin mais ne peut pas réaliser d'actions héroïques. Le sort dure jusqu'à la fin du tour.

Injonction : Portée 12"/28cm. Résultat à obtenir : 4+. La victime ne peut rien faire pour ce tour, comme sous l'effet d'un sort d'Immobilisation. Le joueur du Bien peut cependant déplacer la victime du sort de la moitié de son mouvement dès que le pouvoir fait effet, même si elle a déjà bougé durant ce tour.

Lumière : Résultat à obtenir : 2+. Ce sort permet à Gandalf de faire briller son bâton. Dans le noir, le bâton éclaire une zone de 12"/28cm autour de Gandalf et toute personne dans cette zone peut être vue comme en plein jour. Une fois que ce sort a été lancé, il dure aussi longtemps que Gandalf dispose encore d'au moins un point de Volonté. Si la Volonté de Gandalf tombe à zéro, le bâton s'éteint. A cause de l'éclat du bâton, toute figurine ennemie tentant de tirer sur Gandalf ou sur une figurine derrière lui doit obtenir un 6 pour toucher.

Aura de Terreur : Résultat à obtenir : 2+. Ce sort permet à Gandalf de s'entourer d'une aura terrifiante. Une fois ce sort lancé avec succès, Gandalf compte comme étant terrifiant pour toutes les créatures des forces du Mal et aussi longtemps qu'il lui reste au moins un point de Volonté. Si sa Volonté tombe à zéro, l'Aura de Terreur disparaît. Référez-vous à la section Bravoure pour plus de détails sur la terreur.

HÉROS DES FORCES DES TÉNÈBRES

Sharku, Capitaine Chevaucheur de Warg (Orque)

Valeur en Points: 55

Puissance: 3

Volonté: 1

Destin: 1



Sharku

C	F	D	A	PV	B
4/-	4	5	2	2	3

Sharku est le chef et de loin le plus hardi des Chevaucheurs de Wargs.

Bouclier

5pts

Bouclier: Si Sharku porte un bouclier sa Défense est augmentée de +1 et il peut se défendre au corps à corps.

Équipement

Sharku porte une armure orque grossière et il est armé d'une lame orque (arme de base). Il chevauche un Warg et peut avoir un bouclier pour le coût supplémentaire suivant:

	C	F	D	A	PV	B
Warg	0/-	4	4	0	1	2

Grishnakh, Capitaine Orque

Valeur en points: 45

Puissance: 3

Volonté: 1

Destin: 1



Grishnakh

C	F	D	A	PV	B
4/-	4	5	2	2	3

Grishnak est à la tête du groupe d'Orques de Mordor qui rencontre les Uruk-Hai alors que ceux-ci ramènent Merry et Pippin à Saruman. Il tente en vain de les enlever pour les apporter à son propre maître, Sauron.

Équipement

Grishnak est équipé d'une épée et d'une armure. Il peut avoir un bouclier pour le coût supplémentaire suivant:

Bouclier

5pts

Bouclier: Si Grishnak porte un bouclier sa Défense est augmentée de +1 et il peut se défendre au corps à corps.

Lurtz, Capitaine Uruk-hai

Valeur en Points: 60

Puissance: 3

Volonté: 1

Destin: 1



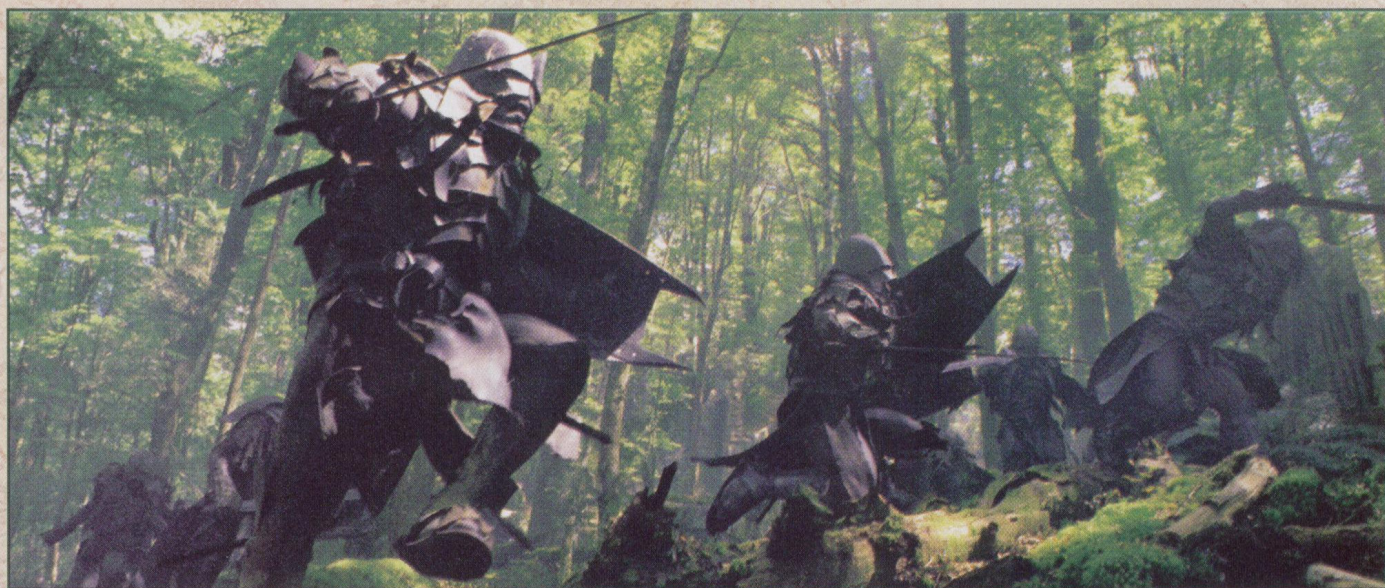
Lurtz

C	F	D	A	PV	B
5/4+	4	6	2	2	4

Lurtz est le plus puissant de tous les Uruk-Hai. Même au sein de cette race brutale et impitoyable, Lurtz reste un chef extrêmement belliqueux et tenace.

Équipement

Lurtz porte une épée (arme de base) et est équipé d'une armure lourde, d'un bouclier et d'un arc orque.



L'Ombre & la Flamme propose un scénario à thème intitulé "Brouillard sur les Galgals". Les tertres des Galgals sont les tombeaux des Êtres des Galgals qui attaquent les Hobbits alors qu'ils se dirigent vers Bree. Mark Jones a fait quelques recherches historiques afin de créer un décor à l'apparence cohérente.

FABRIQUER UN TERTRE DES GALGALS

Réaliser des décors pour l'Ombre & la Flamme



Un tertre est un site funéraire datant de l'Âge de Pierre ou du Bronze. À l'origine, ce n'était qu'un simple monticule de pierres couvrant une dépouille, généralement celle d'un chef. Au fil des siècles ils ont fini par devenir des chambres servant de sépulture au défunt et où étaient également entreposées ses armes et d'autres objets censés lui servir dans son voyage dans l'au-delà. Des rochers marquaient l'entrée du site tels des pierres tombales.



Ces informations en tête, Mark a commencé à fabriquer un tertre funéraire qui en plus d'être identifiable en tant que tel fournirait un décor intéressant en termes de jeu.

Mark l'a construit pour que la partie supérieure puisse être ôtée afin de déplacer les figurines à l'intérieur. Vous pouvez télécharger les gabarits à cette adresse :

www.games-workshop.com/lotr

Suivez ensuite ces instructions :

Matériel Utilisé

- Polystyrène de 25 mm d'épaisseur
- Carton-plume de 10 mm d'épaisseur
- De petits morceaux d'ardoise
- Sable
- Gravier
- Flocage
- Mastic prêt à l'emploi
- Peinture texturée
- Isorel

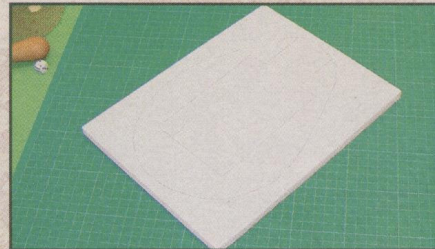
Outils Utilisés

- Couteau de modélisme
- Cutter
- Papier de verre
- Colle PVA
- Ruban adhésif
- Colle époxy*
- Scie de modélisme

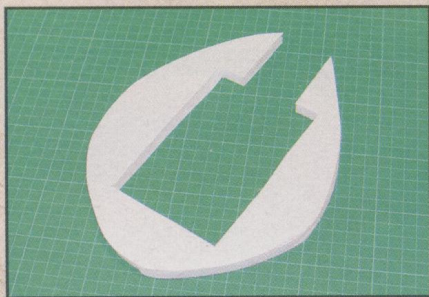
PAROIS DE LA CHAMBRE FUNÉRAIRE



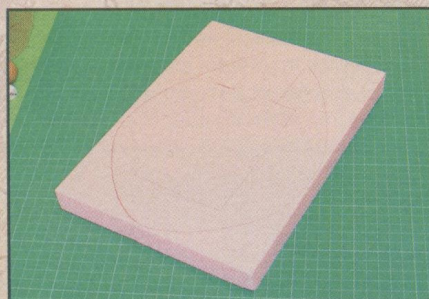
Pour commencer, tracez un ovale sur le carton-plume d'environ 250 mm de long et 190 mm de large. Il servira de fondation aux parois de la chambre.



Imprimez le gabarit de la chambre et découpez-le avec votre couteau de modélisme en faisant attention de ne pas vous blesser. Placez-le au milieu de l'ovale tracé sur le carton-plume, de façon à ce que la partie la plus étroite du gabarit soit en contact avec la partie étroite de l'ovale. Tracez alors la forme du gabarit sur le carton-plume.

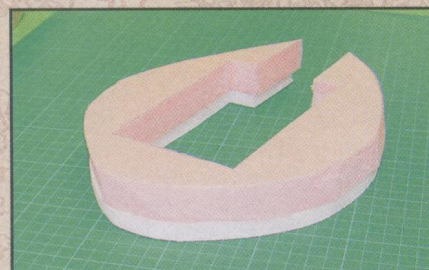


Découpez l'extérieur de l'ovale avec votre cutter et ôtez tout l'espace occupé par la chambre comme ci-dessus.

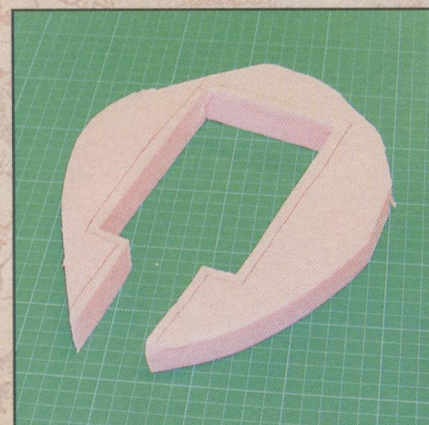


Posez le carton-plume sur la plaque de polystyrène et tracez les contours de la chambre que vous venez de découper.

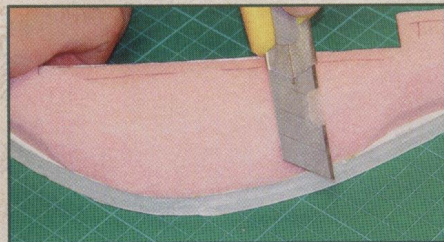
Découpez ensuite selon le tracé avec le cutter: vous obtenez alors une forme identique à celle des fondations.



Collez les deux morceaux ensemble. Les fondations en carton-plume rendront les parois plus solides et ajouteront un peu de hauteur au polystyrène.



Avant de façonner les parois, prenez un crayon et tracez une ligne autour des contours à environ 6mm.

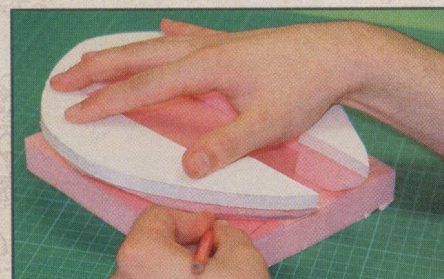


Vous pouvez alors vous mettre à travailler les parois avec votre cutter. Prenez votre temps et n'enlevez que des petits copeaux pour avoir une surface arrondie.

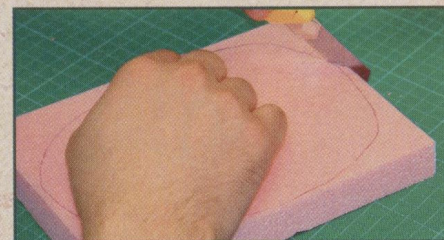
Continuez ainsi jusqu'à la ligne tracée auparavant: la zone plane qu'elle délimite servira à poser la partie supérieure du tertre.

Les parois sont maintenant terminées et il est temps de s'attaquer à la partie supérieure de votre tertre.

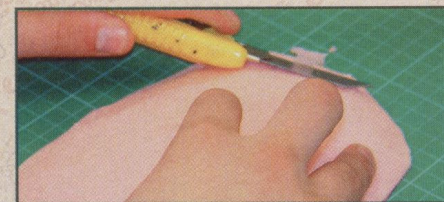
FABRIQUER LA PARTIE SUPÉRIEURE DU TERTRE



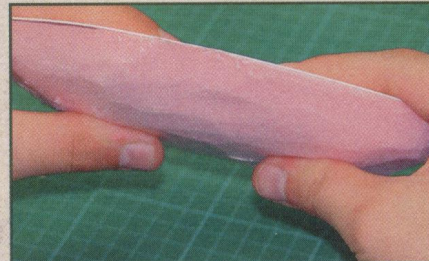
Pour faire le dessus du tertre, son "toit", retournez le morceau de polystyrène dans lequel est creusée la chambre. Posez-le sur une autre épaisseur de polystyrène et dessinez les contours qui formeront le sommet.



Découpez ensuite avec votre cutter, et placez le morceau ainsi obtenu sur le dessus de votre tertre pour vérifier que les contours correspondent correctement. Retravaillez-les si nécessaire.

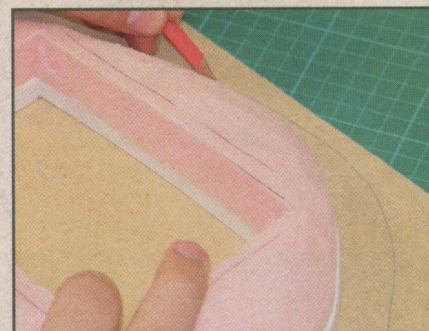


Taillez le dessus comme précédemment, par petits copeaux. N'hésitez pas à le placer de temps à autre sur la chambre pour vérifier que les pentes sont harmonieuses entre les deux blocs.



Collez de la carte plastique sur le côté plat avec de la colle PVA. Enlevez ce qui dépasse une fois la colle sèche avec le couteau de modélisme. Cela permet de solidifier le toit et d'éviter que les bords ne s'abîment.

FABRIQUER LE SOCLE DU TERTRE



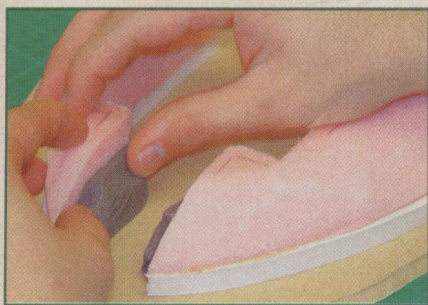
Vient alors le moment de faire le socle. Celui-ci devra être à peu près plus large de 10mm que le tumulus. Posez votre tertre sur l'isorel, en vous assurant de laisser au moins 10mm entre leurs bords respectifs. Tracez à environ 10mm du bord du morceau de polystyrène en suivant ses contours.

Découpez alors la forme ainsi obtenue légèrement en diagonale avec votre scie pour donner au socle une pente qui ait l'air naturelle. Arrondissez les angles avec le papier de verre, puis collez le socle au polystyrène avec de la colle PVA.



L'ENTRÉE

Pour faire l'entrée du tertre, prenez deux petites ardoises (vous pouvez vous en procurer en jardinerie). Placez-les de part et d'autre de l'entrée. Pensez à vérifier qu'une figurine peut se tenir dans l'entrée, vous pouvez pour se faire utiliser un socle rond. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez élargir un peu l'entrée avant de fixer les deux petites ardoises.



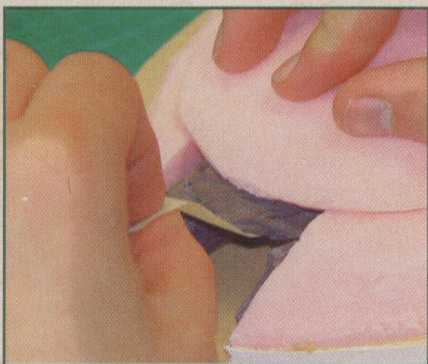
N'oubliez pas d'utiliser le toit comme guide pour positionner les ardoises. Une fois que vous êtes satisfait du résultat, collez-les avec de l'époxy.

COLLE ÉPOXY

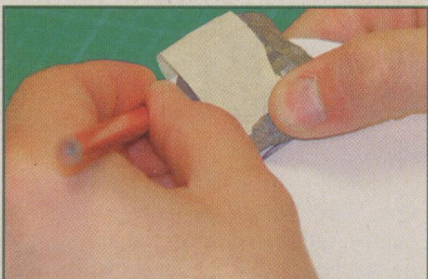
Cette colle est idéale pour fixer les matériaux durs tels que l'ardoise sur vos décors. Elle tient mieux que la PVA et est facile d'utilisation.

Recommandation : faites bien attention à ne pas vous en mettre sur la peau.

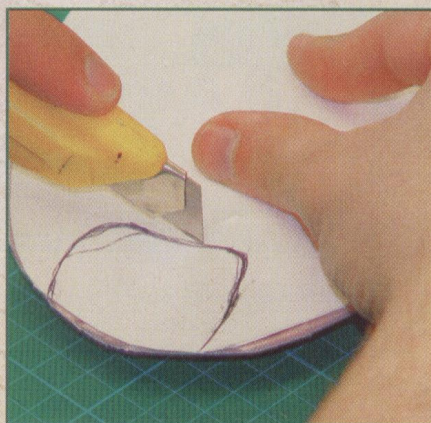
LE LINTEAU



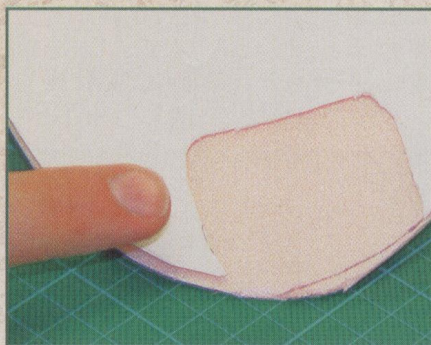
Maintenant que les côtés de l'entrée sont fixés, vous pouvez passer au linteau, lui aussi réalisé avec de l'ardoise. Pour que ce soit plus pratique il sera fixé au-dessus du tertre. Choisissez-en un morceau assez étroit pour s'adapter aux ardoises déjà en place vérifiez qu'il convient. Prenez alors un morceau de ruban adhésif et fixez l'ardoise sous le dessus du tertre en la laissant dépasser de 10mm. et en vérifiant qu'elle s'adapte bien.



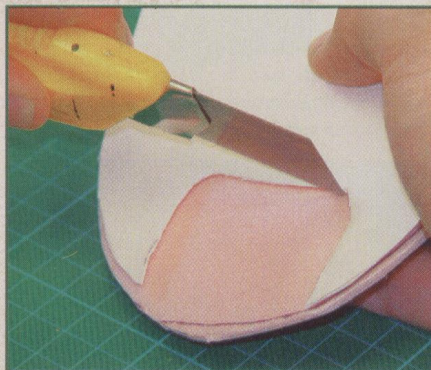
Tracez la forme de l'ardoise afin de la découper dans la partie supérieure de votre tertre des Galgals.



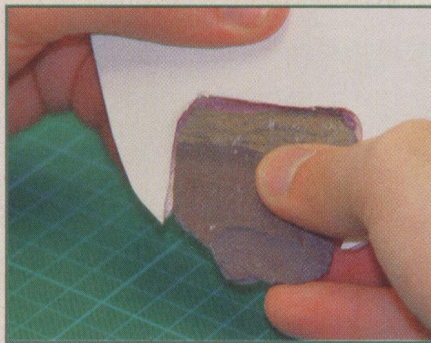
Retirez le ruban adhésif et l'ardoise et découpez précautionneusement la forme dessinée avec votre cutter.



Enlevez le morceau de carte plastique pour faire apparaître le polystyrène en dessous.



Creusez le polystyrène afin d'y adapter le linteau en ardoise, en vérifiant la profondeur au fur et à mesure que vous procédez.

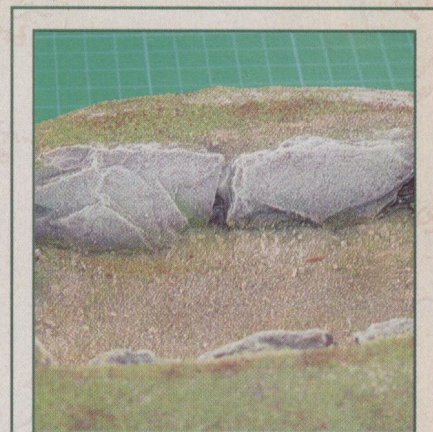


Collez ensuite l'ardoise avec de la colle époxy dans le creux obtenu.

FINITION DES PAROIS



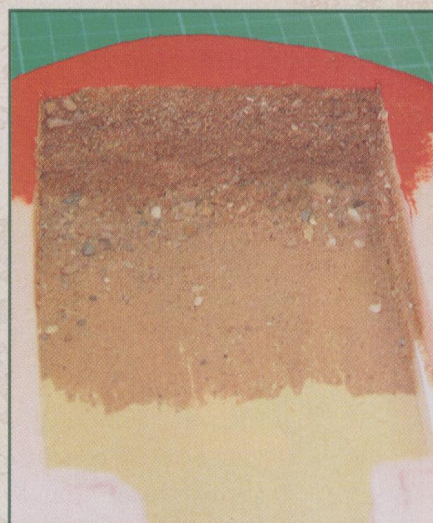
Utilisez le mastic prêt à l'emploi pour boucher les trous entre les parois et le socle. Vous pouvez aussi en appliquer pour obtenir une surface moins lisse.



PAROIS EN ARDOISE (FACULTATIVES)

Mark a collé des ardoises sur les parois de la chambre, ce que vous pouvez également faire si vous en avez le courage et le temps!

TEXTURER LE TERTRE

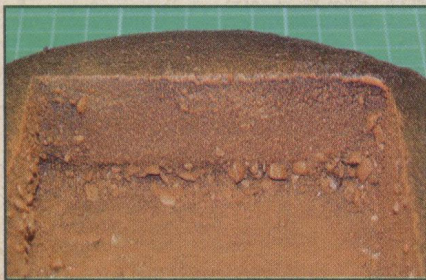


Passez de la colle PVA sur le sol (et les murs si vous n'y avez pas fixé d'ardoise) et saupoudrez de sable et de gravier pour créer une texture imitant un sol caillouteux.

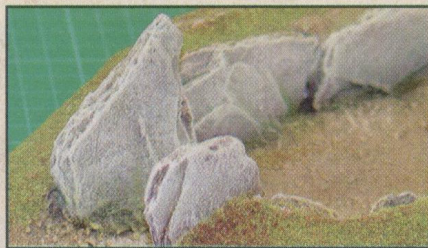


Pour terminer, peignez le décor avec de la peinture texturée: cela protégera le polystyrène lors de l'application de la sous-couche et évitera qu'il ne fonde. Vous pouvez acheter cette peinture en magasin spécialisé ou bien en faire vous-même.

PEINDRE LE TERTRE



Sous-couchez tout d'abord le tertre avec une bombe* *Chaos Black*. Passez ensuite une couche de base de *Bestial Brown* et effectuez enfin un brossage à sec prononcé de *Vomit Brown*.

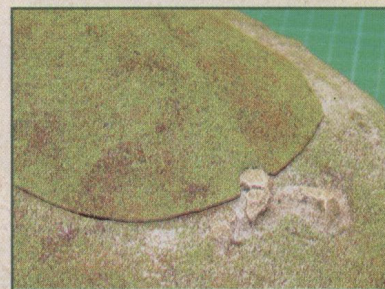


Les ardoises sont peintes en *Codex Grey* puis brossées au *Fortress Grey*. Les parties extérieures ont reçu un léger brossage de *Bestial Brown*, puis de *Dark Angels Green* et de *Camo Green* à parts égales.

Pour finir, appliquez généreusement de la colle PVA et saupoudrez de floccage.

BROUILLARD SUR LES HAUTS DES GALGALS

Ce décor a nécessité un grand nombre de techniques et de matériaux différents, tels que l'isorel et les ardoises. Cela en fait un projet très intéressant pouvant mener à d'autres idées de fabrication de décors. Comme vous pouvez le constater, non seulement le tertre est magnifique mais il fournit en plus un élément de jeu très pratique permettant de placer des figurines à l'intérieur, le rendant idéal pour le scénario de l'Ombre & la Flamme auquel il est destiné. Je viens d'ailleurs de me rendre compte que ce dernier met en scène non pas un mais quatre tertres... je vous laisse j'ai du boulot qui m'attend !



ASTUCE : ADAPTER LE DESSUS DU TERTRE

Mark a décidé de découper le dessus de son tertre de façon à l'adapter aux ardoises de l'entrée.

Pour qu'il tienne bien sur le tertre, il a également réalisé une encoche à l'arrière, puis collé sur le tertre un rocher qui viendrait s'y loger. Il a bien sûr fait attention à ne pas coller le toit pour pouvoir l'ôter si nécessaire !



Les terrifiants Êtres des Galgals traînent leurs victimes paralysées dans leurs tombes afin de les sacrifier.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LES DEUX TOURS



Haldir & Porte-étendard Elfe
au Gouffre de Helm

15,00 €

99061463 017



Gamlin & Théoden
au Gouffre de Helm

15,00 €

99061464 030



Aragorn au
Gouffre de Helm

8,00 €

99061464 028



Legolas au
Gouffre de Helm

8,00 €

99061463 016



Gimli au Gouffre
de Helm

8,00 €

99061465 004



Eowyn au Gouffre
de Helm

8,00 €

99061464 029

Damrod, Capitaine
des Rangers

8,00 €

99061464 031



Gollum, Frodon
& Sam, Capturés
par Gondor

10,00 €

99061499 017



L'Attaque des Wargs -
Théoden -

10,00 €

99061464 042



L'Attaque des Wargs -
Aragorn -

10,00 €

99061464 041



L'Attaque des Wargs -
Sharku -

10,00 €

99061462 023