

N° **20**  
AVRIL  
2016

# H BBY NEWS PAPER

## **WARHAMMER**

**Hommes- Lézards**  
**Top5 des boîtes de base**  
**Sang et Tonnerre Ep2**

## **W40k**

**Tactiqua Lychgards**  
**Deathwatch**  
**OVERKILL**

## **X-WING**

**Questions - Réponses**

## **LE HOBBIT**

**le Jeu de Bataille**

**THE SILMARILLON** la guerre de la grande colère.



# Sommaire

## MAGAZINE NON OFFICIEL

Ce magazine a été réalisé par des fans des univers produits par GAMES WORKSHOP et EDGE en toute indépendance de la société GAMES WORKSHOP et EDGE , et sans agrément implicite de leur part !

Il ne peut être commercialisé sous quelque forme que ce soit et est mis gracieusement à la disposition de tous les lecteurs. Ce magazine ne peut en aucun cas donner lieu à une quelconque exploitation commerciale.

Chaque chroniqueur est responsable du contenu de ses articles. Le Hobby News Paper ne peut être reproduit.

**P3-7**

**P8-11**

**P12-13**

**P15-16**

**P17-18**

**P19-20**

**P22**

**P24-25**

**P26**

**P27-28**

## WARHAMMER

**TOP5 BOÎTES DE BASE**

**SANG ET TONNERRE**

**HOMMES-LEZARD**

WARHAMMER 40.000

**DEATHWATCH OVERKILL**

**TACTIQUA LYCHGUARD**

**WAAAGH BARAK chp VIII**

X-WING

**QUESTION-REPONSE**

LE HOBBIT

**THE SILMARILLION**

la guerre de la colère

**MOTS CROISES**

-----  
**W.I.P CHRONIQUEUR**

## CHRONIQUEUR

**Florian (Hobby Figurines) - Naomorii**

**L'equipe couZ'Hobbit - Alexandre Mayeur**

**Tristan -Thomas Caluwaerts**

**Ilionas - Hagbard**

# WARHAMMER



Figurines peinte par Vangareth

# TOP 5 BOITES DE BASE

Réguliers de L'Empire ? Esclaves Skavens ? Gardes Maritimes ? Pas facile de s'y retrouver entre toutes ces boîtes pour lever une armée ! L'abondance de propositions chez Games Workshop peut parfois perdre un peu le fier Chef de Guerre que vous êtes ! Mais pas de panique car Hobby Figurine est là pour vous aider ! Tout de suite, un petit top 5 des meilleurs boîtes de base Warhammer Battle.

# 5

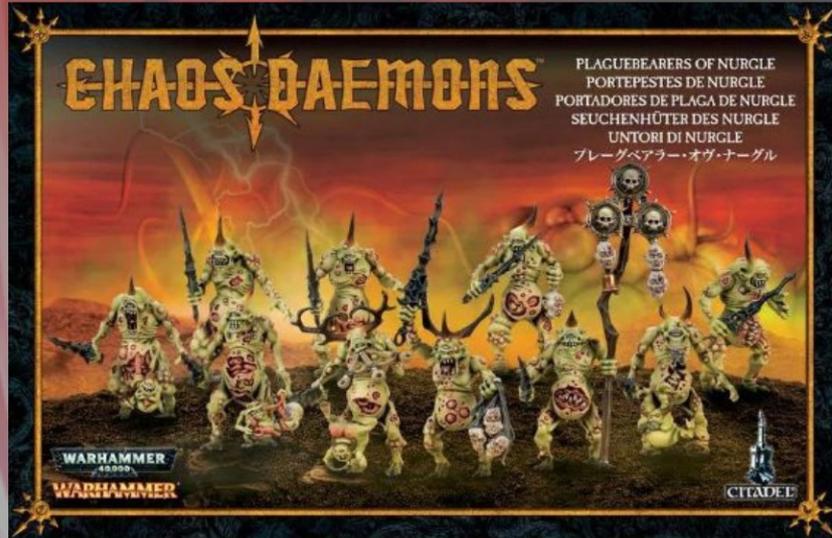
**Les Portepestes de Nurgle occupent la 5ème place.**

De magnifiques figurines pour ceux qui aiment les pustules et la chaire pourrie ! Pour un prix très modique, l'unité ne propose certes, qu'un seul type d'armes et peu de membres et corps différents, mais la résistance d'une unité de Portepestes est une chose appréciable au combat. Ils ignorent la première blessure qui leur est infligé sur un 5 ou plus. Pas grand-chose me direz-vous, mais pas de panique, ces adorateurs de Nurgle ont d'autres surprise cachées entre leurs entrailles !

Ils sont invocables par les Sorciers du Chaos, ce qui permet de dominer rapidement le champ de bataille. Un véritable problème pour les troupes adverses !

Toujours pas satisfait ? Des volées de mouches les entourent, ce qui les dissimule, votre adversaire devra donc soustraire 1 aux jets de touches pendant les phases de tirs, si ils visaient cette unité !

Pour tout adorateur du Dieu de la Maladie, ses figurines sont l'armature d'une armée solide.





En 4<sup>ème</sup> position nous retrouvons les immondes moines de la peste Skavens, et oui, décidemment Nurgle sponsorise ce top 5 !

Noyau du Clan Pestiliens, ils peuvent être équipés avec une flopée d'accessoires et d'armes : des « Lames fétides », des « bâtons de plaies », « icônes de peste », « gong de dégoût », ou encore « bannière de contagion » et j'en passe !

Belle idée donc de proposer un grand d'armes pour des figurines aussi simples à monter et aussi petites ! Nous sommes donc face à un bon rapport qualité prix, qui est appréciable lorsque l'on veut monter une armée Skavens contagieuse !

Sans compter que l'unité est immunisée contre la peur ainsi que les maladies ! Logique me direz vous ? Certes oui, mais contre certaines armées c'est appréciable ! J'oublie aussi leur résistance accrue et leur violence forcenée, les Moines de la Peste sont définitivement une plaie contre toutes armées ennemies, sans mauvais jeu de mot...



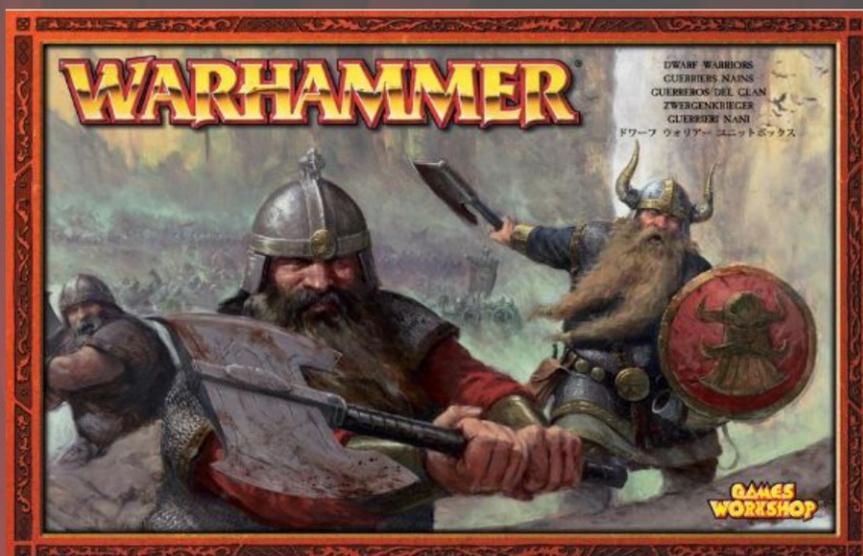
Les robustes Guerriers Nains se bousculent sur la 3ème marche du podium !

De fiers combattants formant de puissantes trop de choc au corps à corps, ils sont la base d'une bonne armée Naine.

Simples à monter, plaisant à regarder ainsi qu'à peindre, plusieurs barbes disponibles, de belles petites armures, quoi de mieux pour un chef de guerre barbu ? De plus, ils peuvent être équipés avec deux armes différentes : soit d'un petit marteau et d'un bouclier qui leur permet de se défendre tout en frappant fort soit d'une longue hache qui leur permet de tailler d'avantage la chaire Orque.

Leur réputation au combat n'est plus à faire, ils ont un moral d'acier et plusieurs compétences très appréciables, par exemple relancer tous les jets de blessures ratés lorsque l'unité est encore au complet !

Avec des nains aussi solides, difficile d'en tuer avant qu'ils ne frappent, je souhaite bonne chance aux troupes adverses...





A la 2ème place, ce sont les bataillons de Tristes Lames Elfes Noirs qui l'emportent !

Les épées de duel ne vous conviennent pas ? Alors essayez donc les carreaux d'arbalètes des Sombres Traits !

Votre armée est déjà équipée à distance ? Les pointes des affrelances vous conviendront dans ces cas là ! Vous l'aurez compris : une seule boîte de guerriers vous permet de choisir entre trois corps d'armées : épéistes, arbalétriers ou lanciers, la diversité d'armes en fait une unité indispensable à tous chefs de Guerres Elfes Noirs ! Physiquement, les figurines sont un plaisir à regarder : les armes sont soignées et extrêmement travaillées (petit coup de cœur sur les arbalètes !), les armures détaillées et les vêtements finement ciselés, en font de superbes pièces, surtout pour le prix ! Leur polyvalence au combat et leurs différentes capacités selon les armes choisies peuvent affaiblir grandement vos ennemis, de quoi faire redouter les Elfes Noirs au plus puissants Empereurs !



# 1

Et les grands gagnants de ce top 5 sont... Les Guerriers Gnoblars !... Non je blague, ce sont les Crache-plombs des Royaumes Ogres qui remportent la 1<sup>ère</sup> place !

Leur nom en dit déjà beaucoup, ces brutes font pleuvoir des morceaux de ferraille, d'armes tranchantes, de boulets de canons ou tous autres objets qu'ils jugeront aptes à faucher les rangs adverses. 107 composants pour assembler 4 figurines, la boîte est donc une mine d'or pour tout figuriniste aimant la diversité ! A vous le choix d'armes, de corps et d'accessoire, vous retrouverez même de petits poudriers Gnoblars dans le kit !

Et leurs compétences au combat est à la hauteur de leur « beauté » : si une troupe ennemie se trouve non loin de votre unité de Crache-plombs, ils effectueront D6 attaques au lieu de D3, de quoi trouer la peau de ces mortels humains...

Le vétéran de l'unité, aussi appelé Crache-Tonnerre, peut effectuer 3 attaques au lieu de 2 en phase de corps à corps, une unité aussi bien capable de mitrailler votre adversaire ou de lui briser les os à grand coup de futs encore chauds...

**Hagbard**



# Sang et tonnerre

**L**e premier sens qui revint à Kolve fut l'ouïe. Une voix rauque et puissante le fit sortir de sa torpeur : « Tous, ouvrez le feu, que votre main ne tremble pas et que votre œil vise juste ! », suivie d'un déluge de balles, de carreaux, de flèches, et de boulets de canon dans un bruit assourdissant. Le joueur d'épée tenta de se relever, mais il fut immédiatement déséquilibré et dû poser genou à terre.

Il passa doucement une main sur son visage et sentit une plaie à sa pommette gauche, plaie qui laissait couler des filets de sang. Kolve ne fit pas de grimasse, ne montra aucun signe de douleur. Il était entraîné pour ça, c'était un joueur d'épée, l'élite de l'élite, il devait mener ses hommes par le courage et l'exemple.

Une main rugueuse l'attrapa et l'aida à se relever. C'était un arbalétrier du Hockland. Il sourit et gratifia Kolve d'une tape sur l'épaule accompagnée d'un large sourire avant de plaisanter sur le statut de soldat d'élite de Kolve : « Bah alors monsieur l'élite, tu comptes te reposer et laisser faire le boulot aux autres ? ».

Ce dernier lui renvoya le sourire avant de rétorquer : « J'étais en

train de me reposer, mais vu que tu m'as réveillé, je vais pouvoir m'échauffer, maintenant ! Merci pour le coup de main l'ami, que Sigmar te garde. ».

Les deux hommes se saluèrent respectueusement avant que l'arbalétrier retourne dans les rangs de son unité qui était en train d'envoyer une pluie de projectiles sur les troupes ennemies amassées en bas des remparts.

Kolve prit le temps de regarder le champ de bataille.

Les défenseurs étaient dépassés, mais tenaient bon. Les grandes portes avaient cédé, un énorme régiment de lancier Hauts-Elfes essayait de colmater la brèche, le sergent de l'unité donnant des ordres avec bien du mal au milieu de la pagaille, des cris et des coups de feu.

Le joueur d'épée arriva à distinguer quelques mots au-dessus de vacarme :

« Phalange ! Ne cédez pas un pouce de terrain, ils ne doivent PAS passer ! ». Les lances elfes s'abaissèrent, un mur de boucliers et de lances allait accueillir les assaillants qui oseraient traverser les portes.

L'air se refroidit encore plus, la pluie s'intensifia... Des guerriers



squelettes et des zombies se déversèrent par la porte, dans un bruit des plus horribles. Pas un elfe ne flancha, encouragé par le sergent : « Hauts-Elfes ! Vous êtes des soldats d'Ulthuan, peu importe ce qui sera envoyé par cette porte, vous tiendrez vos positions ! » Le choc fut terrible, mais le mur ne céda pas, toujours aussi inflexible.

Le sergent cria une nouvelle fois, mais Kolve n'entendit pas cet ordre, il arriva cependant à apercevoir un régiment de lions blancs percuter avec violence le flanc des attaquants de la phalange. Le combat promettait d'être brutal, et de cette brutalité dépendrait la défense de la cité impériale.



**Ailleurs, le chaos était total, Les nains étaient aux prises avec des maraudeurs du Chaos et des orques, les fiers petits guerriers se battaient avec la rage d'un démon de Khorne et ne reculèrent pas d'un pas.**

**Cette impressionnante démonstration de force et de ténacité inspira l'armée toute entière.**

**Les soldats de l'Empire qui occupaient les remparts n'étaient pour la plupart que des unités de tir, excepté le régiment de joueurs d'épée de Kolve et de celui du Carrobourg, qui était là pour les protéger. Le reste de l'armée Impériale était, lui, aux prises avec des guerriers du Chaos.**

**Le combat était déséquilibré, mais pas perdu d'avance.**

**Les Hommes-Lézards, quant à eux, étaient en train de se battre contre des démons de Khorne. Le combat était d'une rare violence, la rage du dieu du sang contre la rage des puissants reptiliens.**

**Deux ennemis historiques et héréditaires étaient en train de se battre, un des deux contingents allait être exterminé, il ne pouvait en être autrement...**

**Kolve réalisa qu'il était sur les remparts et que son régiment était en train de se battre contre des guerriers du Chaos et des Orques. Il n'aimait affronter ni l'un ni l'autre. Les guerriers du Chaos étaient grands et puissants, assez pour mettre en difficulté les armes des joueurs d'épées, pourtant d'une facture irréprochable.**

**Un Orque est similaire à un guerrier du Chaos : il est grand, musculeux, brutal. Le petit détail qui change tout pour une épée à deux mains comme manient les joueurs d'épées est qu'ils n'ont pas d'armure, ou des armures de très mauvaise qualité, faciles à transpercer donc.**

**Kolve ne réfléchit pas, et fonça tête baissée dans la mêlée. Après tout, c'est là qu'il se sentait le plus à l'aise. Le sol était rendu glissant à cause de**

**l'orage et du sang. Il faisait froid, des éclairs d'un violet malsain zébraient le ciel. Le joueur d'épée asséna un terrible coup d'épée à un Orque qui fut tué sur le coup.**

**Un autre arriva à sa hauteur et donna un coup de hache, immédiatement paré par Kolve qui en profita pour décrocher un coup de poing à l'Orque qui ne cligna même pas des yeux suite à ce coup et qui répondit par un coup de tête qui fit lourdement chuter Kolve, lequel lâcha également son épée.**

**Le peau verte se mit au-dessus du soldat, hurla un cri de guerre en levant sa hache, mais ne put jamais l'abaisser, une épée venant de le transpercer de part en part. La brute s'affala lourdement sur le côté, et un joueur d'épée du Carrobourg apparut derrière.**

**Il sourit et releva Kolve qui avait récupéré son épée. « Bah alors, une petite sieste ? », lança le soldat du Carrobourg à Kolve, « Oh, m'en parle pas... », Rétorqua ce dernier**

avant de fendre en deux un autre Orque.



Les joueurs d'épée ce débarrassèrent avec difficultés des assaillants. Aucune perte n'était à déplorer, mais de nombreux blessés plus ou moins graves. Les unités de tir pouvaient continuer à faire pleuvoir la mort, c'était l'essentiel. Kolve profita de cette accalmie pour regarder la situation des Hommes-Lézards...

Xiliak asséna un terrible coup de lance dans la poitrine du sanguinaire le plus proche qui disparut aussitôt dans un nuage rouge. Son Carnosaure referma ses puissantes mâchoires sur deux autres sanguinaires qui s'évaporèrent également dans des nuages pourpres.

La bête se redressa de toute sa taille pour rugir de rage, ce qui galvanisa les Hommes-Lézards à proximité. Cette fois-ci, la phalange faite par les Saurus avec lance fut brisée par l'impitoyable assaut des Sanguinaires et la mêlée était chaotique, les sang-froid étaient dos à dos, et se battaient avec une sauvagerie hors du commun, certains se retrouvant à se battre à mains nues, leurs armes perdues dans cette tornade de violence.

Les pertes étaient effrayantes dans les deux camps, mais aucun ne lâcha prise.

Au contraire, leurs fureurs furent décuplées, c'était incontestablement l'affrontement, entre Hommes-Lézards et Sanguinaires de Khorne qui était le plus effrayant de cette bataille. Le Prêtre Mage Slann leva ses mains décharnées et commença à faire des signes étranges. Quelques secondes à peine après avoir réalisé cette étrange chorégraphie, des milliers de scorpions et de serpents apparurent aux pieds dans sanguinaires, qui disparurent par dizaines. Mais cela n'était pas suffisant pour ralentir le flot ininterrompu de démons et maintenant d'Orques qui se déversaient sur les Guerriers d'écaillés.

Le Crapeau sorcier se tourna vers le capitaine de sa garde personnelle - un Saurus imposant, bardé d'or ayant pour casque un crâne d'Homme-Lézard et maniant une lourde masse à deux mains - et lui fit un signe.

Immédiatement, le capitaine leva sa masse en direction de la terrible mêlée devant eux.

Les Gardes du Temple, Saurus d'élite et garde rapprochée des Slann se mirent à rugir d'approbation et à courir en direction de la mêlée, lance au poing, prêts à transpercer les démons et à montrer qu'ils n'ont pas d'élite que le nom.

Le choc fut d'une rare violence, le bruit des lances brisées et des boucliers qui paraient fut ravivé. Grâce à ces renforts, la ligne Hommes-Lézards tint bon et commença même à prendre le dessus sur les démons. Xiliak

en profita pour faire pivoter son Carnosaure et le joignit à ce chaos. C'est là qu'était sa place, au cœur de la bataille, là où le combat était le plus violent, là où la force brute et la fureur d'un Carnosaure pouvait faire la différence. Ils allaient en avoir besoin, de cette différence, car l'air se refroidit prêt des reptiliens, signe que des troupes des Comptes Vampires allaient fondre sur eux.

Le combat allait être désespéré. Xiliak jeta un coup d'œil en direction des soldats nains avant de complètement plonger dans la masse de soldats devant lui...

Le capitaine nain, Kralznahk, beugla ses ordres en essayant de couvrir le vacarme du combat. Aussitôt fini, les guerriers nains se mirent en carré parfait : les nains avec boucliers se mirent devant pour former un mur inflexible tandis que les longues-barbes se postèrent juste derrière leurs camarades pour asséner de meurtriers coups de haches à deux mains par-dessus le mur.

Cette formation d'une redoutable efficacité infligea de lourdes pertes aux Orques et aux guerriers du Chaos qui assaillaient les petits guerriers.



**Une ombra plana au-dessus de ce mur d'armures et de haches, une ombre ailée, une ombre froide. C'était le seigneur vampire sur un dragon zombie, il rodait, au-dessus des nains, attendant une opportunité de plonger pour les massacrer.**

**Kralznahk se retourna et cria en direction de Midar, en pointant le seigneur vampire du doigt. Midar, qui était au milieu d'une mêlée sanglante contre des Orques noirs regarda la**



**monstruosité volante, et hurla un ordre à ses unités de tir sur les remparts. Ces dernières pivotèrent toutes, même les canons, et visèrent le dragon zombie.**

**Le capitaine Nain regarda ses arquebusiers et pointa le dragon du doigt « FEU A VOLONTE, TRANSPERCEZ MOI CETTE CHOSE AVANT QU'ELLE NE NOUS DEVORE TOUS VIVANTS ! ». A cet ordre, toutes les troupes de tir ouvrirent le feu en même temps, vaporisant littéralement le dragon.**

**Kralznahk fut satisfait, mais cette satisfaction fut vite ravalée au moment où le seigneur Vampire s'écrasa devant le mur de boucliers nains.**

**Il se releva comme s'il n'avait jamais chuté, se retourna vers les nains, dégaina ses deux épées ornées, esquissa un sourire macabre et chargea sous une pluie torrentielle...**



**Thomas Caluwaerts.**

# Hommes-Lézards

**Salutations, citoyens ! Dans l'article du mois, je vais vous parler des Hommes-Lézards. Race peut-être boudée au profit de races plus « dynamiques », cette armée est, pour moi, une des plus exotiques du jeu « Warhammer ». Elle permet d'aligner des dinosaures, des guerriers d'écaillés et des grenouilles mages ! Nous n'allons pas parler du côté stratégique de cette race, mais plutôt de l'aspect historique...**

Avant toute chose, prenez le temps de lire ceci : « Engendrés par les Anciens - des êtres divins qui les mirent au monde afin qu'ils en devinssent les gardiens -, les Hommes-Lézards constituent la plus vieille des civilisations, enracinée dans les profondeurs des jungles de Lustrie et des Terres du Sud où leurs cités-temples s'élèvent parmi les arbres millénaires.

Les Prêtres-mages Slanns furent les premiers serviteurs des anciens et malgré un aspect bouffi, ce sont encore aujourd'hui les maîtres de la magie, guidant le peuple des hommes-lézards par leur vision éclairée. Les Saurus, des guerriers puissamment bâtis, furent conçus dans le seul but de les protéger.

Ceux-ci sont révéérés pour ce qu'ils sont, les combattants bénis des dieux, et chacune des cités-temples en entretient une armée prête à sortir de ses quartiers pour marcher à la rencontre du premier ennemi venu. »

Voilà, vous en savez déjà beaucoup sur les Hommes-Lézards rien qu'avec ce petit texte !

Les Hommes-Lézards sont une race de guerriers reptiliens, de « sang-Froid » vivant dans les jungles, dans des « cités-temples » aux allures Aztèques, Mayas ou encore Incas. Ils pratiquent des sacrifices « lézardiens » et honorent des dieux puissants et multiples. Dans chaque « couvée » de guerriers, certains portent une marque précise d'un dieu, cette marque est due à l'alignement de planètes.

Personne, pas même les prêtres Slanns ne peuvent prévoir si une marque sacrée sera dans la couvée, mais si c'est effectivement le cas, c'est que la « capacité » de la marque sera en rapport avec un évènement très proche...

Les Saurus à la crête orange portent la marque du dieu Chotec et sont d'une incroyable vivacité. Les guerriers d'écaillés à la crête Verte sont nés sous



le signe du dieu Tzunki, et ils développent une étonnante affinité aquatique.

Les inébranlables et inflexibles Saurus à la crête jaune portent la marque du dieu Tlazcotl.

Les Saurus à crête violette, eux, sont exceptionnellement résistants à toute forme de magie, et sont nés sous le signe du dieu Tepok. Les féroces et assoifés de sang

guerriers à crête rouge portent la marque du dieu Sotek, l'équivalent du dieu Khorne... Certains guerriers Saurus naissent Albinos.

Cette forme de « marque » est cependant d'une extrême rareté. Un Saurus albinos est marqué par tous les dieux Hommes-Lézards, il porte la « marque des dieux ».

Ces guerriers-là sont destinés à faire de grandes choses, et à accomplir l'impensable, ils deviennent la plupart du temps de talentueux généraux.

La « société » Hommes-Lézards est très bien structurée, à savoir par exemple qu'un Saurus n'effectuera JAMAIS une tâche administrative ou commerciale, car les Anciens ne les ont pas « engendrés » à cet effet. Ce sont les Skinks qui s'en chargent, ils sont petits et chétifs, un peu comme des guerriers Gobelins. Se sont les Skinks qui gèrent l'administration Hommes-Lézards ainsi que le commerce interne aux cités aussi bien qu'externe.

C'est aussi parmi eux que l'on retrouve les prêtres Skinks, les « Mages » de la race Hommes-lézards.

Revenons à nos écailles et restons sur le militaire ! Il est bon de savoir que les prêtres-mages Slanns sont les MEILLEURS mages du monde de Warhammer. Se sont d'ailleurs eux qui ont enseigné la magie aux Hauts-Elfes.

Un prêtre-mage est capable de faire s'écraser une météorite sur un champ de bataille, de provoquer de terribles tremblements de Terre, ou encore de faire disparaître un continent entier sous les eaux.

Niveau « alliance », les Hommes-Lézards sont les alliés historiques des Hauts-Elfes, bien que personne ne le sache vraiment.

Hommes-Lézards et Hauts-Elfes sont de solides alliés à travers le temps. L'Empire et les nains sont également de très bons alliés, bien qu'avec les petits guerriers il y ait quelques frictions (En même temps, qui n'a JAMAIS eu de problème avec un nain ?!).

Coté « ennemis », c'est évidemment le Chaos et plus particulièrement les Démons du Chaos, qui tente sans relâche d'éliminer les



Hommes-Lézards, ce qui mène à de terribles batailles au cœur des jungles. Les Skavens sont aussi des ennemis héréditaires des Hommes-Lézards, car ils souillent la luxuriante jungle.

Pour terminer, un Saurus ne meurt PAS de vieillesse, ils sont théoriquement immortels.

Seule une blessure mortelle d'une bataille peut venir à bout d'un Saurus. Leurs chefs, les « Kuraq » sont d'ailleurs âgés de plusieurs centaines d'années jusqu'à plusieurs milliers pour les plus vénérables.

Avant de vraiment en finir, une armée d'Hommes-Lézards ne part pas UNIQUEMENT au combat avec des guerriers Saurus ou des éclaireurs/tirailleurs Skinks, mais également avec des dinosaures... Des Carnosaures, sortes d'énormes tyrannosaures ou encore des

Stégadons qui eux ressemblent à des tricératops géants.

Bien entendu, je n'ai fait que survoler cette race antique et mystérieuse qu'est les « Hommes-Lézards », n'hésitez surtout pas à vous procurer les livres d'armées de cette race, les nouveaux comme les anciens, ils sont très riches et vous en apprendront bien plus.

Il va sans dire que c'est de LOIN ma race préférée dans l'univers Warhammer... Une armée de dinosaures et de guerriers à écailles brutaux au style Aztèque ou Maya avec des chefs grenouilles-mage capable de faire s'écraser des comètes, que demander de plus ?!

Niveau peinture c'est une race très agréable qui permet d'utiliser des couleurs « exotiques » et vives qui sont peu utilisées sur une armée plus « normale ». En terme de jeu, c'est une armée lente, pourquoi pas comparables aux Nécrons, mais qui a une force de frappe surpuissante, à faire trembler les armées du Chaos !

Alors camarades, viendrez-vous me rejoindre au milieu de la jungle pour servir les Anciens, ou vous dresserez vous face à cette terrible et mystérieuse race ?

**Thomas Caluwaerts**



# WARHAMMER

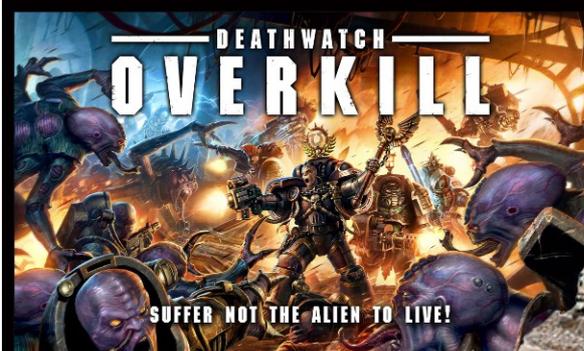
## 40.000



Figurines peintes par Kevin Prigent

# H B B Y

Achats



## DEATHWATCH OVERKILL

De nouveaux intrus menacent l'humanité, des xenos du culte Genestealer. Une nouvelle équipe d'extermination fut créée, la Kill team. Elle est composée des meilleurs Spaces Marines, les plus courageux, les plus expérimentés, les plus agressifs. Nul ne sait si la mission va réussir, mais une chose est sûre, cette équipe va s'abattre sur le sol de Goshar Quintus comme des anges vengeurs tombés du ciel. L'affrontement sera épique.

Salut à tous, aujourd'hui on va parler du nouveau jeu de GW, je veux bien sur parler de Deathwatch Overkill. Overkill est un jeu de plateau pour deux joueurs retraçant les exploits de la Kill Team Cassius au cours de sa tentative d'exterminer l'envahisseur

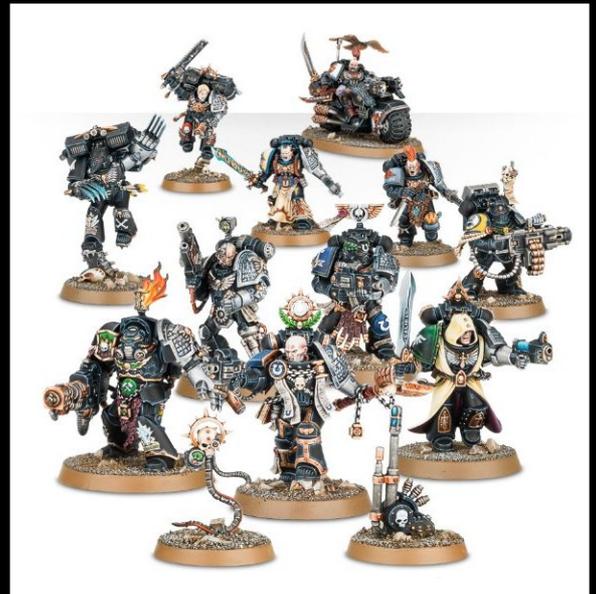
Xenos. Cette grosse boîte de jeu contient : 8 tuiles de plateau recto-verso, les règles, plusieurs scénarios, un lot de 6 dés ainsi que plus de 50 figurines.

Ces dernières sont uniques et magnifiques. Elles représentent l'équipe Deathwatch et la





**VS**



fraternité Goshar Quintus.

Le système de jeu se rapproche fort de "Space Hulk" et peut-être même une extension de ce dernier. Pour ma part, je pense me prendre cette boîte non pas pour le jeu, mais bien pour la beauté et la diversité des

figurines histoire de grossir mon armée SM. Le prix de cette belle boîte tourne au alentour de 150 euros. Encore une belle boîte de l'univers 40K que nous propose GW.

**Tristan**



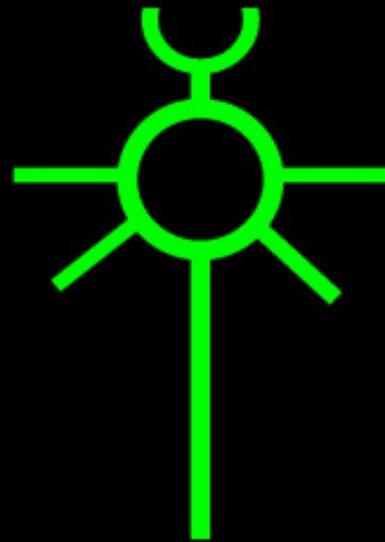
# HOBBY NEWS PAPER



**Vous avez envie de faire partie de l'aventure ?**

**Postuler sur le site [facebook](#) Hobby FIGURINES**

# Tactica Lychgards



Les lychgards étaient autrefois les garde du corps du corps dirigeant de la dynastie necrontyr. Après le grand sommeil, leur statut privilégié leur a permis de conserver non seulement une once de conscience mais également une force décuplée par leur nouveau corps sans altérer leurs capacités au combat. Ces géants préfèrent terminer le combat d'un seul coup, ne supportant pas l'échec lorsqu'ils abattent leur fauchard ou leur épée d'hyperphase dans la chair d'un ennemi. Toutes les races ont appris à craindre ces colosses de métal que rien ne peut arrêter, ils sont l'incarnation de la mort, inarrêtables, implacables, puissants et précis

**Un choix au niveau de l'équipement :**

Les lychgards se distinguent par le fait qu'ils n'ont que deux choix d'équipement. Les deux configurations coûtent presque le même nombre de points.

Les deux configurations se jouent de manière assez différentes.

La première, avec le fauchard fait des lychgards une force de frappe assez monumentale, des attaques F7 PA2 fléau des blindages ne font rigoler personne. Seulement, malgré la résistance des lychgards que leur garanti leur profil, ils seront plutôt fragile contre tout ce qui peut annuler leur armure, il est donc conseiller de leur adjoindre des personnages qui pourront renforcer leur résistance avec une sauvegarde invulnérable et/ou une orbe de résurrection. Ces personnages font grimper le coût de l'unité en flèche, cette unité devient donc très chère très vite.

Cette unité sera donc difficile à jouer mais sera capable de faire

des trous énormes dans le dispositif ennemi tout en lui posant de sérieux problèmes si il n'arrive pas à la gérer au tir grâce aux positionnements des personnages.

La configuration épée d'hyperphase/bouclier à dispersion est la configuration qui donne aux lychgards le plus de résistance.

La 3+ invulnérable est un gain très intéressant pour les lychgards et en fait donc une escouade assez écœurante à gérer pour l'adversaire surtout avec un petit Orikan et une orbe dedans. On a une 3+ invu qui relance les 1 suivi d'une 4+ relançable... Avec la menace apportée par Orikan qui peut de transcender et le fauchard supplémentaire pouvant être apporté par le porteur d'orbe, on a une unité qui peut tenir presque sans broncher toute une phase de tir de l'armée adverse surtout si elle n'est pas garnie en arme de force D, seul chose que les lychgards craignent au plus haut point.





**Conclusion :**  
 Les lychgards sont indéniablement une bonne unité de par leur résistance, seulement ils conditionnent votre liste à tel point que vous ne jouez presque que pour eux. Ils sont également lents et certaines armées pourront les éviter sans trop de problèmes (eldars, noirs ou pas, en tête ). Seulement ils sont intéressants tactiquement parlant car si vous savez les jouer, vous sanctionnerez chaque erreur de votre adversaire par une charge dévastatrice.

**Ilionas**

Encore une fois les personnages font monter le coût de l'unité en flèche mais la configuration bouclier en est moins dépendant et est plus facile à jouer même si elle souffre d'une tarée récurrente chez les lychgards : la lenteur.

C'est pour cela que nous allons voir maintenant les moyens d'amener vos chères moissonneuses batteuses au corps à corps.

**Choix du moyen de transport :**  
 Les lychgards, malgré de bonne statistiques et un bon équipement sont des figurines de types infanterie, elles sont donc très lentes! L'idéal serait de prendre un véhicule pour les amener au corps à corps, ou pas.

- pas de transport : en général une petite escouade qui sera dans votre armée de tir pour repousser une escouade ennemie qui s'approcherait trop ou d'intercepter des infiltrateurs un peu trop entreprenants.

Ou on a le cas totalement inverse, une montagne de

boucliers, d'orbe et de bonus marchant sur l'ennemi.

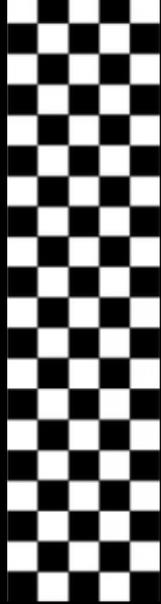
Cette technique peut être assez intéressante si jouée conjointement à des unités de corps à corps rapide comme les spectres car votre adversaire aura des difficultés à tout gérer et vous pourrez alors tranquillement vous emparer du centre de la table pour ne plus le lâcher.

- le night scythe/ la téléportation  
 Ici on est face à une problématique difficile à gérer.

Vos lychgards vont être jeté en pâture à une armée adverse qui aura un tour pour réagir. Vous avez donc deux choix : le premier étant de jouer au moins deux escouades et en espérant que l'adversaire ne pourra pas gérer les deux et donc qu'une arrivera au corps à corps pour faire son office.

Ou bien jouer une escouade bardée de personnages et de bonus car vous savez qu'elle a devoir tanker toute l'armée adverse et qu'une orbe ne sera pas de refus.





## Chapitre VIII

### L'Exode

# WAAAGHI! BARAK'

Il rêvait. Le jeune Yental marchait sur le toit d'un bâtiment en feu. Face à lui, une jeune fille semblait lui tendre la main. C'était sa soeur. Elle s'accrochait au bord, prête à tomber dans les flammes.

Une grande créature apparut. Un ork. Yental prit peur et s'enfuit. Il aurait pu la sauver. Mais l'ork abattit sa lame sur la fillette, alors que d'autres envahissaient le toit. Tandis que le jeune homme courait, les bombardiers grondèrent dans le ciel, et l'immeuble fut plongé dans la poussière.

Il aurait pu la sauver...

« Commissaire, réveillez-vous. » Yental reprit conscience. Face à lui, le lieutenant-colonel Elkeban souriait. « Vous avez encore fait un cauchemar, on dirait. »

Plus de deux semaines s'étaient écoulées depuis la bataille de Krak-Terak, et la destruction de la citadelle Goff. Les officiers étaient dans la navette qui les ramenaient pour la première

fois au Quartier Général.

« Ouais, encore ces lointains souvenirs qui hantent mes rêves. » répondit le commissaire.

« Cela fait plusieurs jours, maintenant. Ils semblent apparaître de plus en plus précisément. » Las, il se leva sur son siège, et bâilla.

Elkeban reprit : « Nous sommes bientôt arrivés. Enfin. Tout semble fini, n'est-ce pas, Yental ?

Après tout, nous avons éliminé tous les orks à des centaines de kilomètres à la ronde. »

« Peut-être. Mais nous restons ici pour protéger les installations minères et les bâtiments civils en construction, pour l'instant.

Et puis, le reste du secteur est plutôt tranquille... »

La navette de transport survola la grande plaine où les troupes du régiment de Bultarn avaient débarqué trois semaines plus tôt. Depuis, un astroport avait

été construit.

Plus loin, d'immenses grues s'occupaient à monter des bâtiments de toutes sortes.

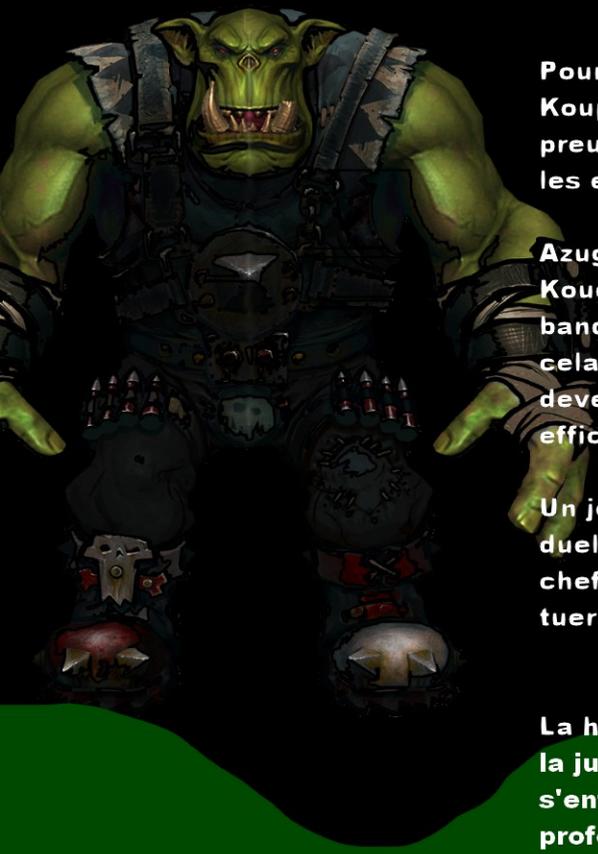
« Putain de colonisation... » grogna le commissaire Yental, voyant la ville naissante à travers le hublot.

.....

Azug Gwerig pesta. Ces foutus grots traînaient dans ces jambes. La hache tomba lourdement, accompagné d'un cri aigu. Au moins, l'un d'eux ne le gênerait plus.

Cela faisait maintenant des jours et des jours que la bande ork marchait, depuis son départ précipité de la citadelle forestière Koud'Boul.

Gwerig se laissait guider par un vieux Goff, et cela ne lui plaisait guère. Mais il était le seul à connaître le chemin...



Pourtant, Témordak Koup'Hadak faisait parfois preuve d'initiative en camouflant les esclaves ou les orks morts.

Azuc Gwerig, le chef Koud'Boul, qui dirigeait toute la bande, ne voyait pas toujours cela d'un bon oeil. Témordak devenait chaque jour plus efficace, plus autoritaire.

Un jour, il le provoquerait en duel pour accéder au rang de chef. Gwerig serait obligé de le tuer avant...

La horde parvint à la lisière de la jungle. Face à eux, le sol s'enfonçait profondément, formant un large fossé. Au fond, à une dizaine de mètres, une rivière coulait vivement, éclaboussant les rochers. De l'autre côté du cours d'eau, les rochers s'étendaient.

Le terrain s'élevait et devenait montagneux. A quelques kilomètres, les orks virent, accroché sur un large plateau, une gigantesque construction, qui s'étendait jusqu'à l'horizon.

Il s'agissait d'un immense entassement de tôles, de béton et de rochers, en partie recouvert d'arbres, dont certains atteignaient les nuages. Gwerig n'avait jamais vu bâtisse d'une pareille grandeur.

Face à l'admiration de tous les orks, le vieux Goff s'avança vers la rivière, levant les yeux vers le ciel.  
« V'la l'Bharak... »

.....

« Des orks... »

Le colonel Vondalus observa le rapport que venait de lui

remettre un jeune officier de la flotte impériale. Face à lui, le commissaire Yental venait de terminer son propre compte-rendu, et s'apprêtait à quitter le bureau. Mais la phrase du colonel le retint :

« Qu'avez-vous dit ? »

« Oh... Rien de grave, je pense. Ce matin, j'ai ordonné une observation spatiale des lointaines contrées abandonnées, à l'Est.

Voici le premier rapport, qui fait mention de plusieurs groupes d'orks progressant vers un petit massif montagneux. »

« Faites voir. » demanda froidement le commissaire. Il lut le dossier, et regarda attentivement les photos fournies.

« Ils ne sont pas si nombreux, et à une longue distance d'ici.

Nous les écraserons en temps voulu. » rassura Vondalus.

Il sourit, et tira un tiroir de son bureau, pour y prendre un petit flacon.

Yental jeta les photos sur le meuble, et se leva en râlant.  
« Ce n'est pas un massif montagneux... »

Alexandre Mayeur



Jusque là, le voyage s'était fait sans aucun incident. Ils avaient été rejoints par des Snakebites, dans la jungle.

Puis, ils avaient convaincu une tribu Bad Moon de les accompagner.

Pour cela, Gwerig avait dû tuer leur chef. Ils étaient désormais plus d'une centaine d'orks à traverser prés, jungles et marais vers le mystérieux « Bharak ».

Ils voyageaient surtout dans la forêt, la nuit, évitant ainsi les observations aériennes ennemies. Les différentes tribus tentaient de cohabiter, mais ce n'était pas facile. Des combats avaient eu lieu fréquemment durant le périple. La bande ork laissait beaucoup d'empreintes de pas derrière eux, mais aussi un certain nombre de cadavres.

Des traqueurs humains n'auraient eu aucun mal à les repérer. Par chance, ceux-ci étaient trop peu nombreux sur la planète pour assurer une surveillance suffisante.

# STAR WARS

# X-WING

## MINIATURES GAME



facebook [X-Wing - Le Jeu de Figurine \(France\)](#)

Venez partager des photos, des commentaires, trouver des joueurs dans vos régions et parlez de vos expériences de jeu "Star Wars X-WING miniatures game"

# STAR WARS

# X-WING

## MINIATURES GAME

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

**Salut à tous, pilotes de la galaxie !**

**Dans cette article, on va effectuer un question-réponse sur les vaisseaux de la galaxie Ep1.**

- Quel est le plus beau vaisseau ?!
- le Faucon Millenium.
  
- Le plus laid?!
- le StarViper
  
- Qu'elle est le plus vicieux ?!
- le TIE fantôme
  
- Qu'y est le plus polyvalent ?!
- le X-WING
  
- Le plus jouer ?!
- Le TIE Figther
  
- Le vaisseau qui est sous-coté ?!
- le Y-wing
  
- Le vaisseau le plus le plus cheaté ?!
- The Inquisitor's TIE Advanced
  
- Le pilote le plus utilisé avec son vaisseau ?!
- Whisper TIE fantôme
  
- Le meilleur des droïdes ?!
- R2D2
  
- Le pire Droïde ?!
- R3A2
  
- Le meilleur membre d'équipage ?!
- Chewbacca
  
- Le pire membre d'équipage ?!
- Chopper

Et voilà, les amis, cet Ep1 des questions-réponses touche à sa fin.

J'espère que vous avez apprécié ce nouveau thème d'article, je vous retrouve pour de prochains articles, salut à tous, pilotes de la galaxie !

**HOBBY FIGURINES**



# THE SILMARILLION



## La Guerre de la Grande Colère

Salut à tous, aujourd'hui nous nous retrouvons pour un article sur une liste d'armée "La Guerre de la Grande Colère", bataille finale du Silmarillion, de Tolkien, opposant Morgoth aux puissances de l'Ouest. GW n'ayant pas édité de figurines sur la période, ce que je vais vous proposer s'inspire de conversions de figurines existantes, ou de figurines qui pourraient exister. Je ne vais pas non plus créer des profils pour les héros ni mettre des points sur cette liste. Je me contenterai de vous présenter une liste fun, qui aurait pu exister si GW avait édité ces figurines.

C'est parti !

### Liste du Bien

Ingwë, le grand roi des Vanyar et de tous les elfes et 750 points de la liste d'armée des Vanyar (les Capitaines Vanyar sont les seuls héros autorisés avec Ingwë). (Idée de conversion : base de hauts elfes)

Les Noldor de Valinor, menés par Finarfin et 500 points de la liste d'armée des Noldor de Valinor (les Capitaines des Noldor de Valinor sont les seuls

héros autorisés avec Finarfin).

Les Aratar, les seigneurs d'Arda, les huit principaux Valar (chacun étant un héros indépendant), à savoir: Manwë et Varda, Ulmo, Yavanna et Aulë, Mandos, Nienna et Oromë ainsi qu'Eönwë, héraut de Manwë.

Eärendil, Thorondor et 12 aigles géants. (Thorondor peut être converti à partir de Gwaihir).

500 points des descendants des trois maisons des hommes, amies des elfes, ne peuvent être sélectionnés que des capitaines et des guerriers ordinaires. En effet, durant la Guerre de la Grande Colère, les Princes les plus illustres des maisons des Hommes sont hélas disparus.

(Note : Vous pouvez inclure un contingent de Noldor de Beleriand, leur participation à la

bataille n'est pas mentionnée dans le livre, c'est pourquoi ils sont absents)

### Liste du Mal

**Morgoth**

**12 Balrogs**

**2500 points des légions des orcs (ne peuvent être sélectionnés que des capitaines comme héros)**

**Ancalagon le noir, le plus grand des dragons, et 6 dragons ailés.**

**(Note : à première vue, cela peut paraître déséquilibré pour le Bien qui sort pourtant vainqueur, mais vous oubliez qu'ils ont dans leur rang huit Valar immortels, maîtres d'Arda, et même si le Mal a Morgoth, celui-ci se terre dans les profondeurs d'Angband durant toute la bataille!)**

Voilà, j'espère que cette liste vous a plu, que vous ressentez la même atmosphère que durant les derniers passages du Simlarillion et j'espère certainement comme vous qu'un jour cette bataille sera possible !

Et qu'Ilúvatar, le père de tout, soit avec vous !

**L'équipe couZ' Hobbit**



# Mots Croisés



## Vertical

- 1 Maître cambrioleur
- 2 Celui qui tua Déagol pour lui voler son précieux
- 4 Fils de Gloin
- 6 Chef des Ents
- 8 Lieutenant de Morgoth
- 9 Héritier d'Isildur
- 10 Femme de Celeborn
- 15 Tom ...

## Horizontal

- 2 Autre nom de Mithrandir
- 3 Petit fils de Thrór et fils de Thráin
- 5 Maître de Fondcombe
- 7 Les neufs
- 8 Le Fléau du Nord
- 11 Maître de Sam Gamegie
- 12 Intendant du Gondor
- 13 ... le profanateur
- 14 Roi du Rohan



1

2

4

3

1- La suite des décors de l'ancienne boîte de Macragge, peinte a l'aéro par Naomorii.  
2- Le centurion Ultramarines de Tristan.  
3&4- On retrouve les figurines assemblé et le long-Barbe de Thomas.



**Thomas Caluwaerts**



**Naomorii**

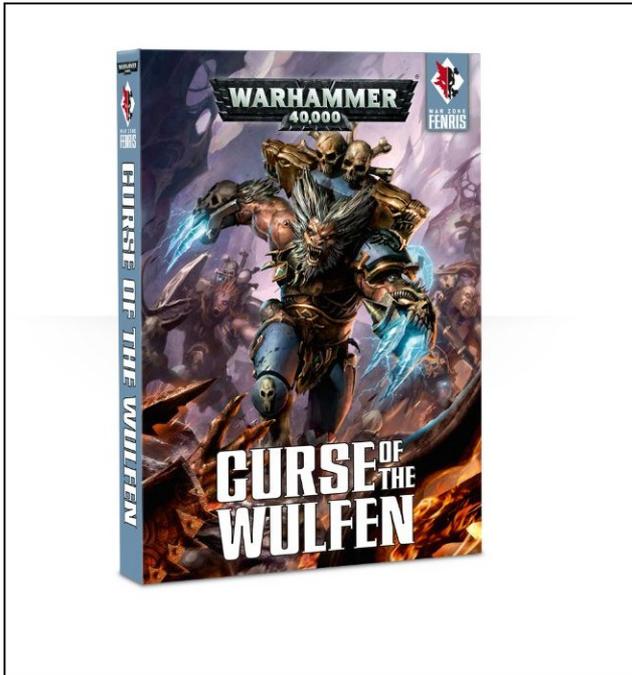


**Tristan**

Pendant le mois écoulé, Thomas a assemblé toutes les figurines reçues (il manque les chevaliers de la Bretonnie sur la photo car ils sont encore en kit pour une plus grande facilité de peinture !) et a commencé à tester différentes teintes de couleurs pour les longues-barbes nains, mais pense choisir cette configuration qui vous est montrée : armure sur base de Naggaroth Night et cotte « d'écailles » sur base de Gehenna's Gold !

Ce mois-ci, encore une pièce de décor de la Bataille pour Macragge. Et une photo floue en prime. Et en prévision des quatre mois à venir, naomorii ne pourra rien faire, étant en stage en Afrique du Sud. Cette section sera donc assez... Vide.

Ce mois ci, Tristan a enfin terminé ses Centurion Ultramarins. Avec ces nouveaux soldats, l'armée Space Marines va partir en guerre contre les hérétiques.



1



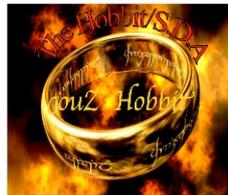
2

1- Voici le livre sur lequel Ilionas a les yeux rivés.

2- Les nouveaux socles de Flo en image sur ce Lychguard.



**Florian ( Hobby Figurines )**



**couz' Hobbit**



**Ilionas**

Actuellement, flo refait entièrement les socles de ses Necron, car il souhaite un aspect plus sombre et ténébreux pour son armée sortie d'un sommeil éternel !

De plus s'ajoute à son armée de nouvelles figurines peintes (warrior et scarabée), ainsi qu'une nouvelle boîte "les Immortels" pour assurer des rafales de tirs puissants, dans les lignes ennemies....

Bien-sûr, flo trouve toujours le temps de faire des parties de Hobbit et X-Wing avec ses amis !

Ce mois-ci, je vous avoue que je n'aurai rien à rajouter, à part qu'avec les vacances qui arrivent, il va falloir que je me lance dans la peinture de mes figurines restantes pour le Hobbit-3 et notre projet (Radagast sur aigle géant, Bolg). Kili a bientôt fini ses 12 premiers guerriers de Lac-Ville et va pouvoir enchaîner avec les héros avant de reprendre les autres guerriers ^^.  
À la prochaine !

Ilionas a de plus en plus les yeux rivés sur Curse of the wulfen pour ses démon.

De plus sa campagne frostgrave va commencer, des retours sont à prévoir et des soirées jeux de figurines aussi !



**Impressionnant. Très impressionnant.  
Obi-Wan t'a bien formé.  
Tu sais contrôler ta peur.  
Maintenant libère ta colère, seule ta haine  
peut me détruire.**

**Dark Vader**