

# NORMANDIGURINE

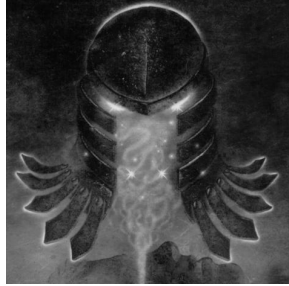
Le fanzine des figurinistes normands



N°3



## EDITO



Nous revoilà pour le troisième numéro de Normandigurine !!! Après de longues et difficiles vacances (c'est surtout la rentrée qui est difficile) et quelques retards, voici un numéro riche en nouveautés : une nouvelle façon de voir les compos, un mode de jeu pour Warhammer 40.000... Je remercie tous ceux qui ont contribué à ce numéro et j'encourage tous les autres à se mettre à écrire !!!

Espérons que cette année scolaire sera bénéfique et remplie de peinture et de sculpture (et de bonnes notes !!!) ! Je souhaite donc une bonne rentrée à tous ceux qui sont concernés !!!

Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture et je vous dis au mois prochain...

Figurinement

Oni

## SOMMAIRE

Page 1 : Couverture – Thor (Marvel).

Page 2 : Edito, sommaire & crédits.

Pages 3, 4 & 5: Reportage :  
Games Day Allemand 2007 par  
Metalman

Page 6: Les concours du mois.

Page 7 : La compo du mois :  
Comment bien construire une équipe Heroclix  
Par Oni

Pages 8, 9, 10 & 11 : Tutorial : Pas à pas sur le  
prêtre de fer  
par Mr Popo

Pages 12 & 13 : Modifs 40k - Unreal 40.000  
Tournament  
Par Oni

Page 14 : Contacts, suggestions et requêtes

## CREDITS

Rédaction :

Metalman - Mr\_Popo - Oni

Illustrations :

Metalman - Oni

Vérification :

Metalman - Oni

Mise en page :

Metalman - Oni

## REPORTAGE

# Retour du Games Day Allemand

*Après le Games Day Français au mois d'avril, je me suis rendu avec les camarades habituels en direction de l'Allemagne.*

**Dimanche 5 août 2007 – 3h du matin.**

Rémy (Tremblay), Aurélien (Jeanguyot) et moi-même partons de chez l'ami Christophe (Bauer) à Strasbourg en direction de la Teutonic euh l'Allemagne. Pourquoi ? Eh bien pour participer au Golden Demon...

La nuit a été courte...45 minutes de sommeil pour ma part (NB : Nous avons dormi seulement 4h par nuit avec Rémy la semaine qui précède le GD). Au volant de ma Porsche (euh Clio :D), j'avale les centaines de Kilomètres qui nous séparent de Cologne, la charmante ville où se déroule le prestigieux concours. Rémy lui pionce comme un loir sur la banquette arrière tandis qu'Aurélien et moi réfléchissons aux multiples scénarios possibles de la journée.

**Dimanche 5 août 2007 – 7h30.**

Nous arrivons à Cologne. La route s'est bien passée. Le soleil pointe déjà son nez. La ville est très sympa (un coté vieux Rouen qui me plaît bien). A rajouter, les nombreux sex-shops qui jonchent les rues (Voir photo) :D. Après un café, un thé et autres collations, nous nous rendons sur le lieu de la manifestation (une grande bâtisse avec de nombreuses salles d'exposition très chic).

Un groupe d'allemands habitués de l'évènement est déguisé en soldats de la garde impérial (Voir photo). Le ton est donné. Les organisateurs à la porte distribuent les fiches d'inscriptions que nous remplissons dans la file d'attente.

Dès notre entrée, la salle et les vitrines du Golden Demon se présentent devant nous. Rémy, Aurélien et moi parcourons les tables pour poser tour à tour nos pièces. Contrairement au GD français, le GD Allemand est organisé en spirale. Le jugement se fait au centre derrière des paravents. Il suffit d'ailleurs de monter à l'étage pour voir se qui se décide dans les coulisses :D. Les organisateurs demandent

également le pays d'origine (Cela sent déjà la corruption lol).

Après avoir déposé les entrées, je me rends au stand « Spécial Ticket » pour acheter deux tee-shirts GD pour les pères Leetah et Tonton (Pffff lol). C'est l'attroupement !!! La méga galère vu que je ne parle ni allemand ni anglais correctement (là je me dis j'aurais dû aller en Espagne hihhi). D'ailleurs, le malicieux vendeur tente de me refourguer la moche gurine orkienne et des tee-shirts de la mauvaise taille.

Une fois les fripes récupérées, je fais un peu le tour. Dans les stands, je repère quelques grands noms connus comme John Blanche ou Aly Morisson mais qui n'attirent pas la foule, qui préfère se masser pour tester les jeux vidéo (si ce n'est pas malheureux !). Non loin de là, près d'un énorme Space Marine, se situe le Stand « Forge W ». Mes yeux sont émerveillés notamment face aux figurines de la Death Corps (Voir photo).



Je continue mon périple à l'étage et je rentre dans une salle gigantesque. Devant moi, s'alignent les bannières ainsi que plusieurs tables de jeu plus belles les unes que les autres.

Les magasins ont fait un grand effort...la qualité est d'ailleurs nettement meilleure que celle de la France (Voir photo). Sur la scène (où l'on remettra plus tard les trophées) a lieu le speed painting et speed converting. De l'autre coté, je trouve le stand de vente GW. La chose intéressante sur ce stand en Allemagne, est que l'on peut trouver les anciennes références de Necromunda, Inquisiteur ou Blood Bowl ainsi qu'un stand de bitz (= pièces détachées). Aurélien passera d'ailleurs par là pour doter de marteaux toute son armée de Space marine (c'est le coté viking :D).

Je redescends rejoindre les camarades où de plus en plus de tête créafigiennes apparaissent : Guillaume L, Caiman, Mohand, Chaotic Landscape, Olivier B...On retrouve également la team belge venue en masse et quelques espagnols.

Les allemands (qui ont créé leur team récemment) font des démonstrations de peinture comme cela a été organisé en France cette année (Voir photo).

Discussions et exposition des gugusses rythment la journée, qui est, je dois l'avouer un peu longue. Heureusement, les terrasses de café sont là. Pour rappel, ce fut une des journées les plus chaudes (32°C à l'ombre)



Nous nous rendons en groupe devant la scène pour la remise des récompenses. Tout le monde trépigne d'impatience. La remise des trophées commence par les costumes. Eh oui, en Allemagne, les meilleurs costumes reçoivent une récompense (Voir photo). Le gagnant est un genestealer...largement mérité vu que le gars en dessous marchait à l'aveugle et devait crever de chaud.

L'heure du Golden Demon a sonné. Je ne vais pas refaire le classement mais Aurélien repart avec son premier Démon d'or grâce à son elfette, Rémy revient avec un Démon d'argent grâce à son orc sur marcassin réalisé la semaine précédent le Games Day. D'autres français montent sur scène comme Guillaume L, Fabrice Tran ou encore Olivier Bredy. Quatre allemands trustent le podium avec, entre 2 et 3 trophées chacun ainsi que le best of show Forge et la slayer.

#### ***Dimanche 5 août 2007 – 17h.***

Nous repartons vers la France sous la chaleur écrasante avec 2 trophées dans les



***Conclusion : Une expérience que nous renouvellerons l'an prochain (Dimanche 27 juillet 2008). Le Games Day allemand a une ambiance beaucoup plus sympa que le français, où l'on sent les grands***

*maîtres peintres qui se regardent de côté et se demandent qui montera sur le podium. Le cadre est magnifique et chaleureux (mieux que le stade de France). En plus, la place est moins chère. Les gens viennent surtout jouer, faire des achats...*

*Concernant le GD, c'est un peu du grand n'importe quoi. Les allemands ne respectent pas leur règlement contrairement à la France. Ainsi, les vainqueurs de la catégorie « Duel » ont un socle supérieur aux 5 centimètres réglementaires. Certaines entrées sont changées de catégories et comme prévu, les peintres étrangers ne sont pas si bien vus que cela. Ceci explique peut être la qualité moins bonne des pièces primées du Golden Demon allemand.*

Metalman



## LES CONCOURS DU MOIS

### CONCOURS EN LIGNE NORMANDIGURINE - CHAPITRE III

**Thème : Les super-héros dans la vie de tous les jours**

Date limite du concours : 31 Octobre 2007 (ce qui vous laisse 2 mois)

*Mr POPO et Arbogast ont imaginés un sujet pour le prochain concours en ligne sur le thème "Les super héros sont des gens comme les autres"*

*Le but étant de faire se confronter les figurines fantastiques, représentant toutes des personnages dotés de capacités hors du commun, à la dure réalité de la vie quotidienne... Sauver le monde (ou tenter de le détruire) c'est le pied, se réveiller un lendemain de cuite et boire un café froid... c'est tout de suite moins glamour. Et pourtant...*

*Le principe est simple, tout type de figurine fantastique (ou historique s'il s'agit d'un personnage célèbre) est accepté, y compris celles de Heroclix, et les transformations légères (accessoires, rectification de positions, vêtements) sont acceptés également, le tout étant que le personnage reste aisément identifiable. Le nombre de figurine de la saynète est laissé au libre choix du participant.*

*Tout le travail réside dans la mise en scène de la situation, le décor jouant alors un grand rôle...*

*Il ne s'agit plus uniquement d'être un peintre ou un sculpteur habile, mais être capable de raconter une histoire... drôle, poétique, atroce...*

Les copies seront rendues sur le sujet prévu à cet effet sur le forum.

### CONCOURS EN LIGNE NORMANDIGURINE – EDITION SPECIALE

**Thème : Le buste « Heather » de Remy Tremblay.**

Date limite du concours : 31 décembre 2007

La Normandie ayant dilapidé un tiers du stock du tirage du buste, nous organisons donc un concours en ligne pour la peinture de ce buste.

Il devra être peint mais pourra aussi être converti si vous le désirez.

Les copies seront rendues sur le sujet prévu à cet effet sur le forum.

**ATTENTION : IL RESTE QUELQUES BUSTE A VENDRE – TIRAGE LIMITE A 33 EX.**

### CONCOURS MAGASIN TERRE D'AVENTURES

**Thème : Figurine Mort-Vivant**

Date limite du concours : Samedi 29 Septembre 2007

- Ce concours est ouvert à toute figurine de type **Mort-Vivant**.
- La figurine présentée devra avoir été faite pour l'occasion et ne pas avoir été présentée à d'autres concours ou évènements.
- La figurine doit être posée sur un socle standard d'infanterie (25x25 mm, rond ou carré). Vous pouvez faire votre propre socle mais il devra respecter la taille imposée. Le socle peut être bien évidemment décoré ou modifié.
- La sculpture intégrale et les conversions sont tout à fait autorisées.
- En fonction du nombre de participants, un podium (les 3 premiers), ou seulement le vainqueur, sera annoncé début Octobre 2007.

## LA COMPOS DU MOIS

### Comment construire une équipe à HeroClix.

Pour changer un peu, je vous propose ce mois-ci de vous guider dans la construction d'une équipe. Beaucoup de joueurs débutant construisent des équipes avec ce qu'ils ont. A la fin de cet article, je vous proposerai une petite liste de figurine qu'il est très recommandé d'avoir et qui sont pas trop difficiles à trouver.

Tout d'abords, il faut savoir si vous voulez une équipe entièrement optimisée, ou si vous voulez une équipe à thème un peu optimisée. Renseignez-vous sur les capacités des figurines que vous aimez bien. Pour ça, je passe pas mal de temps dans la galerie de figurine du site de wizkid [là](#) pour Marvel et [là](#) pour DC. Ces sites vous permettent de rechercher les figurines et de voir leur dial. Bien sur, ce site est en anglais, mais ce qui nous intéresse le plus c'est les couleur du dial donc peux importe la langue.

Toute bonne équipe se construit sur un schéma spécifique : un frappeur, un tireur, un medic, un TK (télékinésiste) une relance, un barriériste , un outwitteur et un perplexeur (Outwit = ingéniosité et Perplex = Confusion).

Voyons maintenant l'intérêt de chacune de ces figurines :

- Le médic : Son utilisation reste tout de même discutable, rare sont les parties où je m'en suis servi, mais parfois on est bien content d'en avoir un (comme pour accompagner un firelord roo).
- Le TK : impossible de passer à côté !!! Il vous faut obligatoirement un TK dans votre équipe. Son utilisation est diverse, mais pour avancer plus loin un tireur avec attaque en mouvement ou pour avancer un pulse wave...
- La relance : très importante aussi, pouvoir relancer un jet de dé peu être crucial dans



une partie... Et qui ne ragerai pas de voir son superman ou Thor faire un double 1 ^ \_ ^

- Le barriériste : Parfois joués en duo pour faire une barrière par tour afin de se cacher. C'est un pouvoir très important pour protéger son équipe.
- L'Outwit : L'ingéniosité est très importante pour passer l'armure du gros bourrin adverse. Permet aussi de ne pas se faire relancer ses dés ou se genre de désagrément.
- Le perplex : Augmenter de 1 l'une de ses caractéristique de combat est aussi très important. Ne serait-ce que pour augmenter la portée ou passer plus facilement la défense adverse...
- Et enfin, le tireur et le frappeur. Je pense qu'il n'y a pas trop à expliquer en quoi ces personnages sont utiles...



Voici pour chacun de ces pouvoirs quelques figurines (faciles à se procurer) qu'il est utile d'avoir :

- **Medic** : Paramedic Roo/Vet, Hydra medic REV, SHIELD medic REV
- **TK** : Jean Grey Roo, Mandroid armor Roo, Johnny Alpha Roo/Exp, Cosmic boy Roo
- **Relance** : Destiny REV, Black Cat Exp
- **Barrière** : Avalanche REV, Blizzard Roo
- **Outwit** : Black Panther Roo (IC)
- **Perplex** : Con Artist REV
- **Tireur** : Hawkeye vet (Ultimates)
- **Frappeur** : Ulik vet

## TUTORIAUX

### Pas à pas du prêtre de fer par Mr\_Popo.

#### PREPARATION :




Voici une figurine que j'ai peinte il y a des années et que j'ai eu envie de refaire il y a quelques semaines. C'est un prêtre de fer Space Wolves, édité par Games Workshop. J'adore le côté « old school » de cette figurine, avec plein de formes tarabiscotées et totalement improbables... Mais avant de me lancer dans la peinture, j'ai procédé à un décapage au dissolvant pour vernis à ongles (pas cher et super efficace !). Puis, j'ai légèrement modifié la position des jambes du bonhomme, histoire de rompre l'aspect « monoplan » de cette vieille figurine.



#### CHOIX DES TEINTES :

Je savais déjà que souhaitais m'éloigner des modèles GW, mais je n'avais aucune idée des couleurs que j'allais employer. J'ai donc jeté un œil aux archives de CoolMiniOrNot.com, sans y trouver quoi que ce soit de vraiment original : du bleu... du gris... du gris... ah tiens, du bleu-gris ! Bref, rien de bien folichon. Finalement, j'ai décidé de faire à mon idée, en conservant juste la traditionnelle teinte rouge de l'Adeptus.

A force de farfouiller dans ma boîte à peintures, j'ai fini par isoler trois couleurs principales :

|  |  |   |
|--|--|---|
|   |   |    |
| <p style="text-align: center;"><b>SCAB RED</b></p> <p>Profond, lourd, j'adore ! Une bonne base bien accrocheuse.</p> <p>+ : Blood Red, Bronzed Flesh<br/>- : Scorched Brown, Chaos Black</p> | <p style="text-align: center;"><b>SCORCHED BROWN</b></p> <p>Ma couleur passe-partout... impossible de ne pas en mettre !</p> <p>+ : Bronzed Flesh, Bleached Bone<br/>- : Chaos Black</p> | <p style="text-align: center;"><b>CODEX GREY</b></p> <p>Base neutre se prêtant bien aux mélanges, facile à intégrer en la nuançant.</p> <p>+ : Bronzed Flesh, Bleached Bone<br/>- : on laisse comme ça...</p> |

Contrairement à mes habitudes, j'ai délibérément choisi des couleurs plus sombres que ce que j'imaginai pour le résultat final. Ordinairement, je plaque ma base, et je la travaille (trop ?) sagement avec des couleurs proches, pour un résultat un peu convenu. Là, il s'agissait

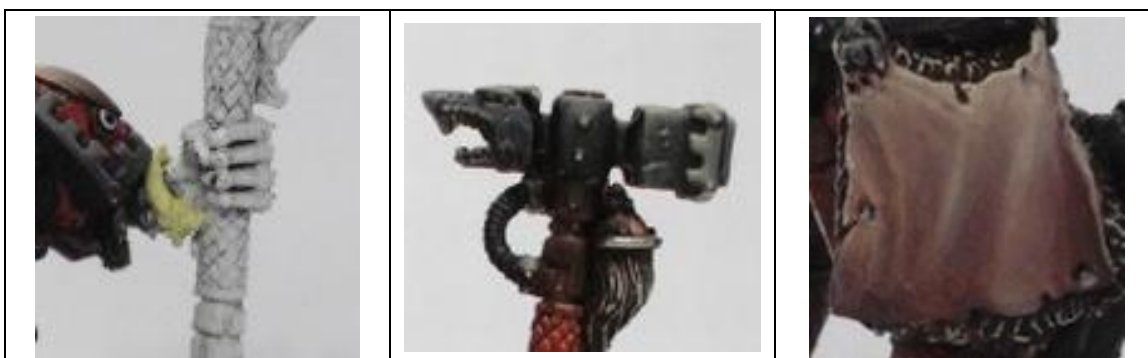


de faire autrement. J'ai donc ajouté du Bleached Bone et du Bronzed Flesh à ma palette, afin d'obtenir un « dénominateur commun » à mes couleurs.

### PEINTURE :

Pour l'armure et le socle, j'ai procédé par succession de légers brossages à sec, le relief de ces zones s'y prêtant plutôt bien. Quelques lavis pour les creux, et hop ! Pour les parties lisses, j'ai utilisé de manière assez intensive les glacis afin de bien fondre les transitions sur de petites zones (notamment avec le gris). C'est magique, comme truc, il faut juste prendre garde à ce que les couches soient bien sèches avant de reprendre la teinte.

|  |  |   |
|--|--|---|
|   |   |   |
| <p style="text-align: center;"><b>LE DEPART</b></p> <p>Je pose mes aplats, puis je travaille couleur par couleur. Tout ça est encore très fouillis pour le moment, les couleurs sont encore trop éloignées l'une de l'autre.</p> | <p style="text-align: center;"><b>ON AVANCE...</b></p> <p>Au fur et à mesure du travail, je tire progressivement toutes les couleurs vers le Bronzed Flesh.</p> <p>A ce stade, n'hésitez pas à poser franchement, et à revenir plus tard pour fondre : on peut perdre beaucoup de temps à rattraper des lumières trop timides.</p> <p>Ce fut le cas ici...</p> | <p style="text-align: center;"><b>DERNIERS REHAUTS</b></p> <p>On y est presque !</p> <p>Pour faire ressortir certaines zones, je repasse au Bleached bone pur certaines arêtes : visage, épaulettes, détails saillants... faut qu'ça pète, noudoudiou !</p> |



| LES PROBLEMES...  | NMM « A LA BENJI »  | LA PEAU DE BETE   |
|---|---|---|
| <p>Des fois, on tige, mais ça foire malgré tout... comme avec ce bras qui a cassé net. Tant pis, on peindra plus tard, séparément.</p> <p>Plus gênant, la jambe a elle aussi cédé, la Tamyia Putty s'étant carrément barrée dans la foulée. A refaire aussi, avec la peinture en prime.</p> | <p>Communément appelé « NMM à l'arrache » : de gros pâtes repris plusieurs fois, une couleur mal dosée... beaucoup de temps perdu par manque de planification.</p> <p>Mais au final, avec une bonne dose de patience, on s'y retrouve malgré tout. Ouf.</p> | <p>Loin de toute vraisemblance, j'ai préféré jouer la carte de l'harmonie des couleurs. C'est donc à grand renforts de glacis de Scorched Brown et de Bleached Bone que j'ai obtenu cette teinte.</p> |

### LE SOCLE :

J'avais dès le début une idée assez précise de ce que je voulais faire (mine de rien, ça aide) : un type debout sur une trappe usée par le temps, comme pour figurer la reconquête d'un lieu perdu depuis longtemps. Le truc a évolué en 3 étapes :

- Le brouillon foireux : Trop vite, mal préparé, mal conçu... et moche.
- Les tâtonnements laborieux : en prenant son temps et en réfléchissant, c'est mieux !
- La version finale : là, j'étais enfin sûr de mon coup. Alors hop, peinture !



Enduit de rebouchage, graviers, sable fin. Carte plastique, et morceaux de kits divers (trappe de Rhino Mk1, bitz pris sur la grappe de véhicules Space Marines).

On voit les deux tiges destinées aux pieds de la figurine : j'ai du prévoir leur emplacement et percer la trappe sans me planter... Au final, c'est tout bon.

Afin de rester dans les tons du bonhomme, j'ai utilisé les mêmes couleurs pour le sol : base de Scorched Brown, quelques lavis localisés de Scab Red et de Chaos Black, puis brossages successifs avec des teintures chair et os. La trappe m'a pris pas mal de temps (éraflures à la pointe du pinceau, salissures en lavis) : j'aurais voulu m'essayer aux pigments et au liquide de masquage, mais ça sera pour une prochaine fois.

Voici donc le résultat (presque !) fini. J'ai pris beaucoup de plaisir à peindre cette figurine : ça a été l'occasion d'approfondir un travail de la couleur entamé avec d'autres figurines (l'assassin Vindicare et le Kasrkin). En tous cas, j'espère que vous avez trouvé cet article intéressant, et qu'il vous aura donné envie d'aller farfouiller dans votre boîte de couleurs !

A+ !

Mr Popo  
Mr\_Popo@normandigurine.forumactif.fr



Le grand maître des Pazapas au travail lors de la session peinture du 17 et 18 Août chez Jabba.

## MODIFS WARHAMMER 40.000

### Unreal 40.000 Tournament

Amateur de FPS ? Joueur de 40K ?

Voici le premier article d'une série de plusieurs qui vous permettront de recréer l'univers et les combats de Unreal Tournament, Quake et tous les autres FPS dont vous raffolez.

Chaque mois nous vous proposerons un nouveau mode de jeu.

Peu importe le contexte que vous inventerez, toutes les races de l'univers de 40k ont décidées de s'affronter dans un tournoi sans merci.



### Créer son équipe :

Après avoir choisie votre race de prédilection, il va falloir faire votre équipe. Au départ, c'est simple, 100pts de figurines à choisir dans les choix de troupes du codex de votre race (Vous pouvez choisir des figurines d'escouades différentes. Par exemple, si vous jouez Space marines, vous pouvez prendre des scouts ET des marines.)

Aucune figurine ne peut devenir sergent (ou chef d'équipe) et choisir son équipement dans l'arsenal de son codex. Seules les armes accessibles sont choisissables et dans le même nombre (exemple : 1 seul lance-missile). L'équipe de base est limitée à 1 arme spéciale et 1 arme lourde.

### Première Mode de jeu : Deathmatch en équipe

Les équipes des 2 joueurs s'affrontent dans un duel sans merci. Au début de la partie, les joueurs se mettent d'accord sur un nombre de frags à atteindre. Lorsqu'une figurine est mise KO par une figurine adverse, cette équipe remporte 1 point. La première équipe atteignant ce score Gagne la partie.

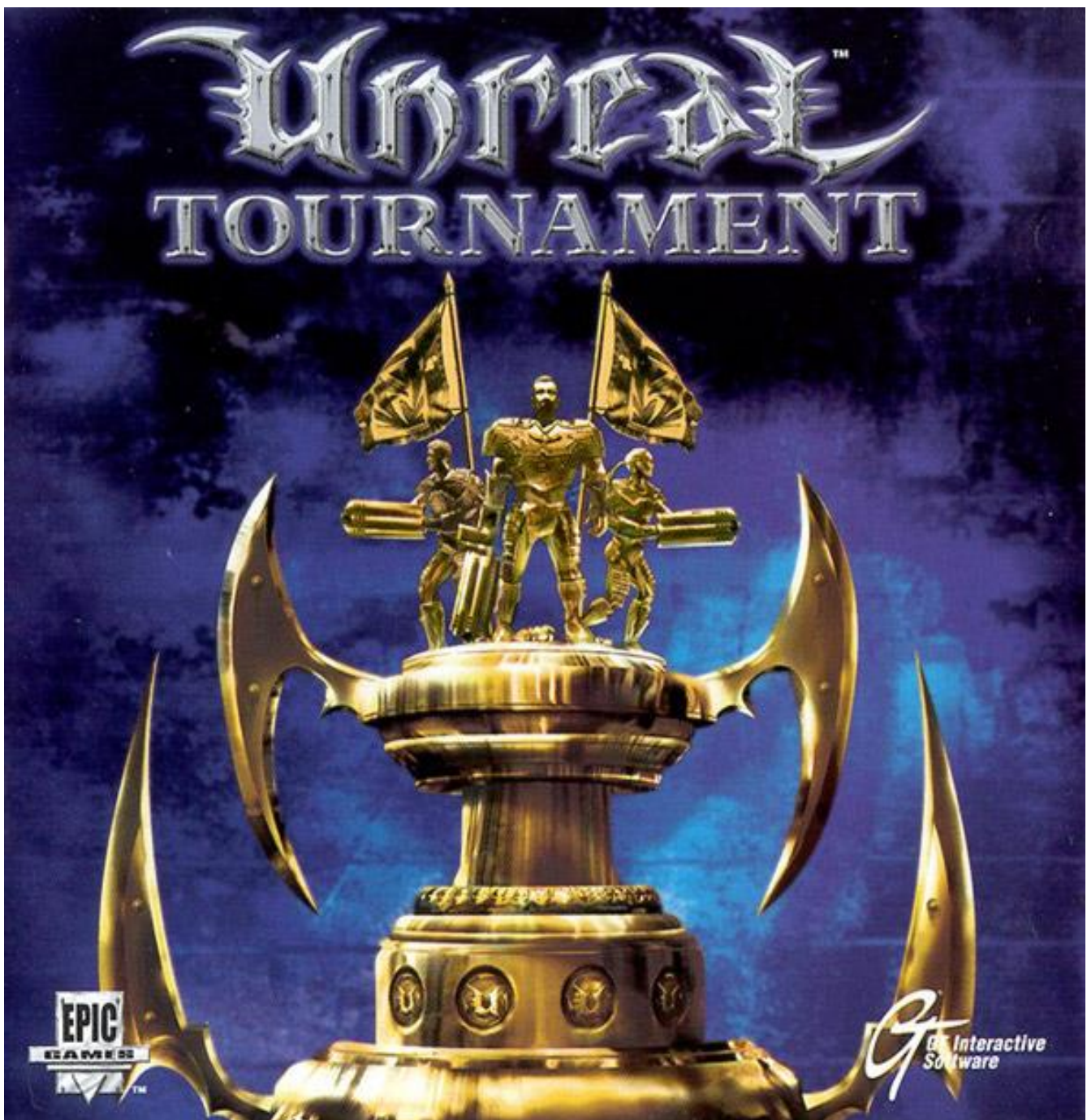
### Quelques règles...

- Les figurines n'ont pas besoin de cohésion d'unité. Elles sont donc considérées comme indépendantes.
- Si une figurine est mise KO à cause d'une malfunction de son arme (ou un truc du genre), son équipe perd 1 point. (Hors Mode Spécial).
- Lorsqu'une figurine est mise KO, elle est remise dans sa zone de déploiement et peut continuer à jouer normalement.
- Le tour de jeu se fait suivant l'initiative des figurines (Phase de déplacement, puis phase de tir puis phase de corps à corps).
- Le joueur qui remporte une partie peut choisir un seul et unique équipement de l'équipe adverse pour en équiper une de ses figurines (Arme, sauvegarde d'armure...) et ça, peu importe s'il ne s'agit pas de la même race. Cet équipement est disponible dans son arsenal pour toutes les parties suivantes au même prix que dans l'arsenal adverse. (le vainqueur gagne donc un équipement gratuit + la disponibilité de cet équipement dans son arsenal, ce dernier point ne marche pas pour les sauvegardes d'armures).

- Le vainqueur gagne 10pts à dépenser dans l'arsenal qu'il peut ajouter à n'importe quelle figurine (pas besoin de passer sergent ou quoi que ce soit), ou il peut acheter un nouveau joueur. Le nombre de joueurs dans l'équipe ne peut pas excéder le nombre de joueurs Le perdant gagne 3pts. Les véhicules (chars, marcheurs de combats, motos... ne peuvent pas être choisis).
- Le nombre de figurine dans l'équipe ne peut pas dépasser le nombre de figurine dans l'équipe de départ.

Voilà, c'est tout pour cette fois, la prochaine fois, je vous proposerai le mode « Capture the Flag » ainsi que quelques mods de jeu. Hésitez pas à m'envoyer des mails ou MP pour me donner vos impressions sur le jeu et le résultat de vos parties.

Oni



## CONTACT, SUGGESTIONS & REQUETES

Pour toute suggestion ou requête, trois solution :  
<http://normandigurine.forumactif.info>, [oni@saiksfarm.com](mailto:oni@saiksfarm.com) ou [scape76@yahoo.fr](mailto:scape76@yahoo.fr)

Si vous voulez contribuer à ce webzine pour qu'il survive, n'hésitez pas m'envoyer vos requêtes en indiquant de quels parties vous aimeriez vous occuper (ou créer).

Ce webzine ne pourra vivre que grâce à vous !!!

Participez, donnez votre avis, téléchargez-le, laissez nous des commentaires sur le forum, vous contribuerez ainsi au perfectionnement de ce webzine.

Merci à tous ceux qui ont lu ce numéro, on espère que les prochains seront plus gros et les lecteurs plus nombreux ainsi que les participants. Nous pourrons ainsi vous faire encore de nombreuses surprises.

Encore merci !!!

Mal grais lé vai-riz-phikassion île poux raie raiss té dé fote, vœux-yer nouzen aix-cul-zé...