

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LES FLOTTES CORSAIRES

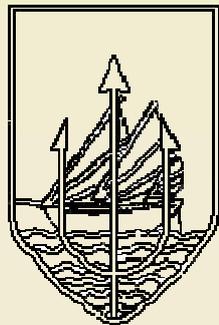


Créé par la communauté de:
L'ANNEAU UNIQUE

SUPPLEMENT
NON OFFICIEL

"La flotte arriva en vue d'Umbar, le plus grand port jamais construit par les Núménoréens, et toutes les terres alentour étaient vides et silencieuses."

(Le Silmarillion-Akallabeth)



"Une grande flotte approche des bouches de l'Anduin, montée par les Corsaires d'Umbar dans le sud. Il y a longtemps qu'ils ont cessé de craindre la puissance du Gondor ; ils se sont alliés à l'Ennemi, et ils portent maintenant un lourd coup en faveur de sa cause."

Beregond

(Le Retour du Roi)

SOMMAIRE

Avant-propos	2		
Umbar	4	Modélisme	22
Profils	5	Navire Corsaire	23
Forces du Mal	6	Navire gondorien.....	28
Forces du Bien.....	11	Port d'Umbar	32
Scénarios	12	Fortifications d'Umbar	40
La chasse aux tueurs.....	13	Bâtiments d'Umbar	42
La prise de la cité des pirates	14	Petit port côtier.....	46
Battez en retraite ! (1).....	15	Baliste Corsaire.....	48
Battez en retraite ! (2).....	16	Corsaires d'Umbar	49
Campagne	17	Gardes d'Umbar.....	51
Mutinerie	18	Dalamyr, amiral d'Umbar	53
Pillez le village !	19	Guerriers d'Umbar	54
Le Poids du Serment	20	Règles de Batailles Navales	55
L'Ultime Etape.....	21	Galerie des membres	57

Réalisé de novembre 2006 à juin 2007 avec la participation des membres de l'Anneau Unique suivants : Annatar, brucelee, Capricorne, englishworks, Eowyn, Erkenbrand, Fyndhorn Elder, Georg. Jill Valentine, ken, Khamûl, magueul, Piafman76 Enragé, PCM, puissant nazgul, Shàx, Smily Goblin, Thibaud.

Edition

L'Anneau Unique (Jill Valentine,
Administrateur Général)

Rédaction et production

Antoine "*Smily Goblin*" Fiel
(Administrateur du forum)
Fabrice "*Fyndhorn Elder*"
Lemainque
Michael "*Jill Valentine*" Bouteiller

Modélisme (décors et conversions)

Antoine "*Smily Goblin*" Fiel
Audrey "*Eowyn*" Boussioux
Fabrice "*Fyndhorn Elder*" Lemainque
Florian "*BruceLee*" Maximin
Mathieu "*Erkenbrand*" Allard

Scénarios

Antoine "*Smily Goblin*" Fiel
Florian "*Dunedain*" Pennequin
Pierre Charles "*PCM*" Mayeras
Turgon Mawesul
Yohann "*magueul*" Mageur

Profils

Michael "*Jill Valentine*" Bouteiller
Presque tous les membres.

Photographies

Antoine "*Smily Goblin*" Fiel
Audrey "*Eowyn*" Boussioux
Fabrice "*Fyndhorn Elder*" Lemainque
Florian "*BruceLee*" Maximin
Mathieu "*Erkenbrand*" Allard
Capture du Retour du Roi (couverture)
Logo Le Seigneur des Anneaux

Ce **supplément non officiel** a été réalisé en toute indépendance de Games Workshop, sans agrément même implicite de leur part. S'il est fondé sur le jeu "Le Seigneur des anneaux" conçu par Games Workshop, il ne revêt aucun caractère officiel et ne peut être employé ou servir de référence lors de tournois officiels.

Fruit de la réflexion de joueurs et hobbistes passionnés, **il ne peut être commercialisé sous quelque forme que ce soit** et est mis gracieusement à disposition de la communauté des joueurs.

Ce supplément ne peut en aucun cas donner lieu à une quelconque exploitation commerciale quelle qu'elle soit, quel que soit le support. **Aucune partie individuelle ne peut être reproduite ou modifiée sans autorisation préalable de l'Anneau Unique.** En revanche, la diffusion du Supplément complet sous sa forme actuelle, **sans modification aucune**, est librement autorisée et même recommandée.

Vous trouverez sur le site Web de l'Anneau Unique une page consacrée à ce supplément, offrant en téléchargement certains éléments nécessaires ou utiles pour le jeu ou le modélisme, et proposant en outre des ajouts et des compléments au supplément, réalisés après la conclusion de celui-ci.

Avant Propos

Michael arrive en trombe dans la salle d'administration de l'Anneau Unique, me réveillant moi, Antoine :

- Il faut entreprendre un grand projet !
- De ? Pourquoi pas, mais sur quoi, les suppléments non officiels pullulent comme des petits pains, les...
- Et bien voila ce que l'on va faire, un supplément non officiel.

Et nous voila ainsi lancés dans le plus grand projet de l'Anneau Unique depuis sa création, après avoir réussi à développer un site adjacent au forum, il nous fallait désormais créer un supplément non officiel. Au départ, je croyais avoir encore perdu une bonne occasion de me taire.

Il nous fallait d'abord définir un sujet. La tache fut assez aisée, étant donné que nous connaissions les prochaines sorties officielles de Games Workshop. Nous avons donc décidé de nous consacrer entièrement aux Corsaires d'Umbar, ce thème nous permettant de sortir des figurines du Mal en nombre conséquent : le Maître des Ténèbres n'étant pas assez gâté ces temps ci.

Ainsi nous nous sommes mis d'accord sur ce thème en basant nos profils sur les coûts en points indiqués dans l'extension Légions de la Terre du Milieu. Les profils ne nous ont pas posé le plus de problèmes, il nous fallait surtout sortir des décors et des Corsaires.

Pour ce faire, les membres les plus actifs de l'Anneau Unique, les peintres et sculpteurs tous niveaux confondus se sont attelés à la tâche. Les premières fortifications du port apparurent rapidement, les premières conversions suivirent peu après.

Ceci fait, la mise en page fut plus difficile, il nous fallait réunir tous les tutoriaux, les mettre sous une forme correcte et agréable à lire, ainsi qu'un fond ne coûtant pas trop cher à vous, lecteurs.

En vous souhaitant une bonne lecture,
Antoine, Michael
et toute l'équipe de l'Anneau Unique.

Une aventure passionnante...

(par Fyndhorn Elder)



Lorsqu'en novembre 2006 Jill Valentine, administrateur de l'Anneau Unique, a sollicité l'autorisation d'employer mes tutoriels de créations des vaisseaux Corsaires et Gondoriens dans le supplément non-officiel qu'ils avaient décidé d'entreprendre, j'étais loin de me douter où cela allait m'entraîner...

Jusqu'à là uniquement membre (relativement actif) du Palantir, un autre forum consacré au jeu de figurines du Seigneur des Anneaux, je connaissais l'Anneau Unique, mais sans le fréquenter. Ayant donné mon accord avec enthousiasme, j'ai logiquement décidé de suivre le projet d'un peu plus près. D'autant plus qu'entraînait dans mes intentions la réalisation de la cité d'Umbar : un des innombrables projets qui me hantent la tête...

Au fil des discussions sur le forum, je me suis vu dessiner le port, de façon à ce qu'il soit en mesure d'accueillir correctement les vaisseaux. Etape suivante logique, je me suis ensuite attaché à sa réalisation, ce qui m'a occupé deux bons mois. Et après le port je me suis attaqué à la ville, puis à quelques plaques de désert pour la compléter... Avec un résultat dont je suis relativement fier, non sans quelque raison puisqu'il a remporté le premier prix dans la catégorie Table de Jeu au concours du Golden Month Hobby du printemps 2007...

Pendant ce temps, des discussions animées se poursuivaient sur les profils nécessaires, les scénarii et les conversions. J'avais déjà recherché, sans grand succès, des figurines capables de servir de Corsaires chez des fournisseurs autres que Games Workshop. Et me suis finalement attaqué aux conversions, en suivant les indications et conclusions déjà établies par le groupe, ainsi qu'à certaines informations obtenues sur le site de GW. D'autres membres tenaient leurs propres expériences, avec des résultats globalement très sympathiques et parfaitement conformes à l'idée que nous nous en faisons !

Les Corsaires obtenus, il fallait étayer les autres profils par différentes autres figurines : gardes et seigneurs d'Umbar, Villageois, etc... Là-aussi, d'autres membres ont largement participé, jusqu'à l'obtention de tout ce qui était nécessaire...

A ce moment, l'équipe chargée de réaliser le supplément (les pdf) recherchait de nouvelles bonnes volontés. J'ai répondu présent, et me suis alors retrouvé impliqué dans la rédaction et la mise en page du supplément lui-même.

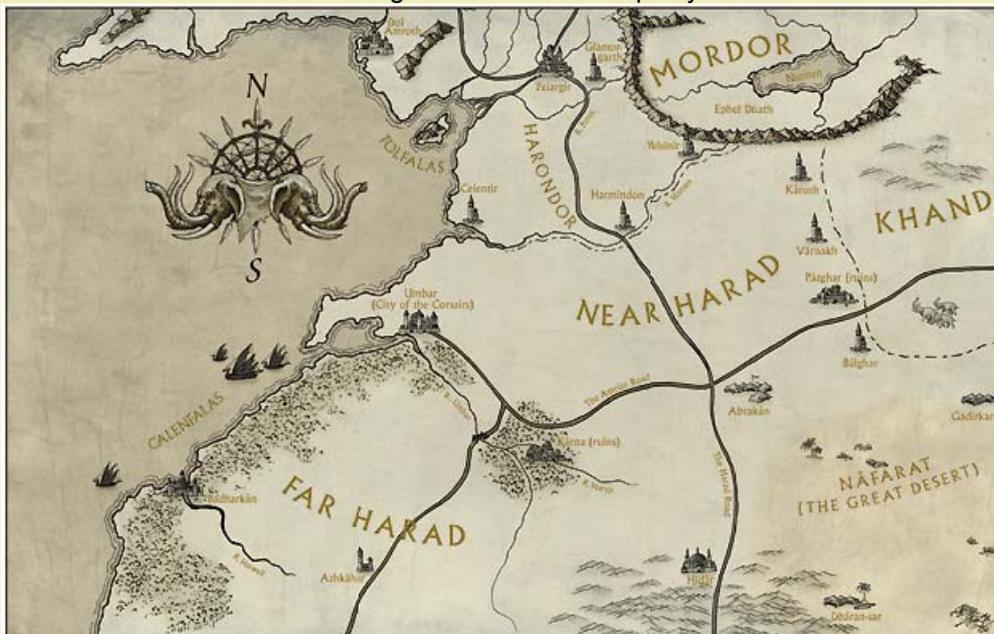
Conclusion : du travail, beaucoup certes, mais un résultat à mes yeux qui valaient largement les efforts consacrés. Le plaisir d'avoir donné libre cours à mes idées et concrétisé ainsi ce qui aurait pu rester encore un certain temps à l'état de projet, en ayant eu la possibilité de bénéficier tout du long des précieux conseils (et encouragements) des autres membres de l'Anneau Unique. Le tout pour un résultat qui serait resté largement incomplet s'il n'avait été renforcé par d'autres réalisations, ce qui a finalement permis d'aboutir au Supplément que vous avez entre les mains (ou sur votre écran).

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à le parcourir que j'en ai eu à y participer. Un dernier conseil : si jamais l'opportunité vous est donnée de participer à une telle réalisation, n'hésitez pas une seconde ! Vous en retirerez des souvenirs inoubliables...

Les Flottes Corsaires d'Umbar

(Par Eowyn)

Umbar est un territoire du nord du Harad, au sud de la baie de Belfalas. Ce nom fait référence à la ville forteresse mais aussi aux terres côtières avoisinantes et signifie « Destin » en quenya.



Durant le deuxième millénaire du Second Age (S.A.), sous le règne du roi de Númenor Tar-Ancalimon, eut lieu la scission entre les Hommes du Roi, qui rejetaient les Eldar et les Valar, et les Fidèles, minorité de la population qui respectaient l'ancienne allégeance.

C'est à cette époque que les Númenoréens établirent de grandes colonies sur les côtes ouest de la Terre du Milieu. Alors que Pelargir devenait le principal port des Fidèles, les Hommes du Roi allaient de plus en plus vers le Sud. Une de ces colonies était Umbar qui fut puissamment fortifiée.

Des années plus tard, en 3264 S.A., c'est dans ce port que la puissante flotte du roi Ar-Pharazôn accosta afin de soumettre Sauron. Celui-ci se rendit et fut amené captif à Númenor. Grâce à sa ruse, il devint alors le principal conseiller du Roi à qui il conseilla d'attaquer Valinor, conduisant ainsi l'île de Númenor à sa perte.

Cependant, les Hommes du Roi installés dans les colonies de la Terre du Milieu avant la submersion de Númenor survécurent à la destruction de l'île. Séduits et corrompus par Sauron, ils furent dès lors connus sous le nom de Númenoréens Noirs.

Umbar tomba alors aux mains des Númenoréens Noirs, alors que dans le même temps Elendil et les derniers Fidèles fondaient le royaume de l'Exil composé du Gondor et de l'Arnor.

Au cours du Troisième Age (T.A.), Falastur, premier de la lignée des Rois Navigateurs du Gondor constitua une flotte qui avait pour but de combattre la suprématie maritime des navires d'Umbar.

En 933 T.A., Eärnil I rassembla une grande flotte et conquiert Umbar, qui fut inclus dans le royaume du Gondor. Un siècle plus tard, les Haradrim menés par les Númenoréens Noirs assiégèrent la forteresse mais, notamment grâce à la puissance maritime du Gondor, ils ne parvinrent pas à la reconquérir.

Ce n'est qu'en 1448 T.A. qu'Umbar revint entre les mains des Númenoréens Noirs et des Haradrim. En effet, suite à la guerre civile, dite Lutte Fratricide, déclenchée par Castamir, les rebelles menés par les fils de l'Usurpateur furent Pelargir et s'allièrent aux Númenoréens Noirs pour s'emparer d'Umbar.

C'est à cette époque que les flottes Corsaires firent leur apparition. Elles entreprirent des raids sur le Gondor, en particulier contre le Harondor qui finit par tomber sous sa coupe.

En 1810 T.A., Umbar est repris par le roi Telumehtar du Gondor, surnommé par la suite Umbardacil, le vainqueur d'Umbar. Mais la colonie fut reprise peu de temps après par les Haradrim.

Une fois de plus, les Corsaires d'Umbar, descendants des rebelles gondoriens, Númenoréens Noirs et Haradrim terrorisèrent les côtes de la baie de Belfalas à bord de leurs puissants navires. Ils saccagèrent et pillèrent les villes côtières, la vue de leurs voiles emplissant les habitants de terreur.

Ce n'est qu'un siècle plus tard que le Gondor attaqua à nouveau Umbar.

En 2980 T.A., Ecthelion II, alors Surintendant du Gondor, lança un raid contre Umbar. La flotte gondorienne menée par Thorongil (un pseudonyme adopté à l'insu de tous par Aragorn) attaqua de nuit et parvint à détruire une grande partie de la flotte Corsaire et à tuer le maître du port.

En 3019 T.A., lors de la Guerre de l'Anneau, les Corsaires toujours sous influence de Sauron armèrent une lourde flotte et voguèrent vers le Gondor. Ils attaquèrent le port de Pelargir mais furent repoussés par Aragorn et ses compagnons avec l'aide de l'Armée des Morts de Dunharrow. La flotte capturée fut utilisée pour se rendre aux Champs du Pelennor où son intervention fut décisive pour l'issue de la bataille.

Au Quatrième Age, Umbar revint sous la domination du Roi Elessar et de ses descendants.

Profils

Comment peut-on faire un supplément sur les Flottes Corsaires sans mettre en jeu les Corsaires eux-mêmes ? Leur force est entièrement composée d'hommes à pied légèrement équipés afin de mieux se mouvoir à travers les cordages des bateaux. Ils n'en restent pas moins redoutables, les simples Corsaires sont souvent accompagnés de Ravageurs et épaulés par de terribles Arbalétriers.

Les forces du Bien seront un peu moins représentées dans ce supplément la majorité des troupes en jeu existant déjà, comme les Capitaines et les Guerriers de Minas Tirith pour ne citer qu'eux. Ce supplément fera donc apparaître des Villageois et des chiens de chasse pour le Bien. Ces derniers, dans le cadre de Légions de la Terre du Milieu peuvent représenter au final tous les peuples humains du Bien comme du Mal pouvant donc s'incorporer, tant qu'il y a au moins un Chef de Village dans toutes ces factions.



Forces du Mal



(Conversion Erkenbrand)

Dalamyr est le plus féroce des dirigeants d'Umbar, c'est lui qui a été choisi pour diriger l'attaque contre le Gondor.

Dalamyr, Amiral d'Umbar

100 points

CC	F	D	A	PV	B	P	V	D
5/4+	4	6	3	3	6	3	2	2

Équipement

Dalamyr est équipé d'une armure lourde d'une épée (arme de base) et d'une arbalète.

Règles spéciales

Maître à bord : Dalamyr est craint par ses soldats. La portée de sa règle "Tenez bon !!!" est de 12"/28 cm.

Pied marin : les Corsaires sont habitués à se déplacer sur un navire et savent aborder avec habilité un navire ennemi. Pour représenter cela, ils peuvent relancer le dé lorsqu'ils ratent leur jet de saut.

Maître stratège marin : quand Dalamyr se trouve aux commandes d'un navire, c'est automatiquement celui-ci et son équipage qui tireront en premier sur le navire adverse, même si l'adversaire a l'initiative.



(Conversion Eowyn)

Les capitaines d'Umbar sont choisis parmi les Corsaires les plus forts et les plus expérimentés.

Capitaine Corsaire d'Umbar

50 points

CC	F	D	A	PV	B	P	V	D
4/4+	4	5	2	2	4	2	1	1

Équipement

Un capitaine Corsaire porte une épée (arme de base) et une armure. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

Lance.....	1 pt
Arbalète.....	5 pts
Bouclier.....	5 pts
Arc.....	5 pts

Règle spéciale :

Pied marin : les Corsaires sont habitués à se déplacer sur un navire et savent aborder avec habilité un navire ennemi. Pour représenter cela, ils peuvent relancer le dé lorsqu'ils ratent leur jet de saut.



(Conversion Eowyn)

Les Bo'sun d'Umbar sont le relais entre les hommes d'équipage et le commandement.

Bos'un d'Umbar

45 points

CC	F	D	A	PV	B	P	V	D
4/4+	4	3	1	2	4	1	0	1

Équipement

Un Bo'sun porte une épée (arme de base) et un cor. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

Lance.....	1 pt
Arbalète.....	5 pts
Bouclier.....	5 pts
Arc.....	5 pts

Règles spéciales :

Pied marin : les Corsaires sont habitués à se déplacer sur un navire et savent aborder avec habilité un navire ennemi. Pour représenter cela, ils peuvent relancer le dé lorsqu'ils ratent leur jet de saut.

Sonnez les cors ! : Un Bo'sun relaie les ordres de ses supérieurs, et les pirates sont habitués à sa voie et au son de son cor. Pour représenter cela, un Bo'sun compte comme une bannière pour tous les Corsaires situés sur le même navire, tant qu'il est vivant et à bord d'un navire.



(Conversion Fyndhorn Elder)

Les Corsaires d'Umbar sont des guerriers féroces qui pillent et brûlent les villages sur leur chemin.

Corsaire d'Umbar

7 points

CC	F	D	A	PV	B
3/4+	3	4	1	1	3

Équipement

Un Corsaire porte une épée (arme de base) et une armure. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

- Lance..... 1 pt
- Bouclier..... 1 pt
- Arc 1 pt

Règles spéciales :

Pied marin : les Corsaires sont habitués à se déplacer sur un navire et savent aborder avec habilité un navire ennemi. Pour représenter cela, ils peuvent relancer le dé lorsqu'ils ratent leur jet de saut.



(Conversion Fyndhorn Elder)

Les ravageurs sont les plus terribles Corsaires. Ce sont des monstres...

Ravageur d'Umbar

10 points

CC	F	D	A	PV	B
4/-	4	5	1	1	3

Équipement

Les ravageurs portent une arme à deux mains et une armure lourde.

Règle spéciale :

Pied marin : les Corsaires sont habitués à se déplacer sur un navire et savent aborder avec habilité un navire ennemi. Pour représenter cela, ils peuvent relancer le dé lorsqu'ils ratent leur jet de saut.



(Conversion Eowyn).

Arbalétrier Corsaire

10 points

CC	F	D	A	PV	B
3/4+	3	4	1	1	3

Équipement

Les arbalétriers Corsaires portent une arbalète et une armure.

Règle spéciale :

Pied marin : les Corsaires sont habitués à se déplacer sur un navire et savent aborder avec habilité un navire ennemi. Pour représenter cela, ils peuvent relancer le dé lorsqu'ils ratent leur jet de saut.



(Réalisation Smily Goblin)

Les pirates ont perfectionné leurs balistes afin de lancer un harpon, servant à la pêche au gros, ou d'autres activités plus obscures...

Baliste/Lance Harpon Corsaire

60 points

F	D	Points de Structure
9	8	3

Servants Corsaires (2)

CC	F	D	A	PV	B
3/4+	3	4	1	1	3

Équipement

Un Servant Corsaire porte une épée (arme de base) et une armure.

- Servant supplémentaire 7 pt
- Munitions enflammées 15 pt

Règles Spéciales:

Tirs précis: voir description baliste

Pied marin : (uniquement pour les servants) voir descriptions des Corsaires d'Umbar



(figurine Gripping Beast)
 Il y a longtemps, Herumor était un des Hommes du Roi, un Numénoréen Noir de Numénor. Haut placé dans le Culte de Sauron, sa "foi" était particulièrement forte. Il survit à la submersion de Numénor et gagna la Terre du Milieu où il répandit le Culte de Sauron parmi les Haradrim. C'est un des sept Seigneurs d'Umbar.

Herumor, le Possédé (homme)

180 points

CC	F	D	A	PV	B	P	V	D
5/-	4	5	3	3	5	2	2	1

Équipement

Herumor porte une armure lourde Numénoréenne et l'Épée de Culte. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

- Cheval 10 pts
- Croyances damnées 35pts
- Livre de l'œil 20pts

Règles Spéciales

Épée de Culte : grâce à cette épée unique, Herumor provoque la terreur.

Croyances Damnées : cette capacité lui permet d'enseigner aux hommes autour de lui le culte magnifique de Sauron. Les hommes situés dans un rayon de 24cm peuvent relancer un test de bravoure raté

Livre de l'Oeil: Ce livre lui permet de contrôler une figurine ciblée non-héros dans un rayon de 15 cm de lui. S'il s'agit d'un allié, il réussit automatiquement ses tests de bravoure (comme avec Frénésie). S'il s'agit d'un ennemi, il doit effectuer un test de Bravoure. En cas d'échec, il passe dans le camp du Mal pour 2 tours. Cette capacité ne peut être activée que 3 fois par partie.



(figurine Gripping Beast)
 Fuinur était un homme de Numénor tombé sous l'influence de Sauron et ayant réussi à s'échapper avant la submersion de l'île en compagnie de Herumor.

Fuinur (homme)

70 points

CC	F	D	A	PV	B	P	V	D
4/3+	4	4	2	2	2	0	1	0

Équipement

Fuinur porte une armure et des dagues de lancer. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

- Cheval 10 pts

Règles Spéciales

Disciple de Herumor : tant que Herumor est présent et en vie, Fuinur gagne +1 en Bravoure.

Cultiste Impuissant : Fuinur ne peut lancer d'actions héroïques ni de Tenez bon !.

Vénération Impie : Ne peut bénéficier de la règle Tenez Bon ou Suivez-moi que si elles sont lancées par un esprit ou par Herumor. S'il est dans un rayon de 12" autour d'un Esprit ou de Herumor, il gagne 1 P/V/D gratuits jusqu'à la fin du tour.

Pouvoirs magiques

- Paralyse : 4+
- Frénésie : 2+
- Émissaire du Mal : 3+



(Roi des Hommes GW)
 Les sept Seigneurs d'Umbar sont tous des Numénoréens noirs. Il s'agit ici des seigneurs autres que Dalamyr et Herumor.

Seigneur Numénoréen Noir (homme)

60 points

CC	F	D	A	PV	B	P	V	D
5/-	4	5	2	2	5	2	2	1

Équipement

Un Seigneur d'Umbar porte une épée (arme de base) et une armure. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

- Cheval 10 pts
- Armure lourde 10 pts
- Bouclier 5 pts



(conversion Erkenbrand)

Les Capitaines numéno-réens noirs sont craints de tous. Leurs compétences effraient les plus puissants guerriers.

Capitaine Numénoiréen Noir (homme)

45 points

CC	F	D	A	PV	B	P	V	D
4/-	4	5	2	2	5	2	1	1

Équipement

Un Capitaine numénoiréen noir porte une épée (arme de base) et une armure lourde. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

- Cheval* 10 pts
- Bouclier*..... 5 pts

Garde d'Umbar (homme)

10 points



(figurine Gripping Beast avec bouclier numénoiréen)

Les Gardes d'Umbar constituent l'élite des guerriers d'Umbar.

CC	F	D	A	PV	B
4/-	3	5	1	1	3

Équipement

Un garde d'Umbar porte une armure lourde et une lance. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

- Bouclier*..... 1 pts

Règles spéciales

Rarissimes : vous ne pouvez posséder qu'un maximum de 4 gardes d'Umbar par Seigneur d'Umbar (nommé ou non).

Loyaux jusqu'à la mort : Choisissez un Seigneur d'Umbar. Relancez un dé pour tout test de bravoure raté par un garde situé dans un rayon de 14 cm autour du Seigneur d'Umbar concerné.

Guerrier d'Umbar (homme)

7 points



(conversion Fyndhorn Elder)

Les guerriers d'Umbar sont recrutés parmi l'ensemble de la population d'Umbar. Ils ont fait vœu de loyauté au Seigneur d'Umbar dont ils portent la livrée.

CC	F	D	A	PV	B
3/4+	3	4	1	1	3

Équipement

Un guerrier d'Umbar porte une épée (arme de base) et une armure. Il peut recevoir l'équipement suivant au coût indiqué :

- Lance*..... 1 pts
- Bouclier*..... 1 pts
- Arc* 1 pts

Forces du Bien

Les forces du Bien peuvent être constituées des différentes forces du Gondor et de Dol Amroth, dont les caractéristiques officielles sont déjà connues. S'y ajoutent les personnages suivants.



(Figurine Gripping Beast)

Si les Chefs de village ne savent pas mieux se battre que les autres, ils sont plus charismatiques.

Chef de village (homme)

15 points

CC	F	D	A	PV	B	P	V	D
3/4+	3	3	1	1	4	0	0	1

Équipement

Les Chefs de village portent un bâton, un outil ou une dague (arme de base).

Règles spéciales :

Lanceurs de cailloux : les Villageois sont habiles au lancer de cailloux. Un caillou compte pour une arme de jet de Force 2.

Beau parleur : un chef sait rassurer ses Villageois, ainsi, ces derniers le considèrent comme une bannière (tant qu'il est vivant) De plus la portée de sa règle Tenez Bon! passe à 12"/28 cm.

Rivalité : un chef de village ne peut participer à une action héroïque initiée par un autre chef de village, et ne bénéficie pas de la règle Beau parleur d'un autre chef.



(Figurine Gripping Beast)

Peu armés, les Villageois du Gondor savent tout de même se défendre.

Villageois (homme)

5 points

CC	F	D	A	PV	B
2/4+	3	3	1	1	3

Équipement

Les Villageois portent un bâton, un outil ou une dague (arme de base).

Règles spéciales :

Lanceur de cailloux : les Villageois sont habiles au lancer de cailloux. Un caillou compte comme une arme de jet de Force 2.

Nous ne sommes pas des guerriers : les Villageois ne sont pas faits pour la guerre et préfèrent fuir pour sauver leur peau. Au début de la partie lancez un D6 pour chaque Villageois. Sur un résultat de 1, le Villageois ne participe pas à la bataille : il ne peut pas charger, mais peut se défendre et porte un coup pour blesser s'il gagne son combat.



(Chien GW)

Les chiens des fermes savent combattre les bêtes sauvages.

Chien

4 points

CC	F	D	A	PV	B
3/-	3	3	1	1	2

Équipement

Les chiens se battent avec leurs crocs (arme de base).

Règles spéciales :

Chien fidèle : un chien ne peut charger que si un Villageois est à moins de 5"/12 cm. Vous ne pouvez posséder qu'un chien par Villageois.

Scénarios et Campagne

Le Seigneur des Anneaux, Le Jeu des Batailles est certainement plus axé sur les parties scénarisées que sur les batailles rangées. Nous vous proposons ainsi toutes sortes de scénarios mettant en jeu bien évidemment les Corsaires mais aussi les forces du Bien tels les Villageois ou les fiers hommes du Gondor.

Afin de parfaire le tout nous vous proposons une campagne avec comme personnage principal le célèbre Amiral d'Umbar Dalamyr, accompagné de ces sbires et affrontant l'héritier d'Isildur, Aragorn, et ses compagnons Legolas et Gimli.



La chasse aux tueurs

(par Dunedain)

Le conseil des chefs du Harad s'est réuni pour décider d'une alliance avec Sauron et l'attaque de Minas Tirith, ou la poursuite des simples escarmouches sur les frontières avec le Gondor. Seuls parmi les chefs du Harad, les deux chefs de Hildâr avaient rejeté l'alliance avec Sauron.

Des hasharîns sont alors secrètement dépêchés pour les exécuter. Alhrâr et Môhraka survivront-ils ? Leur garde saura-t-elle contrecarrer les plans des assassins ?

Participants :

Camp du « bien » : Alhrâr (chef Haradrim équipé d'une armure lourde [+1 défense], d'une arme de base et d'un arc), Môhraka (chef Haradrim équipé d'une armure lourde [+1 défense], d'une arme de base et d'une lance), 16 lanciers Haradrim, 9 archers Haradrim (soit 225 pts).

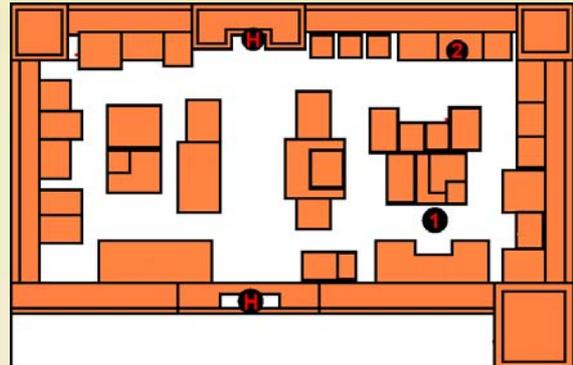
Camp du mal : 3 hâsharii (270 pts)

Décors :

La scène se passe dans la ville d'Umbar, sur un plateau de jeu d'environ 50 cm x 1m. Placez des bâtiments avec un certain ordre et en laissant des rues et des ruelles (voir carte)

Positions de départ :

Le joueur du bien place Alhrâr et Môhraka au contact d'un bâtiment (1), entouré par 6 lanciers. Les 9 archers sont répartis entre les breteches et les tours d'angle (au moins 1 par emplacement), les autres lanciers se trouvant dans la caserne (2). Les hâsharii sont placés sous chaque breteche (2 sous une et 1 sous l'autre, en H).



Objectifs :

Victoire majeure du bien : Le joueur du bien a tué les 3 hâsharii tandis que Alhrâr et Môhraka sont encore en vie.

Victoire mineure du bien : Le joueur du bien a tué les 3 hâsharii mais l'un des chefs Haradrim est mort.

Victoire majeure du mal : Le joueur du mal a tué les 2 chefs Haradrim et ses trois hâsharii sont encore en vie.

Victoire mineure du mal : Le joueur du mal a tué l'un des chefs et ses trois hâsharii sont encore en vie.

Egalité : dans tous les autres cas il y a match nul

Règle spéciale :

Assassinat : le joueur du mal possède l'initiative au premier tour.



Les deux chefs Haradrim entourés de leurs gardes.



Un hasharin aux prises avec les gardes Haradrim



Un hasharin se glisse dans la ville...

La prise de la cité des pirates

(par PCM)

En l'an 2980 T.A., Ecthelion II, intendant du Gondor, soucieux de la montée en puissance des Corsaires d'Umbar qui harcelaient continuellement ses côtes, décida de lancer un raid. Menée par le capitaine Thorongil, la flotte gondorienne mena donc une attaque surprise sur le port d'Umbar, afin de brûler la flotte Corsaire.

Forces en présence :

Bien : Vaisseau Gondorien (gratuit), 1 capitaine du Gondor (50 pts), 10 archers du Gondor (80 pts), 10 épéistes du Gondor (80 pts), 10 lanciers du Gondor (90 pts). Soit 300 points au total.

Mal : Navire Corsaire (gratuit), baliste Corsaire avec 2 servants (sur le navire) (50 pts), 1 capitaine Corsaire (50 pts) et 200 pts de troupes Corsaires (Corsaires, ravageurs et arbalétriers, avec un maximum de 33% d'arbalétriers), pour un total de 300 points.

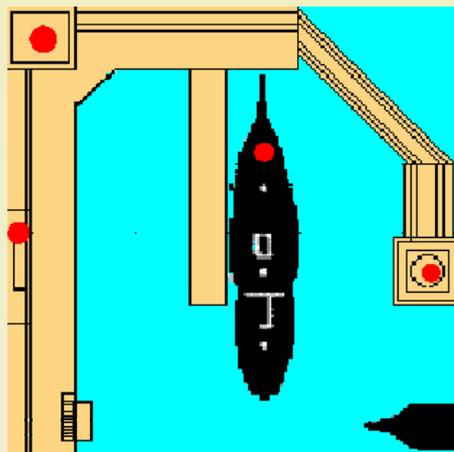
Décor:

Ce scénario se joue avec le port d'Umbar (1 x 1 m).

Position de départ :

Le joueur du Bien place le vaisseau gondorien dans " l'eau ", dans le coin inférieur droit du décor.

Le joueur du mal place au moins 6 et au plus 10 Corsaires sur les remparts, répartis entre la bretèche, la tour et le phare, ainsi que la baliste et ses deux servants à l'endroit représenté sur le plan. Un maximum de 4 autres Corsaires peuvent être placés n'importe où sur le navire. Les autres Corsaires sont réputés être dans la forteresse : ils arriveront par la bretèche, une fois l'alerte donnée,



Objectifs:

Le vaisseau gondorien doit aller s'amarrer soit au ponton flottant (en bas à gauche), soit au grand ponton. Il se déplace de 20 cm par tour. Les soldats doivent ensuite aller mettre le feu au navire Corsaire. Pour tenter de mettre le feu, un guerrier doit passer un tour complet sans combattre au contact avec le vaisseau Corsaire. Il lance alors un D6. Sur 6, il met le feu au navire. Le navire est considéré comme totalement en flamme lorsqu'il a été enflammé à 4 reprises.

Victoire majeure du Gondor : il parvient à mettre le feu au vaisseau Corsaire.

Victoire majeure des Corsaires : l'armée du Gondor est réduite à 25% de ses effectifs.

Règles spéciales:

Pour représenter l'attaque surprise du Gondor, le joueur du Bien dispose de l'initiative lors des 2 premiers tours.

- **Attaque nocturne** : la portée de toutes les armes de jet est divisée par deux. Tout guerrier ne peut charger qu'une figurine située à un maximum de 10 cm.

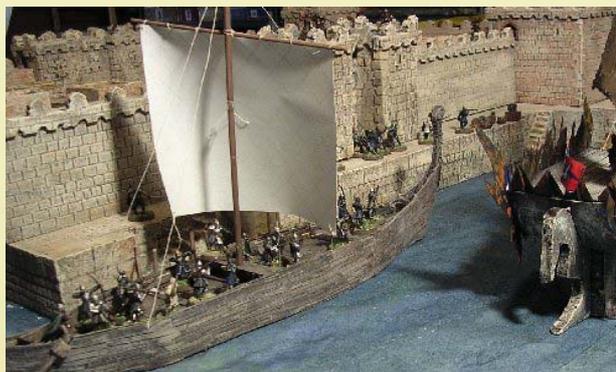
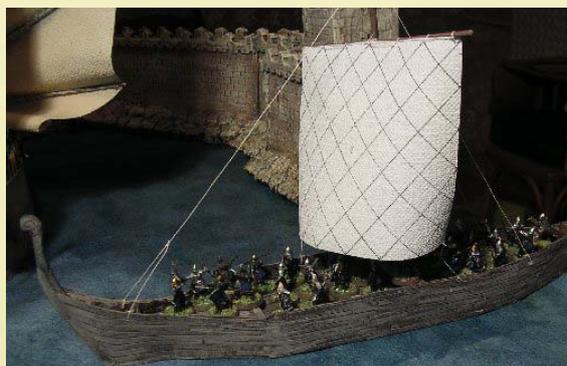
- **Tour de garde** : les Corsaires postés dans les tours de garde ont un rôle de sentinelle. Lors de la phase de mouvement des sentinelles, lancez un D6 par sentinelle.

1 - 3 : la sentinelle ne bouge pas et ne perçoit rien

4 - 5 : la sentinelle perçoit une menace mais ne peut prévenir le reste de la cité ce tour ci.

6 : la sentinelle perçoit la menace et déclenche l'alerte.

- **Alerte** : Les Corsaires présents à l'intérieur de la forteresse ne peuvent en sortir qu'une fois l'alerte déclenchée. Cela fait, le joueur du Mal lance un D6, et fait entrer à partir de la bretèche autant de Corsaires que le résultat obtenu (jusqu'à épuisement de l'effectif). Il peut également faire se déplacer (à partir de l'alerte) librement les Corsaires situés sur les remparts.



Après s'être subrepticement introduits de nuit dans le port d'Umbar, les gondoriens lancent leur assaut...

La prise de la cité des pirates (variante à 3 joueurs)

Forces en présence :

Bien : Vaisseau Gondorien (gratuit), 1 capitaine du Gondor (50 pts), 10 archers du Gondor (80 pts), 10 épéistes du Gondor (80 pts), 10 lanciers du Gondor (90 pts). Soit 300 points au total.

Mal : Navire Corsaire (gratuit), baliste Corsaire avec 2 servants (sur le navire) (50 pts), 2 capitaines Corsaire (100 pts) et 400 pts de troupes Corsaires (Corsaires, ravageurs et arbalétriers, avec un maximum de 33% d'arbalétriers), pour un total de 450 pts.

Les Imprévus : 1 Chef Haradrim (45 pts), 10 archers Haradrim (60 pts) et 20 lanciers Haradrim (120 pts) pour un total de 225 pts.

Décor :

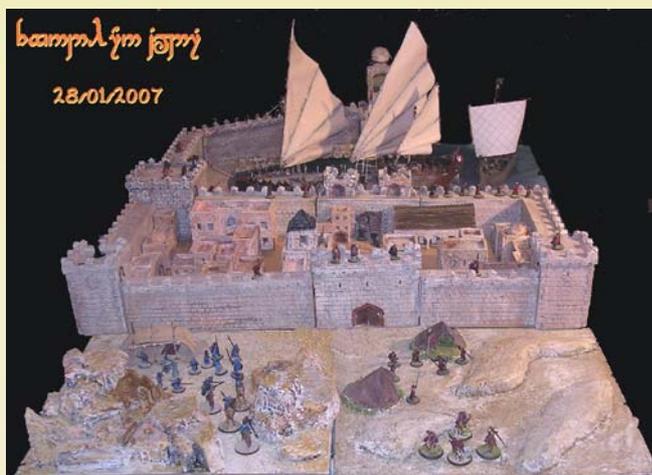
Ce scénario se joue avec le port d'Umbar complété de la ville et de plaques de désert (2 m x 1 m).

Position de départ :

Le joueur du Bien place le vaisseau gondorien dans " l'eau ", dans le coin inférieur droit du décor.

Le joueur du mal place au moins 12 et au plus 20 Corsaires sur les remparts, répartis entre les bretèches, les tours et le phare, ainsi que la baliste et ses deux servants à l'endroit représenté sur le plan. Un maximum de 4 autres Corsaires peuvent être placés n'importe où sur le navire. Les autres Corsaires sont réputés être dans la caserne de la forteresse : ils arriveront par la bretèche, une fois l'alerte donnée,

Le joueur contrôlant les "imprévus" place ces Haradrim à l'est de la forteresse sur l'autre bord de la table de jeu.



Objectifs:

Le joueur du Gondor gagne si au moins 12 guerriers sont à l'intérieur de la forteresse.

Le joueur de l'Umbar (cité des pirates) gagne si la cité n'est pas prise par les Gondoriens ou les imprévus, ou si 50% des Haradrim sont morts.

Le joueur du Harad gagne si au moins 6 Haradrim sont au contact du bâtiment central, alors que moins de 12 guerriers du Gondor sont dans la ville.

Règles spéciales:

- pour représenter l'attaque surprise du Gondor, le joueur du Bien dispose de l'initiative lors des 2 premiers tours.

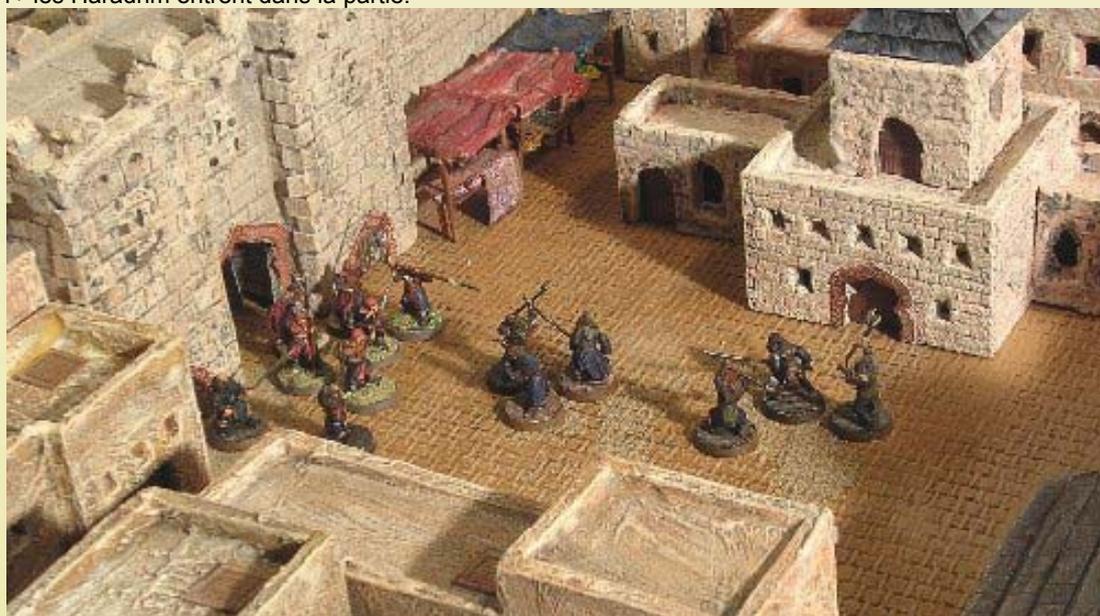
- **Tour de garde** : les Corsaires postés dans les tours de garde ont un rôle de sentinelle. Lors de la phase de mouvement des sentinelles lancer un D6. Sur 1 - 3 : la sentinelle ne bouge pas et ne perçoit rien

Sur 4 - 5 : la sentinelle perçoit une menace mais ne peut prévenir le reste de la cité ce tour ci.

Sur 6 : la sentinelle perçoit la menace et peut prévenir le reste de la cité qui est mis en alerte.

Cela s'applique tant pour les Haradrim que pour les gondoriens, de façon indépendante.

- **Les imprévus arrivent** : les Haradrim prennent aussi par surprise la cité des pirates, sans se douter de la présence des guerriers du Gondor. Au bout du 4^{ème} tour de jeu, les Haradrim peuvent entrer en jeu. Pour cela le joueur les contrôlant lance un D6 : sur 4+ les Haradrim entrent dans la partie.



Un groupe de Haradrim insoumis pénètre dans Umbar...

Battez en retraite ! (partie 1)

(par Turgon Malwesul)

Une attaque de l'armée Gondorienne (ou Numénoréenne) échoue, et la force doit malheureusement battre en retraite. Un petit groupe de soldats ennemis s'est toutefois rassemblé près des bateaux. Ils ne les brûlent pas pour le moment, afin de garder les navires, qui pourraient bien leur servir. Les Gondoriens (ou Numénoréens) se lancent donc à la reconquête des navires.

Forces en présence :

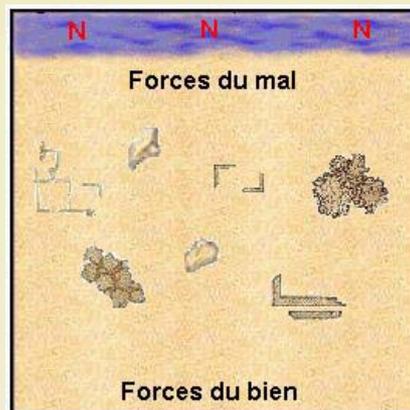
Bien : 1 capitaine de Minas Tirith (ou de Numénoréen), 5 guerriers avec épée et bouclier, 5 guerriers avec lance et bouclier, 5 guerriers avec arc.

Mal : 1 capitaine Haradrim, 15 guerriers Haradrim (dont maximum 5 avec arcs).

Décors:

Trois vaisseaux sont amarrés dans un port (représentez-les par des jetons). Les forces du mal sont disposées à moins de 3 cm du rivage, les forces du bien à moins de 3 cm du bord opposé.

Quelques maisons, arbres, collines ou autres petits décors peuvent être disposés comme indiqué sur la carte.



Objectifs :

Le camp du bien gagne si au moins 5 soldats sont embarqués.

Le camp du Mal gagne si aucun des soldats n'a réussi à embarquer.

Egalité : Moins de 5 soldats ont embarqué.

Règle spéciale : Les Haradrim ne peuvent abîmer les bateaux, ni poursuivre un gondorien embarqué.



Une escouade de Numénoréens rescapés doit affronter un groupe d'Haradrim avant d'atteindre ses navires...

Battez en retraite ! (partie 2)

(par Turgon Malwesul)

Les rares survivants tentent de rejoindre la côte alliée. Partis dans la précipitation, ils ne purent prendre beaucoup de vivres, et ils en auront besoin. Mais alors que la "terre promise" apparaît au loin, un son de cor retentit. Un petit navire Corsaire leur barre la route. Les hommes devront naviguer vite, ou combattre pour leurs vies...

Forces en présence :

Bien : les survivants du précédent scénario.

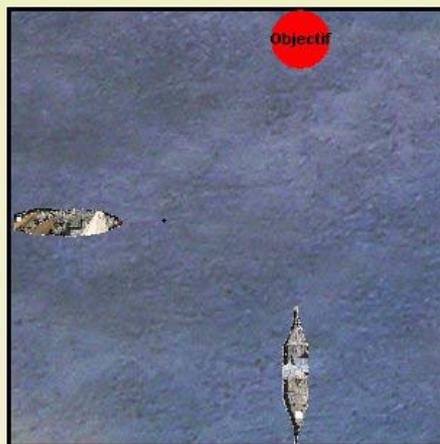
Mal : Au début de la partie, le joueur du mal lance un D6. Sur 1, 2, l'équipage se composera de quatre Corsaires, sur 3, 4, il se composera de cinq Corsaires, sur 5, 6, il se composera de six Corsaires.

Décors :

Une mer d'1 x 1 m.

Le vaisseau Corsaire est au milieu du côté gauche, le navire gondorien aux deux tiers vers la droite en bas, l'objectif au deux tiers vers la droite en haut.

Remarque : pour illustrer le fait qu'il s'agit de navires de faible taille, servez-vous des gabarits proposés en téléchargement imprimés de façon réduite (environ 20 cm pour chaque navire).



Objectifs :

Victoire du bien : Atteindre l'objectif de fuite en vingt tours avec au moins un Gondorien sur le navire.

Victoire du mal : Détruire les forces du bien.

Les deux joueurs sont à égalité dans tous les autres cas.

Règles spéciales :

Mer : La mer n'est que peu agitée. Le courant est fixé à 2 cm. Lancez un D6 pour déterminer son sens.



Le vaisseau gondorien semble ne pas pouvoir échapper aux Corsaires...

La Campagne

I- Mutinerie 18

La flotte de Dalamyr vogue depuis quelques jours, et leurs rations de nourriture diminuent de plus en plus. Un Corsaire plus fort que les autres prend la parole et déclare une mutinerie ! Quelques Corsaires le suivent tant bien que mal. Ce harangueur prend le contrôle du poste de commande.

II- Pillez le village ! 19

Dalamyr et ses gars sont en mer depuis longtemps, et leur provisions diminuent de jour en jour. Il leur faut donc faire escale dans un petit village côtier situé en Gondor...

III – Le poids du serment 20

Après s'être repu des victuailles pillées, Dalamyr et ses hommes se font prendre par surprise par Aragorn et ses compagnons de voyage qui viennent de rallier à eux les guerriers des Morts. Ces derniers veulent tenir leur promesse et être libérés en servant fidèlement l'héritier du Gondor.

IV – L'Ultime Etape 21

Aragorn et ses compagnons arrivent enfin au port d'Osgiliath, mais ne sont pas encore devant la forteresse de Minas Tirith. Il faut à tout prix qu'ils puissent y arriver, le destin de la terre du milieu est entre leurs mains. Vont-ils pouvoir traverser les ruines d'Osgiliath et franchir les lignes ennemies ?



I - Mutinerie (par Smily Goblin)

La flotte de Dalamyr vogue depuis quelques jours, et leurs rations de nourriture diminuent de plus en plus. Un Corsaire plus fort que les autres prend la parole et déclare une mutinerie ! Quelques Corsaires le suivent tant bien que mal. Ce harangueur prend le contrôle du poste de commande.

Participants :

Bien : Dalamyr, et 8 gardes d'Umbar avec lance et bouclier (soit 188 points). Si vous ne disposez pas de gardes d'Umbar, servez-vous de soldats de Numénor ou de Minas Tirith, mais en respectant le profil des gardes d'Umbar.

Mal : Capitaine Corsaire, 1 Bo'Sun et 125 points de Corsaires et/ou ravageurs d'Umbar portant l'équipement souhaité par le joueur du Mal (à l'exclusion d'arbalétriers ou d'archers). Servez-vous d'Haradrim ou d'orques si vous ne possédez pas de Corsaires.

Les deux camps souffrant tous deux de la pénurie de nourriture, aucun malus ne leur est attribué.

Positions de départ

La partie se joue sur le pont d'un bateau Corsaire.

Dalamyr et ses gardes sont placés au niveau de la proue du bateau (D).



Le Capitaine et le Bo'Sun sont placés à moins de 6" du poste de commande, c'est-à-dire du gouvernail ou de la barre du bateau (B). Les autres Corsaires sont disposés de façon aléatoire sur le reste du bateau, aucun Corsaire ne doit être à moins d'1" d'un allié. Les Corsaires doivent se tenir à plus de 3" de Dalamyr et de ses gardes, et ne doivent pas se trouver dans la zone de déploiement du capitaine et des Bo'Sun.

Objectifs :

Dalamyr doit reprendre le contrôle du poste de commande, pour ce faire, il doit être à moins de 3" du gouvernail ou de la barre sans qu'aucune figurine ennemie n'y soit. Le camp du mal dispose de 10 tours pour l'en empêcher.

Règles spéciales

Gardes du corps : les gardes d'Umbar sont loyaux envers Dalamyr et réussiront tout test de bravoure qu'ils seront amenés à passer.

Incertains : les Corsaires ne sont pas totalement convaincus par le mutin et doutent un peu du bien-fondé de cette mutinerie. Au début des cinq premiers tours, lancez un dé par Corsaire. Sur un 1 le Corsaire rejoint le camp du Bien. Ensuite, il sera trop tard et Dalamyr ne pourra pas leur pardonner cette rébellion.

Pas l'amiral ! : Durant les cinq premiers tours, les Corsaires pourront charger Dalamyr, mais en aucun cas le tuer ni même porter de coups : ils ne feront que le repousser. Cette règle ne s'applique pas au Capitaine Corsaire.



Dalamyr, protégé par ses fidèles gardes, s'oppose aux mutins...

II - Pillez le village !!!

(par Smily Goblin)

Dalamyr et ses gars sont en mer depuis longtemps, et leurs provisions diminuent de jour en jour. Il leur faut donc faire escale dans un petit village côtier situé en Gondor...

Participants :

Bien : Chef de Village (15 pts), 6 Villageois (30 pts), 2 balistes avec leurs servants (140 pts) et 1 Capitaine de Minas Tirith (50 pts), 40 points de guerriers de Minas Tirith (équipement au choix) et 150 pts de Villageois et/ou de guerriers de Minas Tirith, soit 300 pts.

Mal : Dalamyr (100 pts), une baliste lance-harpon avec ses servants (50 pts) et 150 points de Corsaires, ravageurs et arbalétriers (soit 300 pts).

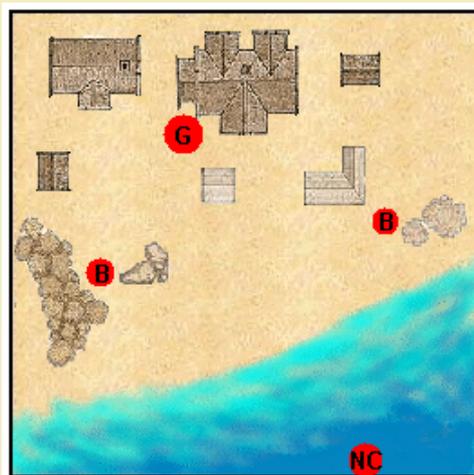
Positions de départ:

La partie se joue sur une table de jeu d'1 x 1 m.

Les Corsaires ne sont pas déployés tout de suite : Ils arriveront par bateau à la fin du premier tour (NC).

Les Villageois et leurs chiens sont dans leurs maisons, et le chef de village dans sa demeure. Les soldats sont déployés comme sentinelles autour de celle-ci (G).

Les balistes sont déployées vers la côte en bordure du village (B).



Objectifs:

- Les Corsaires devront piller trois maisons sur les six (la demeure du chef de village compte pour deux maisons).
- Les Villageois doivent résister dix tours ou réduire les Corsaires à 75% de leur effectif initial.

Règles spéciales :

Épuisés : les Corsaires sont tous épuisés et démoralisés. Ils commencent donc la partie avec un malus de 1 à leur valeur de Bravoure, qu'ils regagneront dès la première maison pillée. Dalamyr commence la partie avec 2 P, 1 V et 0 D.

Ils arrivent ! : Les servants des balistes ont aperçu les pavillons des vaisseaux Corsaires, et décident de leur tirer dessus afin de les intimider. Les balistes tireront avant tout autre mouvement sur un 6 quelle que soit la CT de leurs servants. Les blessures sont ensuite déterminées normalement.

Toute flèche atteignant sa cible fait passer un test de bravoure à Dalamyr. S'il échoue au moins à un test, l'arrivée du bateau est décalée d'un tour (et d'un seul). Cette règle ne s'applique qu'au premier tour.

Pillez les maisons ! : les Corsaires doivent trouver de la nourriture. Pour piller une maison, un Corsaire doit se mettre en contact avec cette dernière, et rester ainsi sans tirer ni combattre jusqu'à la fin du tour. Il doit ensuite obtenir un 6 sur un D6 pour piller une partie de la maison, il faut obtenir trois 6 pour piller une maison, ou six pour piller complètement la demeure du chef.



Les chiens des Villageois les défendent contre les Corsaires.



Dalamyr affronte un groupe de soldats du Gondor.

III – Le poids du serment

(par Smily Goblin)

Après s'être repu des victuailles pillées, Dalamyr et ses hommes se font prendre par surprise par Aragorn et ses compagnons de voyage qui viennent de rallier à eux les guerriers des Morts. Ces derniers veulent tenir leur promesse et être libérés en servant fidèlement l'héritier du Gondor.

Participants :

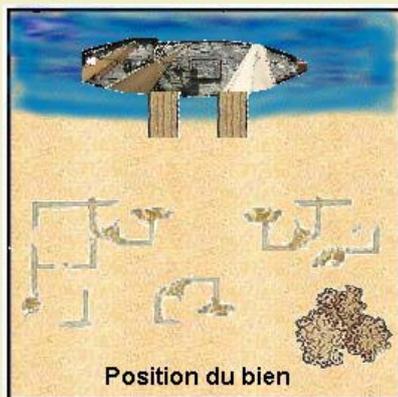
Bien : Aragorn avec Anduril Flamme de l'Ouest et Cape Elfique, Legolas avec Cape Elfique, Gimli avec Cape Elfique, le Roi des Morts et 10 Guerriers des Morts.

Mal : Dalamyr, 1 Bo'Sun Corsaire avec arbalète, 2 Capitaines Corsaires avec boucliers, 10 Arbalétriers Corsaires, 10 Ravageurs, 10 Corsaires avec boucliers

Positions de départ :

La table fait 90 x 90 cm. Elle comporte une berge près de laquelle est ancré le bateau Corsaire. Le reste de la table est un village en ruine... Seuls deux petites passerelles de 5 cm de large relient le navire à la cote.

Les Corsaires sont déployés dans leur bateau ou à proximité (moins de 3"), et Aragorn et ses compagnons arrivent par le bord de table opposé, à moins de 10" de ce bord de table.



Objectifs :

Le camp du Bien doit capturer le bateau. Pour ce faire, il doit posséder au bout du dixième tour au moins deux héros ou guerriers à bord, dont Aragorn.

Le camp du Mal dispose de dix tours pour empêcher cette capture, ou doit tuer Aragorn et le Roi des Morts pour gagner.

Dans tous les autres cas, la partie se solde sur une égalité.

Règles spéciales :

Tenez bon !!! : dans le cas où des Corsaires sont amenés à se battre sur les passerelles, il comptent comme étant sous l'emprise du sort *Frénésie*.



Aragorn réussira-t-il à capturer la flotte Corsaire ?

IV – L'ultime étape

(par Smily Goblin)

Aragorn et ses compagnons arrivent enfin au port d'Osgiliath, mais ne sont pas encore devant la forteresse de Minas Tirith. Il faut à tout prix qu'ils puissent y arriver, le destin de la terre du milieu est entre leurs mains. Vont-ils pouvoir traverser les ruines d'Osgiliath et franchir les lignes ennemies ?

Participants :

Bien : Aragorn avec Anduril et cape elfique, Legolas avec cape elfique, Gimli avec cape elfique, Le Roi des Morts et 13 Guerriers des Morts.

Mal : Gothmog, Capitaine orque avec bouclier, Nazgûl sur ombre ailée, 12 Orques du Mordor avec bouclier, 12 Orques du Mordor avec arme à deux mains, 12 Orques du Mordor.

Positions de départ :

La table mesure 120 x 120 cm.

Les trois quarts de la table représentent les ruines d'Osgiliath : un sol recouvert de pavés blancs abîmés avec les ruines des bâtiments de cette ville ravagée.

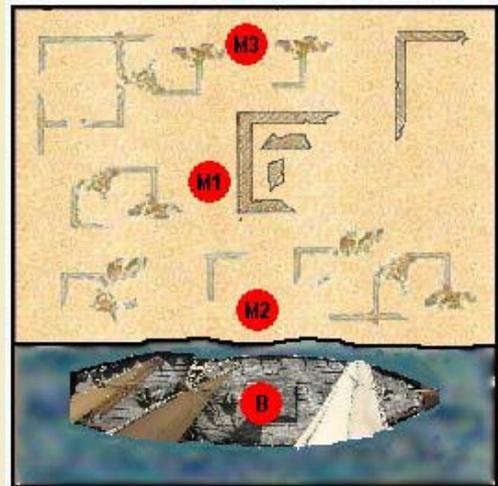
Le quart restant représente le fleuve, où est ancré à quai un bateau Corsaire.

Le Nazgûl et 15 orques au choix sont positionnés au milieu de la table (M1).

Le capitaine et 10 orques au choix sont positionnés devant le bateau, à moins de 3"/7,5 cm (M2).

Le reste des troupes du Mal est placé à moins de 6"/15 cm du bord de table opposé au bateau (M3).

Les forces du bien débutent à bord du bateau (B).



Objectifs :

Deux héros du Bien doivent atteindre le bord opposé de la table.

Si deux héros du Bien ont traversé la table, le Bien remporte une victoire majeure.

Dans tous les autres cas, le Mal ne remporte une victoire majeure que si toutes les troupes du Bien sont éliminées.

Règles spéciales :

Le Maître est fort ! : le Nazgûl commence la partie avec tous ses points de Puissance, Volonté et Destin.

La fin est proche : le camp du Bien réussit automatiquement tous ses tests de bravoure durant cette partie.

Ils sont plus que ce que je pensais... : dès que dix orques sont tués, ils reviennent en jeu par le bord de table opposé au bateau, au contact du bord de table. Cela ne s'applique qu'aux guerriers, pas au capitaine, à Gothmog ou au Nazgûl. Notez que si le Bien remporte un combat, il est obligé de frapper la figurine du Mal.



L'Héritier d'Isildur parviendra t il à se frayer un chemin ?

Modélisme

Cette partie regroupe toutes sortes de tutoriaux, vous permettant à la fois de réaliser de somptueux décors comme un port et une ville Corsaire, mais aussi vous apprendra à convertir des Haradrim et des orques en Corsaire en toute simplicité. Aurais-je oublié le plus important ? Effectivement afin de recréer des batailles navales il vous faudra des navires et des bateaux Corsaires et gondoriens.

Cela vous paraîtra sans doute plus simple à dire qu'à faire, c'est ainsi pourquoi nous avons fait des tutoriaux accompagnés de photos représentant pas à pas la maquette en cours de construction.

Afin de prouver notre bonne foie, une bonne partie des membres de l'Anneau Unique s'est prêtée au jeu, ainsi nous avons reçu toutes sortes de réalisations allant de niveau correct à excellent en passant par quelques fantaisies de certains.



Construction d'un vaisseau Corsaire

(Par Fyndhorn Elder)

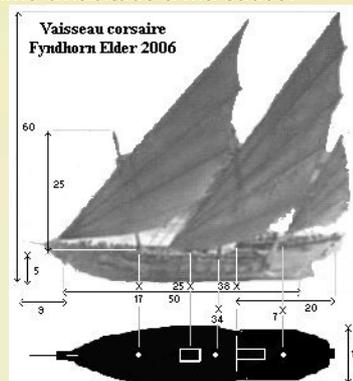
Ce tutoriel décrit la démarche à suivre pour construire un vaisseau Corsaire, en évitant si possible les écueils que j'ai rencontré. C'est un projet ambitieux et délicat : le vaisseau une fois terminé mesure pratiquement 60 cm de long sur 60 cm de haut.



Je me suis initialement fondé essentiellement sur les deux articles de Revolutionary sur le site <http://www.blackbirdmedia.org/miniatures/?view=articles&which=corsairShip.php>, où l'on trouve de nombreuses photos tirées du film et en (très) faible partie sur le tutoriel des Editions Atlas, le tout revu comme d'habitude à ma sauce.

Suite à de nombreuses erreurs/questions lors de la réalisation, j'ai (un peu trop tardivement) conçu un plan approximatif, qui a le mérite de donner les proportions respectives des différentes choses.

Remarquez qu'il sera souvent question de "placez la pièce, dessinez la forme voulue puis retaillez-la". En raison des nombreuses sources de modification/variation possible, mieux vaut ne pas partir de gabarits absolus sous peine de voir ensuite que "ça ne va pas !". De même, vous pourrez remarquer que certaines des photos ne respectent pas scrupuleusement l'ordre des étapes telles qu'elles sont présentées ici. Croyez-moi, mieux vaut procéder comme je l'indique maintenant plutôt que comme je l'ai fait...



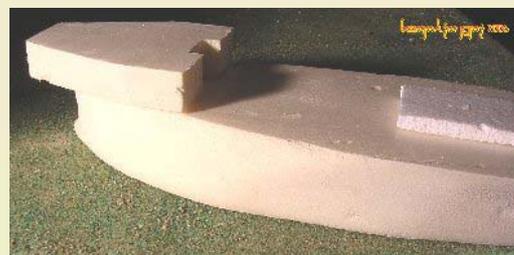
1) La coque brute

Je suis parti des gabarits du site précité modifiés de façon à pouvoir les employer plus facilement (vous pouvez les télécharger depuis l'adresse <http://fabrice.lemainque.free.fr/gabaritsVaisseau.zip>). Imprimez-les en pleine page et reportez-les sur les deux faces du bloc de polystyrène de 5 cm d'épaisseur.

Les deux gabarits doivent être alignés à l'arrière : la proue du modèle "niveau haut" est donc quelques centimètres en arrière. Découpez ensuite la forme de la coque (je l'ai fait non à la pyroscie, faute de fil, mais à l'aide d'une lame de scie à métaux). Un bon coup de papier de verre pour tout lisser, et on obtient ceci.



Découpez ensuite dans le polystyrène de 2,5 cm d'épaisseur une plaque de largeur égale à celle de l'arrière de la coque (environ 13 cm) et d'environ 20 cm de long. Placez-la à l'arrière du vaisseau, dessinez la forme exacte souhaitée, puis retaillez-la. Remarquez le petit décroché au centre du côté qui donne sur le pont, pour la porte. Collez la pièce en place à l'aide de colle PVA. Découpez un petit bloc de dalle de plafond (polystyrène d'1 cm d'épaisseur) de 8 x 5 cm et collez-le à la PVA au centre du vaisseau : c'est le piédestal du Numénoréen noir tel qu'on le voit dans le film (la trappe de soute).



2) Le pont

Deux possibilités : une grande feuille de balsa sur laquelle on reporte la forme exacte du pont et du château arrière, puis ensuite traçage de planches, ou comme je l'ai fait la pose individuelle de planches découpées dans des cagettes...

3) Bastingages et flancs

Couchez la coque sur une plaque de carton à céréales, et reproduisez la forme de l'avant à l'aide d'un crayon, sur environ 20 à 25 cm. La longueur n'a pas vraiment d'importance, car le bastingage sera complété par la suite. Tracez ensuite au crayon sur le carton la forme souhaitée. Le bastingage doit dépasser du niveau du pont vers le milieu d'environ 5 mm de la coque, et vers l'avant d'environ 1 cm. Découpez le morceau, retournez-le et copiez-le sur la plaque de carton, puis découpez son compère.

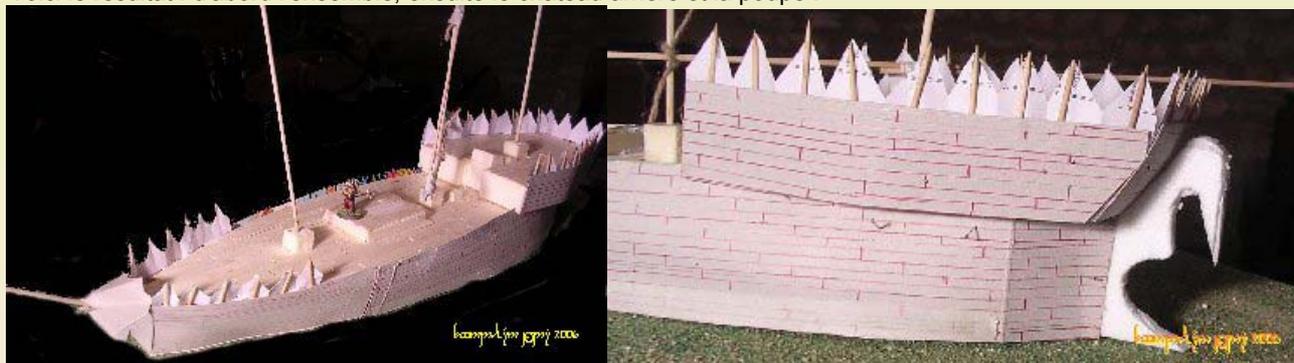
Procédez de même pour le reste de la coque et le château arrière. Ensuite, sur les morceaux découpés, tracez à l'aide d'un bic les planches, en appuyant bien pour marquer le carton.

Collez ensuite les morceaux sur la coque. Consolidez le montage le temps du séchage à l'aide d'épingles et de ruban à peinture. Ca prend forme ! Remarquez le chef Haradrim pour donner l'échelle...



4) Proue, poupe et "boucliers"

Découpez dans du dépron ou du carton plume de 5 mm le gouvernail et la forme arrière (un peu au pif), ainsi que les morceaux de carton qui figurent l'éperon et le petit toit (bouclier ?) de la proue. En n'oubliant pas de fixer une belle pique à brochette dans le prolongement de celle-ci. Passez ensuite aux petits boucliers présents à l'avant et sur le château arrière. Retour à la maternelle et découpage d'une "ribambelle" de petits triangles. Au milieu de chacun est fixé un demi cure-dent. Voici le résultat : d'abord l'ensemble, ensuite le château arrière et la poupe :



5) Renforts métalliques

Il s'agit des plaques d'enjolivements de la coque : de chaque côté, une à l'avant, une juste avant le château et 2 à l'arrière de celui-ci.

6) Détails du château arrière

Porte d'accès à l'intérieur du roof et son toit, escalier d'accès. J'ai pris la photo avant de coller la balustrade (c'est ballot !) et si j'ai mis les porte-lanternes, celles-ci seront réalisées par la suite en milliput.

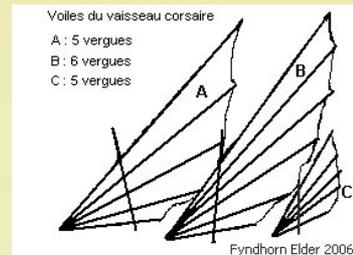
Pour les photos, 20 Haradrim (désolé, je n'avais à l'époque pas de Corsaires) et un numéroréen noir (Gripping Beast), uniquement sur le château arrière et l'arrière du pont principal (avant l'écouille de soute). De toute évidence, un pareil navire pourrait supporter plus de 50 marins/guerriers !



7) Les voiles

Encore un moment où il aurait mieux valu ne pas suivre aveuglément les tutoriels proposés et réfléchir avant d'agir... Examinons soigneusement la photo du navire, après avoir transformé les voiles en "squelettes".

Vous voyez que les voiles sont toutes différentes. Le mât de l'avant compte 5 vergues, comme le petit mât de l'arrière, mais le mât central en compte 6. Trop tard, mes deux voiles principales en ont 5 chacune, et la voile arrière 4...



Remarque : je m'étais demandé s'il y avait réellement une vergue en bas des voiles... Dans le doute, j'en ai mis une, mais c'est une erreur : une voile latine comme celles de ces vaisseaux en est dépourvue.

Une fois assemblées, les vergues doivent représenter un triangle dont la pointe fait environ 35°. La vergue supérieure est fixée environ aux deux tiers sur le mât. Enfin, les voiles présentent un petit décroché intéressant au niveau de la dernière vergue (si elle existe). Dernier point, la plus grande vergue (qui porte le doux nom d'antenne) mesure dans tous les cas environ 60 cm.

Remarquez enfin que certains vaisseaux ne possèdent que 2 voiles : vous pouvez éventuellement vous dispenser de la voile C.



Passons à la réalisation : pour obtenir une telle longueur, assemblage de deux piques à brochette sur 1 cm à l'aide de ficelle de cuisine. $5 + 6 = 11$: il faut donc 11 assemblages de ce type (la voile arrière se contente de 5 piques uniques). Enduire copieusement de PVA et laisser sécher. Assembler ensuite à plat à l'aide de ficelle de cuisine les ensembles de piques assemblées (ou non) de façon à créer un éventail d'angle 45°. Enduisez de PVA la ficelle et laissez sécher (j'ai ajouté temporairement du ruban adhésif à peinture au bout pour être sûr de tenir l'ensemble. J'ai également maintenu les piques écartées comme souhaités à l'aide d'objets posés entre elles, ainsi qu'à l'extérieur).

Pour les voiles elles-mêmes, deux tactiques sont possibles : découper soit un triangle complet d'angle 60°, soit des triangles successifs correspondant aux segments entre les vergues, avec là aussi un angle supérieur à celui de l'éventail : les voiles ne doivent pas être tendues entre les vergues. J'ai essayé les deux méthodes. La première donne quelque chose de plus conforme à la réalité (une voile est en un seul morceau), mais est un peu moins jolie. Je recommande comme matériaux du papier peint ou du papier d'emballage : quelque chose de relativement épais. Et souvenez-vous : il doit faire pratiquement 60 cm de large dans sa plus grande dimension ! Du A4 ne suffit donc pas... Ensuite, si vous avez choisi la méthode du triangle, repérez la position des vergues (également réparties sur le triangle). Percez ensuite le long des voiles des trous d'environ 1 à 1,5 mm de diamètre espacés d'environ 1 cm. Faites de même autour de la position des vergues, en perçant deux lignes de trous espacées (les lignes) de 0,5 cm. Le mieux est d'alterner les trous sur les 2 lignes, pour minimiser le risque de rupture.

Attention : pour vous faciliter la vie par la suite, mieux vaut peindre les mâts et les voiles indépendamment à ce stade, avant de les assembler... Reportez-vous au point 8, "Peinture".

Et place à la couture : à l'aide de fil de cuisine et d'une grosse aiguille (type aiguille à cuir ou alène), cousez les voiles aux vergues. Inévitablement, le fil va "déchirer" certains trous : cela n'est pas très grave tant que cela reste exceptionnel (environ 1 trou sur 30 pour moi). Consolidez les nœuds aussi vite que possible à la PVA.

Les mâts sont réalisés à l'aide de piques à kebab ou d'une baguette de 5 mm de diamètre et d'une longueur adaptée à chaque mât (environ 25 cm pour les plus grands).

Fixez provisoirement les mâts sur la coque, présentez les voiles et notez au crayon les emplacements de fixation adéquats des vergues. Vous devez permettre le déplacement des figurines sous les voiles. Retirez les mâts. Percez à la base un trou à l'aide d'une perceuse à main, fixez-y un morceau de trombone d'environ 3 à 4 cm de long (cela renforcera la solidité lors de la fixation définitive), puis enroulez autour de la base du mât, un centimètre au-dessus du bout, un peu de ficelle de cuisine. PVA encore... Enfin, les mâts présentent à leur pointe une sorte de chapeau ou pique métallique : je les ai réalisées en milliput. Attachez les voiles aux mâts aux emplacements repérés, à l'aide de ficelle de cuisine. PVA encore. Le tout une fois sec, vous pourriez procéder à la mise en place définitive, mais mieux vaut probablement attendre l'étape peinture pour conserver un accès aisé maximal aux différentes parties du pont du bateau.

7) Derniers détails

Ultime détails à ajouter, l'ancre et son bossoir, ainsi que les éléments d'accrochage du gréement et le gréement lui-même.

- Ancre : j'ai employé de petits anneaux plastiques, sculpté l'ancre en plastique à modeler et employé de petits buts de chaîne de porte clés. Le tout collé en place à la PVA.
- Gréement : les éléments d'accrochage du gréement sont des morceaux de pique à brochette légèrement courbés, avec une encoche faite à la lime dans la partie supérieure (vers l'extérieur). Vous les collez le long de la coque environ tous les 3 cm, jusqu'à la proue. Le gréement lui-même est réalisé à l'aide de ficelle de cuisine.



J'ai également tenté un premier essai de balistes, à l'aide de balsa, de polystyrène et de carton. Les flèches sont faites à partir d'un cure-dent limé, les empennages sont en papier. Faites selon vos disponibilités (une lance du Rohan est très bien). Sur le socle sont placés quatre boulons hexagonaux : sculptez une tige de grappe plastique de façon hexagonale, puis taillez des "tranches" de 2 mm d'épaisseur.

8) Peinture

Très classique : sous couche noire (pas à la bombe, car j'ai eu peur pour le polystyrène encore exposé). Après avoir hésité, j'ai procédé de même pour la voilure (sauf les voiles elles-mêmes). La suite est tout aussi classique :

- Bois : brun puis brossage de beige.
- Métal : mélange argent/noir, puis application de rouille selon la technique du pointillisme (du brun clair à l'orange).
- Cordage : brossage à sec de beige (ou conservation de la teinte d'origine).
- Voile : un beige clair



Remarquez que je ne cite pas ici les traditionnelles couleurs Citadelle (à savoir Bestial Brown, Boltgun metal, Bleached Bone, Snakebite Leather et Blazing Orange) parce que, vu la taille de la chose, mieux vaut recourir à de la peinture en pots de 0,5 l, au moins pour le noir et le brun ! Le beige des voiles peut être obtenu par un mélange de blanc et d'une pointe de marron.

9) Finition

Une fois la peinture terminée, fixez définitivement les mâts à l'aide de PVA, puis fixez le gréement, et terminez éventuellement la peinture de celui-ci. Remarquez que le gréement est simplifié par rapport à la réalité, de façon à permettre un déplacement aisé des figurines :

- Mât avant : un cordage relié au beaupré, et un de chaque côté.
- Mât central : une échelle de singe de chaque côté.
- Mât arrière : deux cordages fixés de chaque côté du roof.



Enfin, j'ai ajouté la barre (un cercle découpé dans du dépron, dans lequel ont été enfoncés des cure-dents taillés à la bonne longueur, avec au centre un petit cercle de dépron) et les lanternes (finalement grossièrement sculptées dans du polystyrène). Et c'est fini... Avec même, ajoutée par la suite, et même si elle est absente des vaisseaux du film, une bannière d'Umbar fixée sur le tableau arrière...

Temps total de réalisation : 25 heures. Coût en matériaux : environ 30 euros.



Tutoriel vaisseau de guerre gondorien

(par Fyndhorn Elder)

Après le vaisseau Corsaire, place à un vaisseau de guerre gondorien. Un projet moins ambitieux, car il ne mesure (environ) que 48 cm de long sur 9 de large et 40 de haut. Le schéma global est inspiré de la silhouette qui figure sur les boucliers de Dol Amroth.

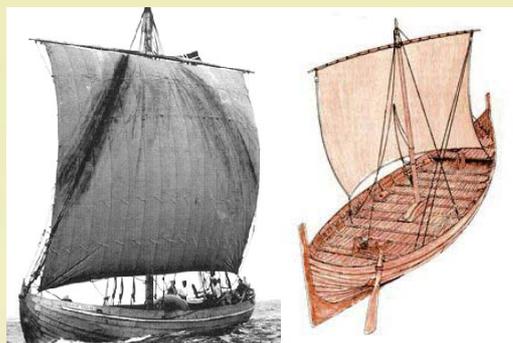
Sans doute possible, il s'agit d'un vaisseau viking communément nommé de façon erronée drakkar (ce terme vient du scandinave *dreki*, *drekar* au pluriel, la figure de proue fréquente sur ces navires, mais les scandinaviens n'avaient jamais donné ce nom à leurs vaisseaux ! C'est une invention française et le redoublement du " k " est pour faire plus barbare...).

Je me suis donc inspiré de l'article de Revolutionary sur le site An Hour of Wolves and Shattered Shields :

(<http://www.blackbirdmedia.org/miniatures/?view=articles&which=longBoat>), de pas mal de diverses données trouvées sur le Net ainsi que de l'expérience acquise avec le vaisseau Corsaire.

L'idée est bonne, mais ces vaisseaux ne ressemblent que fort peu à des vaisseaux de guerre. Il s'agit en fait dans les deux cas d'un *knarr* ou *knörr*, le vaisseau de transport viking doté d'une cale. Nous voulons ici un vaisseau de guerre ou *snekkar* ou *skeid*, parfois aussi nommé *langskip* (*longship*). Nous verrons en fin de tutoriel comment réaliser un transport plus court et plus trapu.

Pour bien comprendre les différences, voici les dimensions de navires de l'an 1030-40, déterminées d'après des épaves retrouvées :



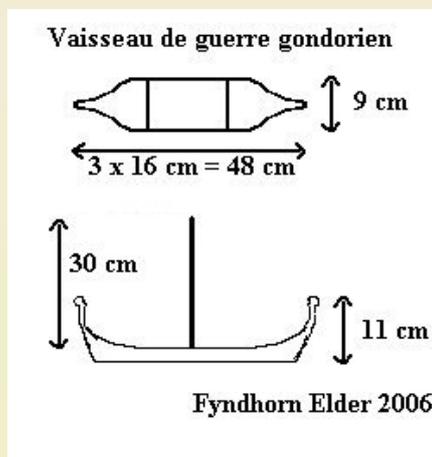
Nom	Type	Longueur	Largeur	Equipage	Voilure	Vitesse
Skuldelev 1	Knarr, commerce	16 m	4,8 m	6-8 hommes	90 m2	5-13 noeuds
Skuldelev 2	Skeid, vaisseau de guerre	30 m	3,8 m	70-80 hommes	120 m2	6-20 noeuds

Comme il s'agit ici d'un vaisseau de guerre et non d'un transport, les dimensions retenues sont les suivantes :

Longueur	31 m (48 cm)
Largeur	4,5 m (9 cm)
Mât	19,5 m (30 cm)
Voilure	120 m ² : une voile carrée de 10 x 12 m, arrondie à 16 x 18 cm

Voici le schéma très grossier du navire.

Bévue ! Dans la suite du texte, ces remarques identifient des erreurs ou des oublis commis par moi, mais de préférence à ne pas répéter ! Ce qui y est cité explique donc certaines différences entre le texte et les photos.



1) La coque brute

Je suis encore une fois parti des gabarits du site précité, mais les ai largement modifiés de façon à pouvoir les employer plus facilement (<http://fabrice.lemainque.free.fr/warshipGondor.jpg>). Remarquez que le bateau étant parfaitement symétrique, il est possible de largement se simplifier la vie. Les gabarits imprimés sur une pleine page A4 (21 x 29,7 cm), j'ai découpé celui de la proue (ou la poupe) sur un bloc de polystyrène de 1,5 à 2,5 cm d'épaisseur (j'ai pris 2,5 cm). On tire ensuite deux traits de longueur égale à la longueur du modèle du premier morceau (en principe 16 cm), puis on trace le modèle mis à l'envers pour obtenir le dernier morceau.

Découpez la coque. Un bon coup de papier de verre pour tout lisser. Repérez le centre du bateau (l'emplacement du mât), ainsi que la limite des gabarits du bastingage, puis tracez un nouveau trait à égale distance entre ces marques : il y a en effet à la proue un léger surélévation, suivi à l'emplacement des traits de planches transversales.

Ajoutez à l'avant une petite plaque de dalle de plafond ou de dépron de 5 mm à 1 cm (si vous choisissez 1 cm, il faudra ajouter une marche) Enfin, taillée de façon adéquate. Taillez légèrement le dessous de la coque (la ligne de flottaison) de façon à ce qu'il soit en retrait d'environ 5 mm de l'existant, et arrondissez au papier de verre.

Bévue ! Telle que présentés sur les photos, les côtés de la coque sont perpendiculaires à l'horizontale. C'est manifestement inexact. Hélas, je l'ai réalisé trop tard, après avoir collé les bastingages...

2) Figures de proue et de poupe

Découpez le gabarit, puis reportez-le deux fois sur du Dépron, du carton plume ou du balsa de 5 mm. Découpez les figures. Les extrémités du navire doivent être un peu affinées. Il faut donc passer un léger coup de papier de verre sur les figures de façon à donner à l'avant et à l'arrière une forme très légèrement trapézoïdale dont la partie la plus fine tournée vers l'extérieur du bateau. Pour bien faire, il faut ensuite sculpter un peu les figures. Cela dépend du matériau choisi : avec du Dépron ou du carton plume, on se contente de " graver " au stylo les formes souhaitées. Avec du balsa, on peut sculpter plus réellement. Laissez éventuellement parler votre imagination... Collez en place à la PVA, en renforçant comme d'habitude avec un cure-dent. Le résultat à ce stade est similaire à ceci :

Bévue ! J'ai fixé les figures de proue et de poupe dans une encoche, sur la coque. Erreur... Elles doivent être placées devant (et derrière) celle-ci, car elles représentent le prolongement de la poutre maîtresse centrale du navire.



3) Le pont

Ne commettons à nouveau l'erreur du vaisseau Corsaire ! Découpez la forme du pont dans une plaque de balsa ou découpez des planches individuelles dans du cageot d'emballage et collez-les en place.

Fixez au centre du bateau une planche transversale de 2,0 cm de large, et 3 de 1 cm respectivement au milieu de la section médiane avant et au 1/3 et 2/3 de la section arrière. Collez au milieu de la planche centrale un cube de polystyrène d'1,5 cm de côté : c'est le futur support du mât.

4) Bastingages

Découpez le gabarit. Placez le à l'avant de la coque, tracez sur celle-ci un petit trait pour repérer son emplacement. Procédez de même à l'autre extrémité du navire, puis mesurez l'espace intermédiaire, ainsi que la hauteur du gabarit à son endroit le plus faible. Pour chaque côté, reportez-le deux fois le gabarit, puis le rectangle dont vous venez de déterminer les dimensions (21,5 cm de long pour moi), sur du carton de céréales.

Faire le bastingage en plusieurs morceaux n'est pas gênant, puisqu'il sera (en principe, voir plus loin) recouvert de " planches ".

Bévue ! Le bastingage doit commencer après les figures de proue et de poupe. Il a fallu que je triche un peu pour rattraper les choses...



Remarque : Vous devez à ce stade prendre une décision. Vous pouvez choisir de faire comme avec le vaisseau Corsaire et vous borner à tracer les planches extérieures (ou même intérieures) avec un stylo sur le carton, avant de le coller. Vous pouvez également employer du balsa, du cageot d'emballage ou du carton (c'est peut-être moins noble, mais beaucoup plus facile à coller !). J'ai employé du carton pour les planches extérieures, et du cageot d'emballage pour les planches intérieures. La différence de résultat avec la méthode précédente (tracer les planches) ne justifie pas forcément le temps passé ! Conseil : tracez les planches externes et employez du carton pour les planches internes. L'effet est peut-être un peu moins bon, mais vous économisez pas loin de 3 heures de travail minutieux. C'est vous qui voyez...

Attention : le gabarit est donné pour une coque de 2,5 cm d'épaisseur. Une fois celui-ci découpé dans la page imprimée, lorsque vous le reportez sur le carton, ajustez si nécessaire sa hauteur de façon à ce qu'il " dépasse " de la coque d'environ 1,5 cm.

Collez ensuite les bastingages. Vu les courbes et contrecourbes de la coque, mieux vaut fixer d'abord les éléments de poupe et de proue : on complétera après. Soyez généreux avec la PVA et consolidez le montage le temps de séchage à l'aide de ruban à peinture. Une fois tout bien sec, enlevez l'adhésif et collez les deux derniers rectangles.

Si vous avez retenu des planches individuelles, il est d'y de vous y mettre. Servez-vous à nouveau du gabarit pour déterminer les formes, puisque les planches de l'avant et de l'arrière sont cintrées. C'est probablement le plus long et le plus délicat de tout le travail, d'où ma recommandation précédente.

5) Finition de la coque, mât et voile

Placez deux petites planches de 1,5 cm de long sur 2 cm de large au deux extrémités de la planche du milieu, contre le bastingage. Repérez le centre du cube de polystyrène et percez un trou de 5 mm de diamètre, puis, après avoir fait de même sur une planche de balsa de 2 cm de large, collez cette dernière sur le cube et sur les supports. Vous devrez ensuite réaliser un petit cadre de 4 petits morceaux de balsa ou de polystyrène pour encore mieux entourer le mât.

Ajoutez également de petits triangles aux extrémités des planches de renforcement, ainsi que les 2 cloisons transversales de renforcement de la coque, à l'avant et à l'arrière.

Le gouvernail est un élément important. C'est une grosse rame, fixée à l'arrière droit de la coque. Forcément donc à tribord, parce que justement tribord veut dire en scandinavien " du côté du gouvernail "... J'ai pris un bâton d'esquimau (ceux profilés en forme de double palette), une chute de pique à brochette de 2 cm et une paille de brique individuelle de jus de fruit. Coupez le bâton d'esquimau en deux, puis taillez la palette en biseau en repérant plus ou moins la partie que vous voulez voir hors de l'eau.

Faites une entaille dans le haut, puis collez-y la paille. Faites vers le haut un petit trou dans la paille, enfitez-y un petit cube de polystyrène ou de balsa de 1 cm d'arrête, puis faites un trou dans la paille pour insérer le bout de pique à brochette repérez-vous sur la coque pour déterminer les bonnes dimensions). Coupez ensuite l'excédent de paille. Comme pour le mât, mieux vaut probablement peindre le gouvernail à part et ne le coller qu'après, mais c'est vous qui voyez...



Le mât mesure environ 30 cm. Vous le faites à partir d'une baguette de 5 mm de diamètre, ou d'une pique à kebab. Percez à la base un trou à l'aide d'une perceuse à main, fixez-y un morceau de trombone d'environ 2 cm de long (cela renforcera la solidité lors de la fixation définitive), puis enroulez autour de la base du mât, 1,8 cm au-dessus du bout, un peu de ficelle de cuisine. PVA encore... Comme la voile mesure 18 cm, une vergue de 20 cm environ suffit : une pique à brochette ou une baguette de 2,5 mm de diamètre. Là encore, pour ne pas répéter les erreurs du passé, mieux vaut les peindre maintenant (voir rubrique Peinture)...

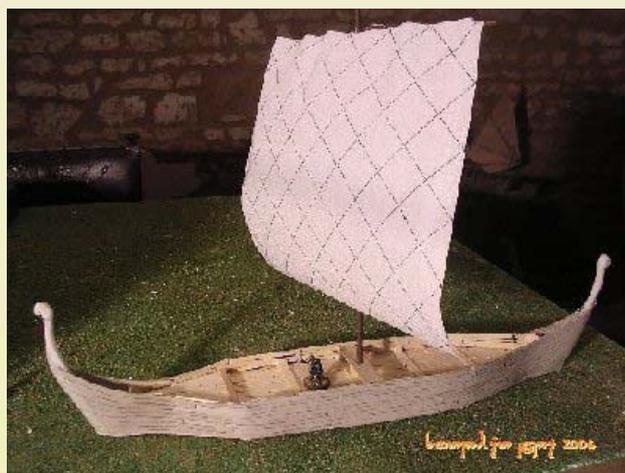
La voile est d'une grande simplicité : c'est un bête carré de 18 cm de côté. Découpez-le dans du papier peint ou du papier d'emballage (quelque chose de relativement épais). Les voiles d'un drakkar étaient confectionnées à partir de carrés de tissus assemblés, ce qui crée ce fameux quadrillage. Certains carrés étaient peints, souvent en rouge, pour effrayer les adversaires. J'ai choisi de conserver des voiles blanches. Tracez simplement un quadrillage régulier au stylo noir sur la voile (en diagonale par rapport à celle-ci). Choisissez une division entière de la largeur : j'ai retenu 4,5 cm.

Percez ensuite en haut de la voile des trous d'environ 1 à 1,5 mm de diamètre au sommet (les angles) des carrés. Puis, à l'aide de fil de cuisine et d'une grosse aiguille (type aiguille à cuir ou alène), cousez la voile à la vergue. Veillez à ne pas " tendre " la voile : il doit y avoir un léger jour entre les attaches. Consolidez les nœuds à la PVA.

Attachez la voile au mât à l'aide de ficelle de cuisine. PVA encore. Pour que la voile conserve sa forme bombée, il peut être utile de lui appliquer une fine couche de PVA diluée, afin de la rigidifier. Recoupez la vergue si nécessaire (les bouts ne doivent dépasser que de 2 cm max).

C'est tout pour le moment : même si la photo montre la voile, la mise en place définitive et la pose du gréement se feront après l'étape peinture.

Bévue ! Comme vous pouvez le voir sur la photo, j'avais initialement retenu des dimensions erronées, plus adaptées à un vaisseau de transport, avec une voile de 30 x 27 cm... J'ai donc dû rectifier par la suite, et la diminuer d'un bon tiers pour la ramener aux dimensions citées dans le texte...



8] Peinture

Très classique : sous couche noire (pas à la bombe, à cause du polystyrène encore exposé).

- Bois : brun puis brossage de beige.
- Cordage : brossage à sec de beige (ou conservation de la teinte d'origine).
- Voile : je lui ai laissé sa couleur blanche originelle.

9) Finition

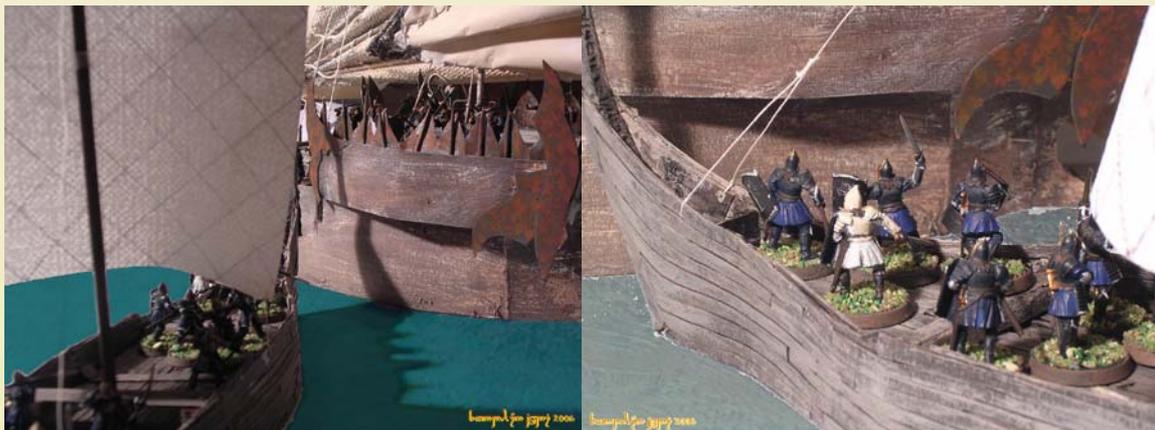
Une fois la peinture terminée, fixez définitivement le mât à l'aide de PVA, puis fixez le gréement, et terminez éventuellement la peinture de celui-ci. Le gréement reste simplifié par rapport à la réalité, de façon à permettre un déplacement aisé des figurines : un cordage du haut du mât vers la proue, deux du haut du mât vers les deux flancs arrière, un qui relie le milieu de la voile au mât et deux qui relient les extrémités basses de la voile aux flancs. Fixez ensuite le gouvernail. Pour bien finir les choses, fixez une belle bannière du Gondor en haut du mât. Une baliste (plus soignée si possible que celles des Corsaires !) serait utilement ajoutée à l'avant.



- Temps total de réalisation : 10 heures.
- Coût en matériaux : environ 15 euros.

Un vaisseau gondorien de transport serait très proche, si ce n'est qu'un tel vaisseau est plus court, plus trapu et plus haut. Les dimensions à retenir pourraient être les suivantes :

Longueur	Largeur	Voilure
16 m, soit 25 cm	5,7 m, soit 12 cm	90 m ² : une voile carrée de 9,4 x 9,4 m, arrondie à 14 x 14 cm



Construction de la ville portuaire d'Umbar

(par Fyndhorn Elder, 2006-2007)

Qui dit "Corsaires" doit envisager de leur fournir une base, en occurrence la ville portuaire d'Umbar. Rares sont ceux à avoir eu le courage de s'attaquer à une telle oeuvre et, encore une fois, figure en tête de ces hobbiistes de talent *An Hour of Wolves and Battered Shields*, dont le magnifique travail est visible à l'adresse <http://www.blackbirdmedia.org/miniatures/?view=articles&which=buildingUmbar>. Même si je me suis inspiré de ce travail pour différents détails, mon interprétation en diffère quelque peu. Vous trouverez successivement le tutoriel de réalisation du port proprement dit, puis celui des remparts qui entourent la ville et enfin le tutoriel qui concerne les bâtiments de la ville d'Umber.

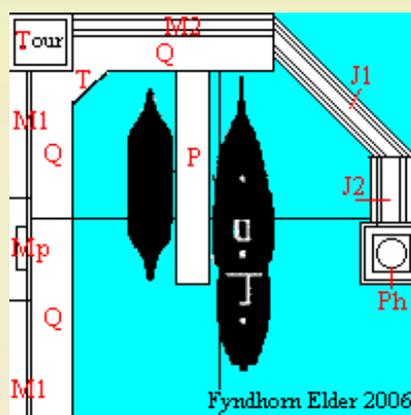
I - Le port

Les matériaux nécessaires sont les suivants :

- 0,25 m² de polydur de 5 à 6 cm d'épaisseur
- Environ 0,7 m² de Depron de 6 mm (ou proche). Le Depron coûte environ 6€ le m².
- Une dizaine de chutes de polydur ou de polystyrène expansé, de 9,5 à 14 cm x 3 à 4 cm (autre dimension indifférente)
- Une vingtaine de piques à brochette, 0,30 m² de balsa ou de cagette d'emballage
- Du carton fin (type à céréales), du fil de lin ou de cuisine, de la colle PVA, un scalpel avec de bonnes lames (j'en ai consommé 3 au cours de la réalisation).

Temps de réalisation : une cinquantaine d'heures.

Le schéma montre la disposition retenue. Remarquez la présence de vaisseaux Corsaire et gondorien à l'échelle. Ce décor mesure tel quel 1m x 1m (4 dalles de plafond), ou autant de papier peint, ou une toile cirée bleue, ou ce que vous voulez... Sachant que dans un port important les navires sont de toute façon menés à quai par des remorqueurs (des barques mues à l'aviron ici), j'ai donc retenu un ponton droit perpendiculaire à un quai. Vu la taille du bateau Corsaire, on ne représente ici au mieux avec ces dimensions que la moitié d'un vrai port. Nous verrons en fin de tutorial les possibilités d'extension. Tous les éléments sont modulaires et amovibles, de façon à permettre toutes les interprétations. Voici ce qu'il faut pour un élément de base tel que présenté ci-dessus :



Explications sur les dimensions

Mémorisez le chiffre magique de 0,65. 10 cm de la maquette équivalent à 6,5 m réels. Une plaque de 50 cm mesure donc environ 37,5 m réels, et la partie utile du quai (10 cm) 6,5 m. Les choses se compliquent toutefois pour les éléments plus petits, comme une muraille ou un chemin de ronde. Un chemin de ronde ne possède fréquemment qu'1 à 1,5 m de large, soit 1,5 à 2,3 cm à l'échelle. Hélas, un socle de fantassin mesurant 2,5 cm, il doit posséder au moins cette largeur pour être utile (soit 1,62 m réels). Pour ne pas avoir des figurines obligatoirement à la queue leu leu, j'ai retenu une largeur d'environ 4,5 cm (2,92 m réels). Un peu grand pour la réalité, mais plus pratique pour le jeu.

- Le plus simple, 3 quais **Q** de 50 cm de long, 15 cm de large et 4 à 6 cm de haut, plus un petit triangle rectangle **Tr** de 6 cm de côté. Prévoir sur 2 des quais un escalier taillé dans la largeur pour pouvoir descendre en bas du quai (point d'accueil des barques et autres annexes qui n'ont pas le tirant d'eau d'un navire).
- Ensuite, une tour d'angle **T** de 15 cm de côté et haute de 15 cm (hors créneaux), posée sur un quai. Elle se poursuit par 2 éléments de muraille **M1** de 5 cm de large, 10 cm de haut et 30 cm de long encadrant un élément de porte **Mp** de 25 cm de large (dont 10 cm pour la porte). $15 + 2 * 30 + 25 = 100$, le compte est bon. De l'autre côté de la tour, une autre muraille perpendiculaire de 50 cm de long (**M2**).
- La jetée est faite d'1 élément **J1** de 49 cm de long similaire à une muraille mais haute de 15 cm de haut. Elle est dotée en bas de chaque coté d'un morceau de polydur triangulaire d'environ 3 x 3 cm qui simule la digue rocheuse et est coupée aux deux extrémités à 45°.
- Vient ensuite un élément **J2** similaire, mais de seulement 15 cm de long.
- puis la tour du phare et le phare **Ph** : une tour de 15 cm de côté et de 15 cm de haut, surmontée par une autre tour de 8 cm de côté haute de 20 cm.
- Il ne reste plus que le ponton **P** en bois, de même hauteur que les quais, large de 5 à 7 cm et long de 40 à 50 cm...

Les quais Q et Tr.

Ce sont 3 blocs de polydur épais de 6 cm (toute épaisseur comprise entre 4 et 6,5 cm ne choque pas par rapport au bateau), de 50 x 15 cm. Il faut aussi un triangle rectangle de 6 cm de côté pour les côtés de l'angle droit, qui servira de jointure au retour. Des pierres sont gravées à l'aide d'un stylo ou d'une pointe métallique, et un escalier creusé sur deux d'entre eux. Cet escalier fait 2 cm de large pour 8 cm de long, mais atteint le sol vers la moitié de cette longueur : les marches se poursuivent sous l'eau, puisque le port est représenté au mieux à mer étale. Attention, sa position ne doit pas être quelconque : au moins à 5 cm d'une tour, puisqu'il faut prévoir la place du triangle de jointure, et de façon à ne pas compromettre le placement du ponton.

En regardant les schémas après un premier essai, la position idéale me semble être à partir du milieu du quai, orienté vers la tour interne, donc à

partir de 25 cm, et sur 8 cm vers la tour. Rien de bien compliqué jusque-là.



Les créneaux



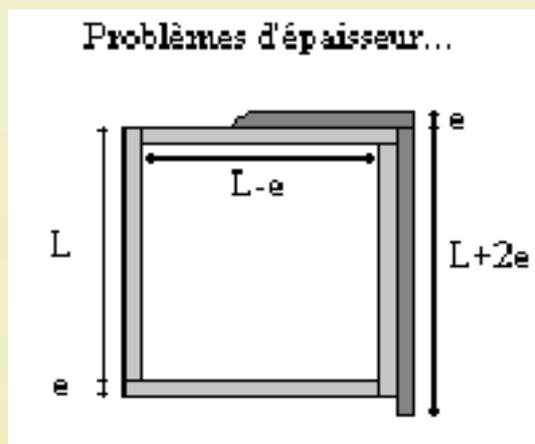
C'est probablement le plus délicat et de très loin le plus fastidieux. Munissez-vous d'un scalpel à lame bien aiguisée (neuve de préférence), et n'hésitez pas à la changer dès que la découpe devient difficile ! Téléchargez le gabarit des créneaux (<http://fabrice.lemainque.free.fr/images/creneaux4.gif>), imprimez-le sur une largeur de 15 cm, puis reportez-le sur un carton un peu épais, qui vous servira de gabarit (la méthode la plus simple consiste

à coller la bande avant de la découper, puis de découper le carton en suivant les formes). Ce gabarit servira tout au long de la construction de chacun des éléments suivants.

Vous pourriez également préférer la méthode d'Erkenbrand et réaliser des moules en silicone, pour couler des créneaux en plâtre. Vous les fixez alors à l'aide d'un cure-dent sur les murailles. Avantage de cette méthode, si le moule est propre vos créneaux seront parfaitement uniformes, ce qui n'est pas le cas avec ma méthode.

De l'importance de l'épaisseur...

Les dimensions sont toujours données ici en tenant compte de l'épaisseur du matériau employé. Employer des mesures absolues mène souvent à des problèmes inattendus. Pour vous en convaincre, regardez le schéma ci-contre : c'est une simple tour carrée, dont les éléments constitutifs sont représentés en gris clair. Nous pourrions partir d'une largeur fixe, mais cela imposerait de tailler les angles à 45°, ce qui est très délicat. Il est généralement conservé un assemblage à angles droits, comme montré sur le schéma. La largeur réelle est donc la largeur d'un élément augmentée d'une épaisseur, ce qui explique pourquoi je parle de "x moins une épaisseur", où x est la largeur réelle souhaitée. De même, le sol de la tour (en blanc) est un carré de côté (largeur souhaitée moins 2 épaisseur) ou (largeur d'un élément moins une épaisseur).



Les choses se compliquent dès que vous pratiquez une surépaisseur, comme avec les créneaux (représentés en gris foncé). La largeur réelle est celle de la base de la tour augmentée de deux épaisseurs. En conservant une réalisation avec des éléments de même taille, ceux-ci devront posséder une largeur égale à (largeur souhaitée plus 1 épaisseur) ou (largeur d'un élément plus deux épaisseurs).

Une variation d'1 mm sur l'épaisseur du matériau entraîne une variation de 3 mm sur la largeur réelle constatée, ce qui peut être au minimum gênant et au pire catastrophique.

La tour d'angle T

Pour chaque tour, quatre rectangles de Depron hauts de 17 cm (les créneaux mesureront donc 2 cm de haut au dessus du sol) et larges de 15 cm moins une épaisseur de Depron. La terrasse est constituée d'un carré de Depron de 15 cm moins 2 épaisseurs.

Une fois les éléments découpés, tracez délicatement une ligne à 2 cm plus une épaisseur de Depron du haut des côtés.

Tracez ensuite sur les côtés extérieurs la forme des pierres. Il faut également une porte sur 2 côtés adjacents. Large de 2,5 cm (un socle de fantassin), elle doit se situer à 10 cm de hauteur et débiter à 2 cm du côté opposé à l'angle adjacent. Une porte de style Haradrim (autrement dit, la forme des créneaux) serait de bon ton. Tracez puis découpez les portes. Reportez le gabarit des créneaux sur 4 bandes de 15 cm plus deux épaisseurs de Depron et de 3 cm de haut. Ne découpez que les demi-lunes du bas. Collez chaque bande à l'aide de PVA sur le haut de chaque côté. Une fois tout bien sec, découpez la forme des créneaux d'après le dessin tracé sur la bande.

Place à l'assemblage : collez à l'aide de PVA une ou plusieurs chutes de Depron (vous avez tout ce

qu'il vous faut après le découpage des créneaux) de façon à affleurer la ligne tracée (par en dessous). Cela servira de support au toit de la tour. Collez ensuite les quatre côtés à l'aide de PVA. Placez le sol du sommet (vous pouvez le coller ou non), de façon à bien définir la forme carrée. Aidez-vous d'épingles ou de papier collant à peinture pour consolider l'ensemble le temps du séchage.



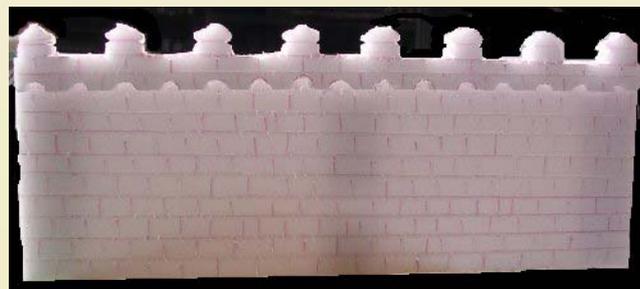
Remarque : vous pourriez vouloir accéder à l'intérieur de la tour. Dans ce cas, laissez ouvert le côté qui donne sur la ville : 3 rectangles suffisent alors. Vous devrez toutefois prévoir le sol de l'étage, des escaliers et tracer les pierres également sur la face interne des parois.

Les murailles M1 et M2

Elles sont faites de deux plaques de Depron de 30 cm de long par respectivement 10 moins une épaisseur du Depron et 12 cm de haut (toujours les créneaux), plus 2 bandes de 3 cm de haut par 30 cm. Tracez les pierres des murs. Tracez la ligne de bas des créneaux, découpez les créneaux sur la bande, collez celles-ci, puis découpez les créneaux sur la muraille. Le chemin de ronde est une plaque de Depron de 30 cm de long et large de 5 cm moins une épaisseur de Depron. Tracez le pavage supérieur, puis collez les éléments. Servez-vous de chutes de polystyrène pour servir de support au chemin de ronde.

Il faut 2 éléments de ce type (côté ville), ainsi qu'un élément de 50 cm de long (le retour).

Attention : ce dernier possède des créneaux des 2 côtés. Ses éléments mesurent donc 50 cm x 12 cm pour les faces, et 50 x 5 cm moins deux épaisseurs de Depron pour le chemin de ronde.



La bretèche Mp

Vous pouvez ici laisser libre cours à votre imagination. Elle mesure 25 cm de large, la porte doit être large de au moins de 5 cm, mais ce sont les seules contraintes. Vous pouvez la réaliser comme un des éléments de muraille précédents, ou la faire plus haute, plus épaisse ou les deux.

Allons y progressivement. Commençons par construire une bretèche simple, identique à un des éléments de muraille précédents. L'arrière est constitué d'une plaque de Depron de 25 cm de long et haute des traditionnels 10 cm moins une épaisseur de Depron. Il y est découpé au milieu un rectangle large de 7 cm et haut de 7 cm.

L'avant est une plaque haute de 12 cm et large de 25 cm, dans laquelle est découpée une porte large de 5 cm et haute de 6 cm aussi, avec une forme orientale typique. Dessinez les pierres.

Avant toutefois d'ajouter la bande de créneaux, reportez-vous au paragraphe suivant pour décider si vous ajoutez ou non les tourelles.

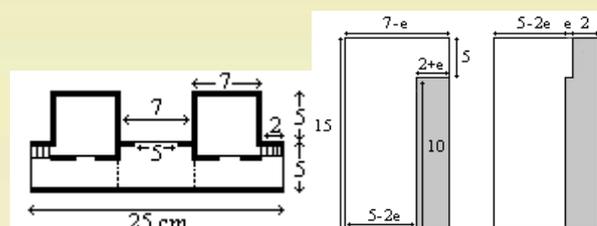
- Pour une bretèche simple, la bande de créneaux est normale : 25 cm de large par 3 cm de haut.

- Si vous ajoutez les tourelles, elle se décompose en 2 petites bandes de 2 cm de large et une de 7 cm, ce qui laisse deux portions vierges de 7 cm ($2 + 7 + 7 + 7 + 2 = 25$, le compte est bon).

Découpez aussi le chemin de ronde (25 cm de long par 5 cm moins une épaisseur de Depron de large. Terminez enfin l'intérieur du porche : 2 plaques hautes de 10 cm moins une épaisseur de Depron et larges de 5 cm moins deux épaisseurs de Depron. Dessinez dans chacune de ces 2 plaques une porte, à 1 cm de l'arrière. Vous collez ces plaques à l'intérieur du porche, à environ 1 cm des côtés de la porte.



Vous pourriez vous contenter d'une bretèche simple. J'ai toutefois souhaité compliquer un peu les choses en ajoutant deux tourelles carrées de 7 cm de côté hautes de 15 cm (créneaux compris) de part et d'autre de la porte, selon le schéma ci contre. Ces tourelles comporteront des portes (le point d'accès aux murailles) et des escaliers.



Les deux petites tours sont chacune faites à l'aide d'une plaque de 15 x 7 cm, d'une plaque de 15 cm x 7 cm moins une épaisseur de Depron découpée en L comme montré sur le schéma et d'une de 5 cm moins 1 épaisseur découpée également comme montré ci-contre.

Vous terminez chaque tourelle par une petite plaque haute de 5,5 cm et large de 7 cm plus 1 épaisseur de Depron, dans laquelle vous découpez une porte, au milieu. Il vous faudra également pour chaque tourelle trois autres bandes de créneaux longues de 7 cm + deux épaisseurs de Depron, et une de 7 cm moins une épaisseur. De même, pensez au toit de la tour, un carré de 7 cm moins 2 épaisseurs de Depron.



Tracez les pierres sur tous les éléments concernés, puis montez la bretèche en assemblant les différents éléments. Il vous faut 2 escaliers pour mener vers les tourelles : faites-les à l'aide des petites chutes de Depron issues du découpage des créneaux précédents.

La jetée J1 et J2

Plusieurs possibilités existent pour les murailles de la jetée : simples (tournées uniquement vers l'extérieur) ou double (intérieur du port et extérieur). J'ai retenu une muraille double, mais faites comme vous voulez.

Leur conception est très similaire à celle des murailles, si ce n'est qu'elles sont hautes au moins de 15 cm moins une épaisseur de Depron (coté sans créneaux d'un rempart simple) ou de 17 cm (toujours les créneaux), et longues respectivement de 49,5 cm (un peu de mathématiques : le quai plus la tour = 15 + 50 = 65 cm. Reste donc 35 cm. La jetée devant présenter un angle de 45° avec le quai, nous pouvons appliquer le théorème de Pythagore pour connaître sa longueur, ici théoriquement 49,5 cm. J'ai arrondi à 49,5 cm.) et de 42,5 cm (attention, la différence de 7 cm est à respecter). Il faut également une bande de même longueur, découpée aux extrémités à 45° (donc à 3,5 cm de chaque bout) et large de 5 cm moins une ou deux épaisseurs de Depron (muraille simple ou double).

Tracez la ligne de bas des créneaux, les pierres des murs et le pavage supérieur, reportez le gabarit des créneaux sur une bande de Depron de 49,5 x 3 cm et, pour une double muraille, une de 42,5 x 3 cm. Découpez les créneaux, collez la ou les bandes et terminez la découpe des créneaux. Lors de l'assemblage final, servez-vous de chutes de polystyrène pour servir de support au pavage.

Dernière étape, collez en bas de la muraille de la jetée de chaque côté une bande de polydur de 3 à 5 cm de large et de 3 cm à 5 cm de haut, de longueur adaptée (elles devront être taillées à 45° pour bien s'intégrer au reste), puis "travaillées" de façon à donner l'impression d'un entassement de rochers.

Recommencez pour créer un autre élément de jetée de 15 cm de long, cette fois droit.

La tour du phare Ph

Elle est constituée de plusieurs éléments : tout d'abord, une tour carrée de 15 cm de côté, réalisée comme une tour d'angle. Facile : quatre plaques de 17 cm par 15 cm moins une épaisseur de Depron, 3 bandes de créneaux de 15 cm plus deux épaisseurs et deux de 5 cm plus une épaisseur de Depron (pour assurer la continuité du chemin de ronde). Le sol est une plaque carrée de côté 15 cm moins 2 épaisseurs de Depron. Vous y placez ensuite une tour similaire de 8 cm de côté haute de 15 cm (ou plus). Comme j'ai retenu 15 cm, il faut quatre plaques de 15 cm x 8 cm moins une épaisseur de Depron.

Vous pouvez lui donner un toit plat (prévoir alors des créneaux) ou un toit en coupole ou bien encore pyramidal, voire quelconque : j'ai choisi de faire le mien à l'aide d'un pot de yaourt. Creusez dans chaque plaque une grande fenêtre à 1 cm du haut, haute de 7 cm, ainsi que sur une face une porte au sol. Vous fixerez un plancher à 0,5 cm en dessous du bas des fenêtres (plaque carrée de 10 cm moins 2 épaisseurs de Depron). Vous pouvez ajouter d'autres

fenêtres, plus petites, sur le reste de la hauteur. Tracez les pierres, montez l'ensemble, collez le plancher de l'étage supérieur puis le toit.

Collez sur 3 des côtés de la tour une bande de polydur de 3 à 5 cm de large et de 3 cm à 5 cm de haut, longue de 16 cm environ, comme vue précédemment et coupée à 45° du côté opposé au dernier élément de jetée.



Le ponton P

Le ponton est en bois. Il est constitué de poteaux et poutres en piques à brochettes, montés selon un principe de croisillons, ainsi que de 2 tasseaux de 1 X 0,5 cm longs de 40 à 50 cm (les miens font 43, parce qu'il ne me restait que 86 cm de baguette). De grosses piques à brochette longues de 6 cm figurent les poteaux. Ils sont reliés par paires à l'aide de piques plus fines, longues de 10 cm, de façon à être espacés de 6 cm. Liez à l'aide de fil de lin (à la fois fin et rigide, employé en modélisme pour les haubans de navires) ou de fil de cuisine (un peu plus épais) les croisillons aux poteaux, en les alertant par rapport aux poteaux, pour construire les supports du ponton. Liez également le centre du croisillon. Vérifiez les dimensions. Il faut 5 supports, qui seront répartis régulièrement le long du ponton. N'hésitez pas à être généreux en longueur de fil, c'est plus facile pour faire les noeuds et vous couperez l'excédent ensuite. Une fois les supports assemblés, une bonne couche de PVA pour bien fixer les cordages, puis coupez le fil excédentaire. Coupez également l'excédent des poutrelles de croisillon. Cela bien sec, collez en haut les deux tasseaux.

Faites ensuite le sol du ponton à l'aide de planches individuelles en balsa ou en carton, de 6 cm de long et de 1 cm de large. C'est tout !

Quoique... Mes recherches pour trouver comment réaliser le ponton m'ont donné l'idée de créer également en face d'un escalier un petit ponton flottant. Comme il suit la marée, il permet un débarquement facile d'une barque, et de là de gagner l'escalier qui le jouxte. Il doit mesurer environ 3 cm x la largeur d'un escalier (pour pouvoir accéder à celui-ci quel que soit la hauteur de l'eau), soit ici 8 cm. C'est un rectangle de bois fixé sur des barils et dont les angles sont attachés de façon lâche à 4 pieux. 4 piques à brochettes pour les pieux, autant pour le cadre du ponton, de la baguette demi-ronde pour les tonneaux, du balsa ou de la cagette d'emballage pour le sol et le tour est joué. Bien évidemment, cela incite fortement à réaliser au moins une barque...



Les finitions

Inspectez l'ensemble des éléments. Rectifiez là si nécessaire ou souhaitable au scalpel et/ou à la lime.

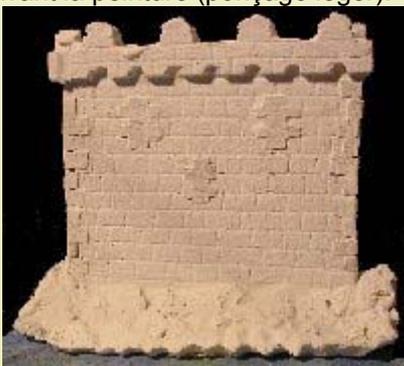
Ensuite, il faut réaliser des pierres d'angles sur toutes les tours. Découpez de petits rectangles de carton fin, d'environ 1 x 1,5 cm que vous pliez en deux aux 2/3 et collez alternativement sur les angles. Conseil : préparez-en à l'avance, ce type d'élément vous servira à de nombreuses occasions. Vous devrez recouvrir ici plus de 2,4 m d'angle, ce qui nécessite donc presque 250 rectangles !

Découpez de même des formes de meurtrières (avec les grosses pierres qui les entourent). Là aussi, n'hésitez pas à en découper à l'avance, elles servent toujours. Il en faut une bonne vingtaine. Collez-les aux emplacements adéquats des tours.

Passez ensuite aux portes de la tour et les petites portes de la bretèche. Tracez grossièrement la forme de la porte sur du carton, dessinez-y des planches, puis collez ces morceaux de carton par l'intérieur.



Elle est relativement simple. Après avoir rebouché à l'enduit de rebouchage (ça tombe bien) les éventuels trous ou fissures désagréables), appliquez partout un lait d'enduit de rebouchage (de l'enduit assez dilué) sur toutes les parties pierre et roche, qui va servir de primaire d'accrochage. Remarquez sur la photo comme le lait d'enduit uniformise déjà les différents matériaux employés (Depron, polydur et carton). Remarquez également la présence de coulures, hélas presque inévitables : il faudra les nettoyer avant la peinture (ponçage léger).



Sous couchage à la peinture acrylique noire mate, très diluée (presque un lavis) pour les pierres de muraille, plus concentrée pour les rochers de sous bassement. Vous procédez ensuite à des éclaircissements successifs par brossage à sec. J'avais commencé avec un ton général gris (voir

La porte principale demande un peu plus d'attention : nous souhaitons pouvoir l'ouvrir. Tracez, puis découpez dans du carton 2 fois la forme de la porte, chacune divisée en deux battants. Collez les 2 épaisseurs en intercalant un bout de papier, qui doit dépasser coté mur d'environ 0,5 cm. Collez sur les battants de fines bandes de carton qui vont représenter des ferrures. Collez également une fine bande au bout d'un des battants, pour assurer la fermeture. Placez ensuite les battants dans la porte, et collez une petite baguette de Depron par dessus le papier qui dépasse : celui-ci va servir de charnière.



première photo) avant d'opter plutôt pour des tons ocres : mélange de beige et d'orange pour obtenir un brun rouge, jusqu'au beige clair, de façon non uniforme. Au final, la pierre doit être relativement claire et ocre, bien différente du blanc presque pur d'Osgiliath ou de Minas Tirith.



Les parties en bois sont traitées comme le bateau : sous couchage noir, application d'un brossage appuyé de brun foncé, puis éclaircissements allant jusqu'au crème.

Ajoutez enfin un lavis vert sur toutes les parties qui sont recouvertes par l'eau lors de la marée (rochers de la jetée et du phare et bas des quais).

Ultime finitions

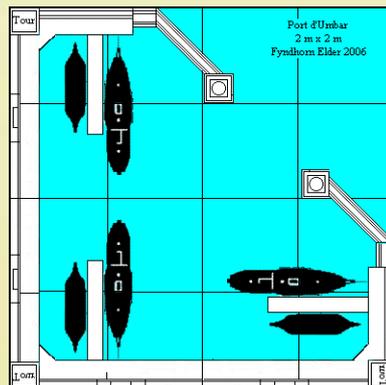
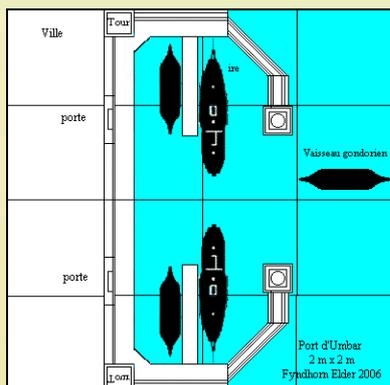
Vérifiez soigneusement la maquette. Selon toute probabilité, certaines pierres d'angle se seront décollées : refixez-les. Certains créneaux ne sont pas assez détaillés : retouchez-les légèrement. Enfin, certaines meurtrières ne seront pas assez visibles : repassez-les soigneusement à l'aide de Chaos Black pur. Vous pouvez utilement ajouter autour des différentes portes des encadrements, tracés d'après leur forme, peints ou non. Parsemez les quais de caisses, de fûts, de rouleaux de corde. Quelques bites d'amarrages feraient probablement bien, sur le quai. Vous pouvez également prévoir ici et là des bannières d'Umbar. Bref, une fois encore, laissez libre cours à votre imagination, pour aboutir à quelque chose qui pourrait ressembler à ceci



Les possibilités d'extension

En raison de la modularité retenue, elles sont nombreuses :

- Un simple doublement du port (dimension totale 2 m x 1 m)
- L'ajout de 2 plaques supplémentaires représentant la ville (dimension totale 1,5 x 1 m) ou de 2 plaques représentant la haute mer (1,5 x 1 m aussi), voire les deux. Cela peut être appliqué à un port doublé comme représenté ci-dessous (2 m x 2 m).
- Enfin, pour un port en angle (fréquent) encore plus de dalles, pour finir le système de fermeture du port (2 x 2 m). Ce modèle peut à son tour être complété soit par une ville (sur le côté ou en bas), par de la haute mer, voire par tout. On atteindrait alors des dimensions un peu délirantes (jusqu'à 3 x 3 m).



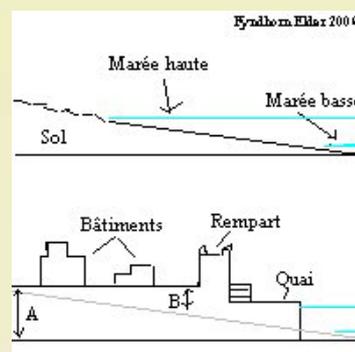
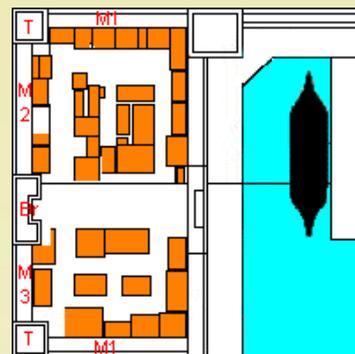
II - Les fortifications de la ville

Le port n'est en réalité qu'une extension d'une ville fortifiée. Voici le schéma retenu, à partir d'un élément unitaire de port. La ville (représentée ici de façon très sommaire en ce qui concerne la disposition des bâtiments, étudiés dans le tutoriel suivant) est donc bordée de murailles, similaires à celles du port. Les tours d'angles ne mesureront que 10 cm de côté. La ville elle-même est constituée de maisons le plus souvent arrangées en blocs (ou pâtés de maisons).

Comme pour le port lui-même, il peut être prévu des extensions (doublement de la taille ou plus).

Dernier point, mais non le moindre : le niveau 0 étant celui de la mer au moment représenté, la ville doit se situer à la hauteur du quai. Ses plaques de support doivent donc être surélevées à l'aide de cales (probablement amovibles), de façon à ce que son sol se situe à 6 cm au dessus du sol (ou niveau 0 de la mer). Autrement dit, par rapport au schéma ci-contre, j'ai retenu $B = 0$ et $A = 6$ cm.

La ville est entourée de murailles et de tours d'angle et possède une porte vers l'extérieur. Ces éléments sont réalisés comme ceux du port : reportez-vous au tutoriel précédent.



Les tours d'angle T

Pour chaque tour, quatre rectangles de Depron hauts de 17 cm (les créneaux mesureront donc 2 cm de haut au dessus du sol) et larges de 10 cm moins une épaisseur du Depron. La terrasse est constituée d'un carré de Depron de 10 cm moins 2 épaisseurs.

Une fois les éléments découpés, tracez délicatement une ligne à 2 cm plus une épaisseur de Depron du haut des côtés. Comme d'habitude, tracez sur les côtés extérieur la forme des pierres et ajoutez une porte sur 2 côtés adjacents (large de 2,5 cm, elle doit se situer à 10 cm de hauteur et débiter à 2 cm du côté opposé à l'angle adjacent). Reportez le gabarit des créneaux sur 4 bandes de 10 cm plus deux épaisseurs de Depron et de 3 cm de haut. Ne découpez que les demi-lunes du bas. Collez chaque bande à l'aide de PVA sur le haut de chaque coté. Une fois tout bien sec, découpez la forme des créneaux d'après le dessin tracé sur la bande.

Place à l'assemblage : collez à l'aide de PVA une ou plusieurs chutes de Depron (vous avez tout ce qu'il vous faut après le découpage des créneaux) de façon à affleurer la ligne tracée (par en dessous). Cela servira de support au toit de la tour. Collez ensuite les quatre côtés à l'aide de PVA. Placez le sol du sommet (vous pouvez le coller ou non), de façon à bien définir la forme carrée.

Les murailles M1, M2 et M3

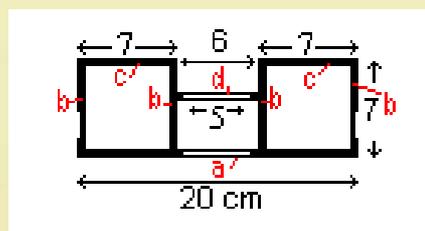
Les éléments M1 sont composés de deux plaques de Depron de 40 cm de long par respectivement 10 moins l'épaisseur du Depron et 12 cm de haut (toujours les créneaux), plus 2 bandes de 3 cm de haut par 40 cm. tracez les pierres des murs. Tracez la ligne de bas des créneaux, découpez les créneaux sur la bande, collez celles-ci, puis découpez les créneaux sur la muraille. Le chemin de ronde est une plaque de Depron de 40 cm de long et large de 5 cm moins une épaisseur de Depron. Tracez le pavage supérieur, puis collez les éléments. Servez-vous de chutes de polystyrène pour servir de support au chemin de ronde.

Il faut 2 éléments de ce type, pour le haut et le bas de la ville. Comme la bretèche côté port n'est pas située exactement au centre, à 50 cm, mais à 57,5 cm du haut, il faut également 2 autres éléments similaires mais de taille différente : un M2 de 37,5 cm de long et un M3 de 22,5 cm. La bretèche mesurera 20 cm de large ($10 \times 2 + 37,5 + 22,5 + 20 = 100$).

La porte/breteche Br

La bretèche, large de 20 cm, diffère de celle côté port. Elle va posséder deux tourelles carrées de 7 cm de côté et de 15 cm de haut, plus intégrées que dans le cas précédent.

Il vous faut une plaque a de 20 cm par 17 cm, 2 c de 7 cm et une d de 6 par 15 cm (l'avant et l'arrière).



Sur les côtés, 4 b de 7 cm moins 2 épaisseurs de Depron par 15 cm. Vous découpez dans 2 d'entre-elles (les plaques internes) une encoche pour ramener leur hauteur à 10 cm sur 5 cm moins une épaisseur de Depron. Le sol est une plaque en U de 20 cm moins 2 épaisseurs par 7 cm moins 2 épaisseur, avec sur un côté au milieu une découpe de 6 cm plus 2 épaisseurs par 2 cm plus une épaisseur. Découpez dans les plaques latérales une porte au centre à 10 cm du bas, ainsi qu'au niveau du sol dans les 2 plaques de 7 cm. Découpez dans la plaque de 6 cm une grande porte de 5 cm de large. Faites de même dans la grande plaque de 20 cm.

Vous avez également besoin des bandes de créneaux habituelles.

Une fois tout ceci fait, vous devriez disposer d'un ensemble similaire à ce qui est présenté ci-dessous.



Remarque : comme la ville s'appuie sur la muraille externe du port, si vous n'avez pas réalisé ce dernier, il vous faudra réaliser d'autres éléments. Soit ceux de la muraille externe du port, soit ceux du côté bretèche de la ville.

Finitions et peintures

Inspectez l'ensemble des éléments. Rectifiez là où nécessaire ou souhaitable au scalpel et/ou à la lime. Collez des pierres d'angles et des meurtrières sur toutes les tours. Réalisez les portes des tours et de la bretèche, puis la porte principale (toujours comme expliqué dans le tutoriel du port).

La peinture doit également être identique à celle employée pour le port. Après avoir rebouché à l'enduit de rebouchage les éventuels trous ou fissures désagréables, appliquez un lait d'enduit de rebouchage sur toutes les parties pierre. Il va servir de primaire d'accrochage. Sous-couchez à la peinture acrylique noire mate, très diluée (presque un lavis). Vous procédez ensuite à des éclaircissements successifs par brossage à sec, en respectant le schéma de couleurs précédemment retenu.

Vérifiez soigneusement la maquette. Recollez les pierres d'angle décollées. Retouchez légèrement les créneaux qui ne sont pas assez détaillés. Repassez soigneusement à l'aide de Chaos Black pur les meurtrières qui ne sont pas assez visibles. Enfin, ajoutez les derniers enrichissements (encadrements des portes, bannières éventuelles, etc.).

Remarque : vous pourriez choisir d'avoir une ville de 1 m de large, au lieu de 50 cm. En ce cas, il vous faut simplement 2 tours T et 2 éléments de muraille M1 supplémentaires.

Le résultat final

Voici ce à quoi pourrait ressembler la ville fortifiée, peinte et finie, juxtaposée au port, sans les maisons. Il est donc désormais temps de nous intéresser à ces dernières.



III - Les bâtiments d'Umbar

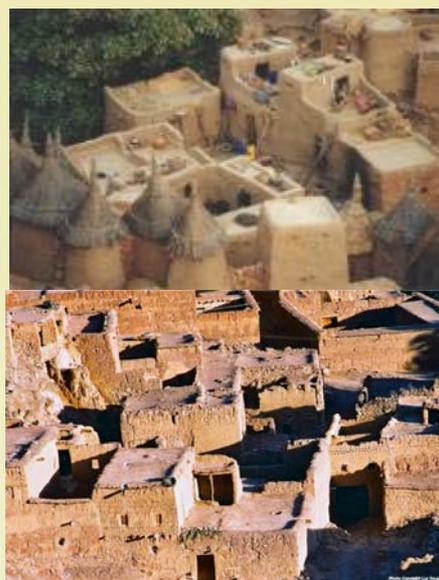
(avec la participation active d'Erkenbrand)

Les fortifications de la ville étant achevées, il est temps de la garnir de bâtiments.

L'examen de maisons méditerranéennes (voir les photos ci-contre) montre qu'elles sont souvent presque carrées, avec un toit plat, rarement avec plus d'un étage mais souvent avec des dénivelés sur les terrasses. Elles sont le plus souvent assemblées en blocs de plusieurs maisons, sans grande régularité toutefois.

On voit poindre par endroits des poutres de soutien sous le toit et elles sont revêtues d'un enduit grossier en argile d'un joli ton ocre, laissant toutefois apparaître par endroit les briques sous-jacentes. Les fenêtres sont petites. Nous réaliserons des portes principales de style orientales, mais les portes de services seront simplement rectangulaires.

Nous allons réaliser des blocs de bâtiments de maisons de ce type, plus quelques autres constructions à destination plus particulière.



Le numéro 87 des Éditions Atlas propose un tutoriel de création de maisons Haradrim. Si d'excellentes idées peuvent y être piochées, ils se fondent toutefois sur 2 épaisseurs de carton plume pour les murs, soit 1 cm d'épaisseur (ou 65 cm en réel). Cela me semble largement exagéré pour de simples maisons. De même, leurs portes et fenêtres me semblent un peu surdimensionnées (apparemment près de 3,5 cm de haut pour une porte de maison, soit 2,27 m réel...). C'est beaucoup ! Dans un pays chaud, les ouvertures sont réduites.

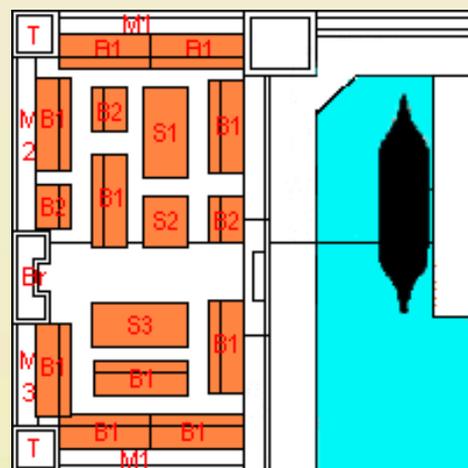
Attention toutefois : c'est long, très long. Un bloc de base peut exiger une douzaine de plaques de Depron, découpées au mm près. Il faut ensuite découper les ouvertures, puis par la suite ajouter les ornements. Cela représente pas loin de 3 heures par bloc de maisons, soit au total une bonne cinquantaine d'heures... En outre, si vous pouvez découper et structurer les blocs un à un, je vous conseille de tout peindre en même temps, pour ne pas risquer une trop grande hétérogénéité de couleurs.

Schéma d'implantation

Comme nous souhaitons que la ville soit aussi modulaire que possible, il n'y aura pas d'implantation précise. A la place, nous allons examiner les contraintes pour définir quels blocs ou éléments unitaires seraient le plus appropriés et permettraient de varier au mieux la disposition.

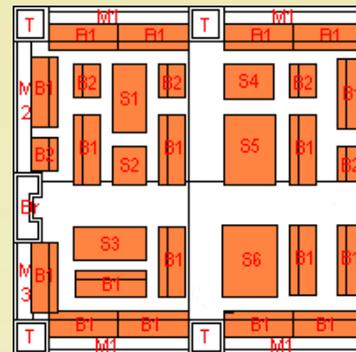
L'idée directrice est que d'une part des maisons seront accolées aux murailles (c'est classique) et que d'autre part, dans un premier temps, il existera une grande rue large de 10 cm reliant les 2 portes opposées. Les autres rues seront plus étroites (mais pas forcément rectilignes) et seront large de 4 à 5 cm aux points les plus étroits. En suivant ce principe, nous voyons qu'il faut disposer de :

- Contre les murailles, 2 lignes de 40 cm par 5 à 7,5 cm de profondeur, 2 de 32,5 et 2 de 22,5 cm. En raisonnant en blocs élémentaires et en s'accordant quelques espaces entre maisons, cela se ramène donc à 8 blocs **B1** de 20 cm de long et à 2 **B2** de 10 cm de long.
- Il reste un espace total disponible haut de 65 cm (100 - 2 x 5 - 2 x 7,5 - 2 x 5) et large de 20 cm (50 - 5 - 2 x 5 - 2 x 7,5), divisé par la rue centrale de 10 cm de large en deux rectangles toujours larges de 20 cm mais hauts respectivement de 35 et de 25 cm (35 + 25 + 10 = 75, le compte est bon).



Ces rectangles peuvent parfaitement accueillir 2 éléments **B1** et un élément **B2**, plus trois bâtiments plus spéciaux **S1**, **S2** et **S3**. Les deux grands font environ 20 x 10 cm et le troisième 10 x 12,5 cm. Mais une disposition différente pourrait être retenue et un très grand bâtiment rassembler **S1** et **S2**, ou un élément **B1** et **S1** ou **S2** : à vous de voir.

Remarque : si vous avez choisi de réaliser une ville de 1 m de large, il faut 4 éléments **B1** supplémentaires pour le bord. L'espace intérieur disponible est élargi de 50 cm, dont 45 utiles (on prévoit une rue centrale élargie). Vous pouvez le remplir à votre guise, par exemple en réalisant des bâtiments spéciaux de plus grande taille. Cela signifie aussi que si un ami a réalisé lui aussi la ville, vous pouvez combiner vos éléments pour construire facilement une ville plus grande.

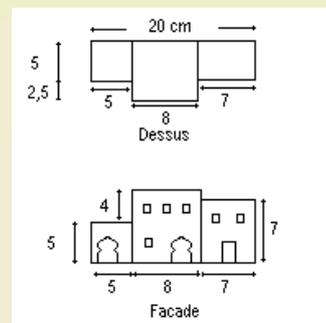


Les blocs B1

Il nous en faut 10. Ils mesurent 20 cm de long et de 5 à 7,5 cm de large. En effet, ces blocs vont être similaires mais non identiques : ce sont des blocs de maisons chacune légèrement différentes de ses voisines. Certaines seront donc profondes de 5 cm, d'autres de 6, certaines de 7,5 cm. De même, la hauteur de chaque maison va varier : de 4 cm pour les plus basses à 12 cm pour les plus hautes (hors éléments de toiture annexes). La largeur de chaque maison élémentaire peut également varier, pourvu que la largeur totale du bloc soit bien de 20 cm.

Attention : comme les maisons vont être recouvertes d'1 à 2 mm d'enduit, il faut en tenir compte lors de la découpe des plaques et ramener la taille de 0 à 19,5 cm, voire 19 cm pour plus de sécurité. Nous détaillerons ici que la construction d'un bloc type : le reste ne dépend que de votre imagination.

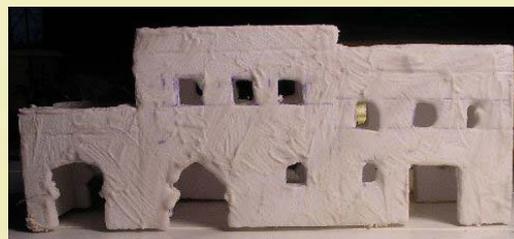
Tracez tout d'abord sur une feuille de papier (à petits carreaux, c'est plus simple, par exemple à l'échelle 1/2 : un petit carreau = 1 cm réel) la silhouette globale du bloc, vue de haut et vue de face. Nous partons du principe qu'un des grands cotés est parfaitement aligné (pour pouvoir être collé à la muraille). Vous pourriez obtenir quelque chose comme ce qui est montré ci-contre.



Vous allez ensuite partir d'une plaque de 19,5 cm de long haute de la hauteur maximale du bloc. Découpez la première plaque selon le plan, et découpez ensuite les plaques de façade nécessaires (2 ou 3 en principe), en ajustant la hauteur de chaque plaque en conséquence. Découpez les cotés des bâtiments (largeur du bâtiment moins 2 épaisseurs de Depron), puis les plaques de toit (toutes dimensions diminuées de 2 épaisseurs de Depron). Les toits présentent un petit rebord, haut de 0,5 cm : tracez en haut de chaque plaque un trait à 0,5 cm plus une épaisseur de Depron du bord. Découpez sur la façade et éventuellement sur les côtés et l'arrière les ouvertures. J'ai retenu pour les portes orientales 2,5 cm de large sur 3 cm de haut. Les fenêtres sont en principe situées à 1 cm minimum du plancher, et de taille variant entre 1 x 1 et 2 x 2 cm. Enfin, dessinez à quelques endroits judicieusement choisis des briques : vous ne mettrez pas de revêtement à ces emplacements, pour indiquer un enduit décollé. Collez sous les traits tracés de petits morceaux de Depron, qui serviront de supports au toit. Assemblez ensuite le bloc. Vous pouvez coller ou non le toit, selon que vous voulez ou non pouvoir accéder à l'intérieur des maisons.

Voici l'aspect de ce bloc, juste après l'application de l'enduit (étape décrite plus loin)

Remarque : cette première réalisation montre qu'il vaut mieux éviter un bâtiment de seulement 5 x 5 cm (environ 3 x 3 m réel) : c'est vraiment petit ! A ne faire que comme annexe d'une maison plus grande, ou pour représenter une cage d'escalier au centre d'un grand bâtiment. Il vaut mieux ne pas descendre en dessous de 6 cm de large, et retenir alors une profondeur proche de 7 cm.



Les blocs B2

Il nous en faut au moins 3. Ils sont conçus exactement comme les éléments **B1**, si ce n'est qu'ils ne mesurent que 10 cm de long après enduit. J'ai retenu 9,5 cm pour les plaques. Ils seront donc plus simples. Compte tenu des remarques précédentes, ne faire qu'une maison, avec éventuellement une annexe. Là aussi toutefois, n'hésitez pas à jouer sur la hauteur et la profondeur : il est capital que vos bâtiments soient tous à la fois similaires et différents. Cela renforce la crédibilité de la chose.

Vous pouvez ajouter de petites coupoles sur le toit de certains bâtiments. Servez-vous des moitiés plastiques d'emballages de certaines friandises en chocolat (pas les oeufs K..., l'autre marque) ou achetez chez un magasin d'art créatif de petites sphères en polystyrène (en principe 0,20 € la sphère de 5 cm de diamètre)



Les bâtiments spéciaux S

Les bâtiments spéciaux diffèrent des précédents de par leur taille plus importante et leur disposition spéciale. Ils sont censés représenter des bâtiments particuliers de la ville, susceptibles par exemple de servir d'objectifs lors de scénarios. Leur aspect et leurs dimensions ne dépendent que de votre imagination, même si leur taille globale ne devrait pas dépasser 25 x 15 cm. Ils peuvent en revanche atteindre voire dépasser les 15 cm de hauteur. Vous pouvez retenir des bâtiments de pur style oriental ou choisir des bâtiments d'origine numénoréenne ayant conservé nombre de leurs caractéristiques originelles (proches donc de celles des bâtiments du Gondor). Les photos ci-contre montrent quelques bâtiments spéciaux.

Commencez par tracer leur plan sur papier, pour définir les tailles précises de chaque élément constituant. Découpez au cutter (attention, prenez des lames neuves si vous ne voulez pas déchirer le Depron).

Tracez puis percez les ouvertures, portes et fenêtres. Leur style dépend de ce que vous avez retenu. Ce peut être une porte un peu orientale pour la porte principale, puis de simples rectangles pour les portes de service.

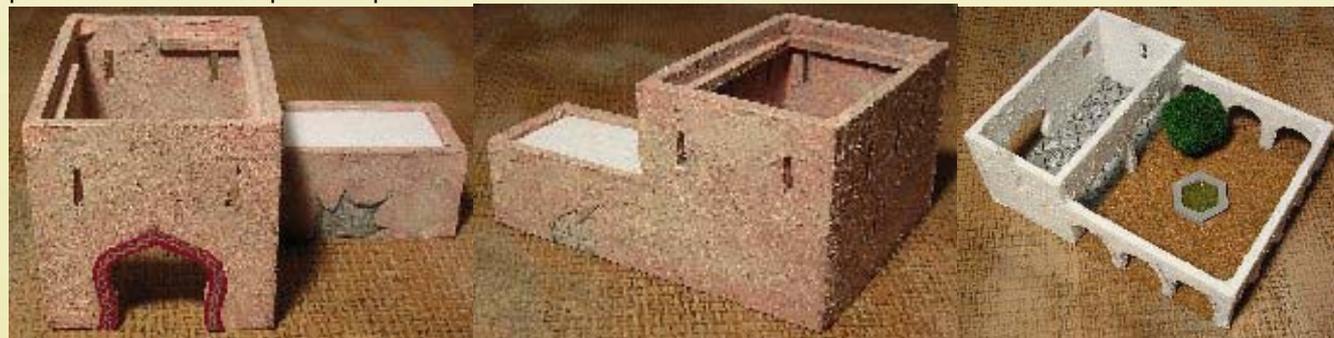
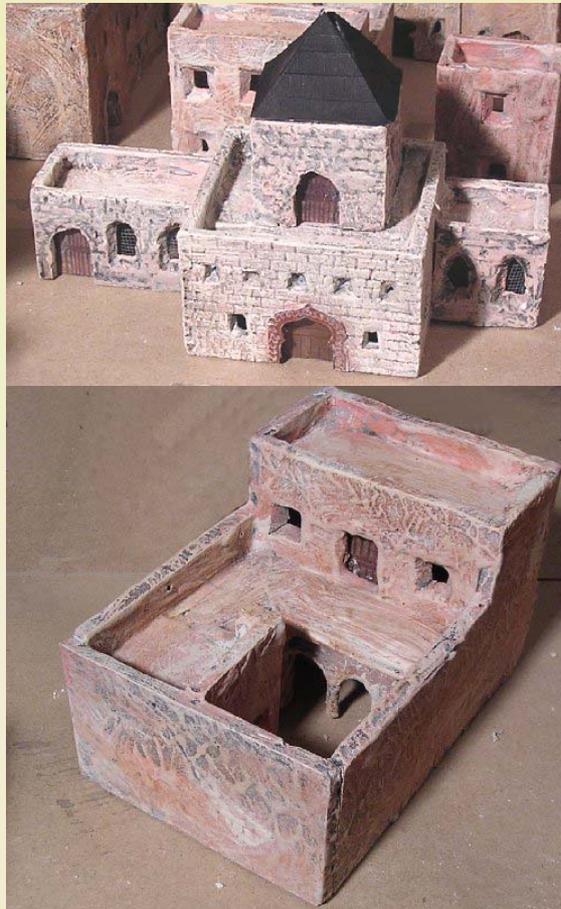
Ces bâtiments peuvent justifier un toit amovible. Découpez des bandes de 5 mm de large dans des chutes de Depron : elles serviront à soutenir le plafond.

Collez ces bandes pour que leur surface supérieure arrive à 1 à 1,6 cm sous le haut des murs.

Vous pouvez maintenant assembler votre bâtisse. Si vous voulez pouvoir accéder à l'intérieur, ne collez pas le plafond. Collez les murs entre eux. Pour maintenir les murs pendant le collage, vous pouvez les maintenir grâce à des épingles (personnellement, je les laisse même une fois sec : ça consolide l'ensemble, et ça sera recouvert lors du texturage). Veillez à coller les murs droits et d'équerre.

Éventuellement, découpez et collez des pierres d'angle ainsi que des encadrements de portes en pierre (bâtiments numénoréens).

Voici d'autres exemples de bâtiments spéciaux, réalisés par Erkenbrand. Remarquez les toits amovibles, partiellement enlevés pour les photos.



Texturage/Peinture

Pour des bâtiments de style Haradrim : Avec un pinceau un peu raide, étalez une fine couche d'enduit de rebouchage additionné d'un peu de sable très fin sur tout le bâtiment. Il faut obtenir un mélange granuleux, mais assez "liquide" pour être étalé sans problème. Évitez d'avoir un rendu trop régulier : essayez de reproduire les coups de spatules en tous les sens des maçons réels (à l'échelle).

Sous-couchez à l'aide d'un lavis de noir, puis appliquez une couche uniforme de votre couleur de base.

Eclaircissez en effectuant des brossages à sec, à l'aide de deux bruns différents, l'un tirant vers le jaune et l'autre vers le rouge. Appliquez sur des zones différentes afin de ne pas obtenir un rendu trop monotone. Vous pouvez ensuite appliquer un dernier lavis de noir ou de brun sombre très dilué.

Pour des bâtiments numénoréens, n'appliquez qu'une couche d'enduit assez diluée. Sous-couchez en noir, puis effectuez des éclaircissements identiques à ceux effectués sur les murailles.

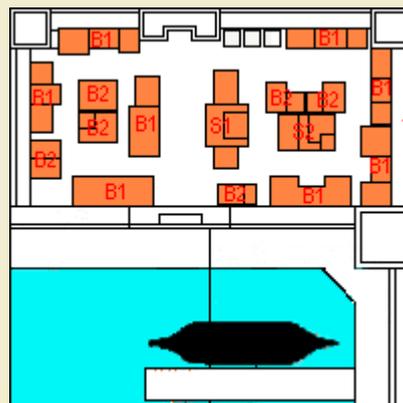
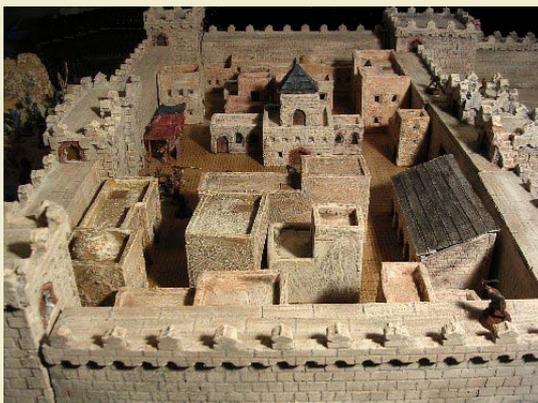


Finitions

Découpez puis collez les portes et leurs encadrements. Ajoutez tous les détails souhaitables ou nécessaires, comme par exemple des trappes pour accéder aux toits.

Voici ce à quoi pourrait ressembler la ville juxtaposée au port, désormais dotée de ses maisons.

J'ai finalement réalisé 8 blocs B1 (dont un plus ou moins spécial, les écuries), mais seulement 2 S et en revanche 6 B2 (le dernier suite à une erreur de découpe...), car plus modulaires que des blocs B1 de 20 cm. Plus les trois échoppes du marché. Reportez-vous au plan d'implantation présenté ci-dessous.



Sol de la ville :

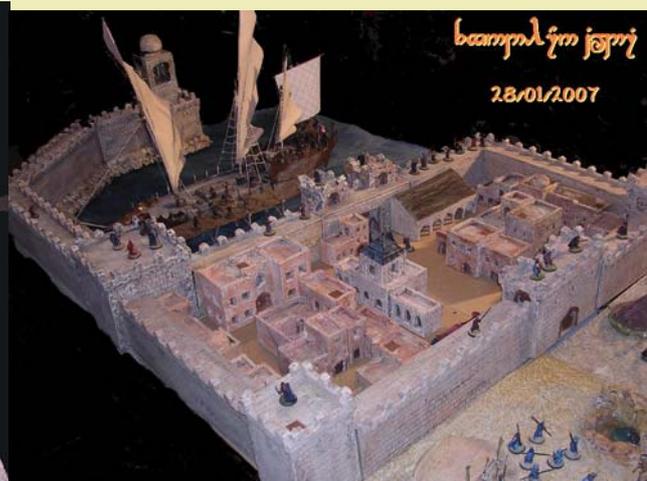
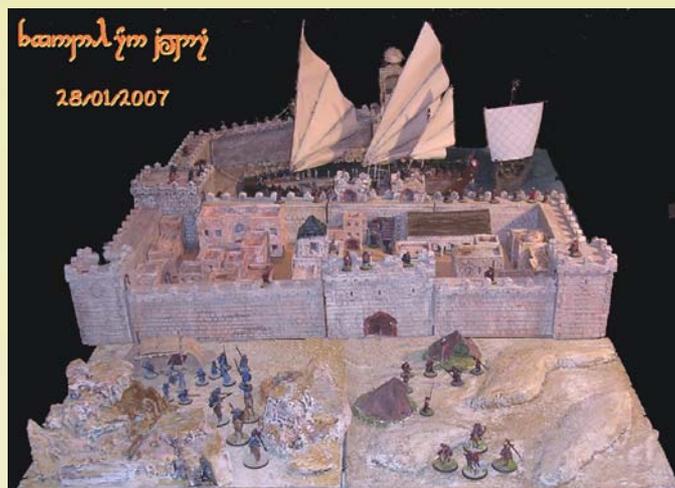
Etant donné les dimensions de la ville (1 m x 50 cm), une plaque rigide (contreplaqué ou médium) est préférable à une plaque type polystyrène.

Une feuille de papier peint présentant une texture adaptée à ce que nous recherchons (ici un dallage grossier) a été collée à l'aide de colle à papier peint (de la colle à bois fait aussi bien l'affaire). Lorsque la plaque vient d'être encollée, elle peut avoir tendance à gondoler. Elle retrouvera sa forme originale au séchage, à condition de faire sécher à plat.



Pour la peinture, commencez par une sous-couche noire, puis un brossage à sec "lourd" avec une teinte marron clair se rapprochant du Snakebite Leather. Effectuez ensuite des brossages de plus en plus légers en rajoutant progressivement du blanc au mélange, de façon à obtenir une couleur crème/sable. Vous pouvez ensuite ajouter un peu de sable pour bien montrer que la cité se situe au bord du désert.

Pour compléter, à côté de la ville des plaques de type désert, qui accueillent de façon sympathique des campements Haradrim. On aboutit finalement à ceci...



Création d'un petit port côtier

(par Fyndhorn Elder, 2007)

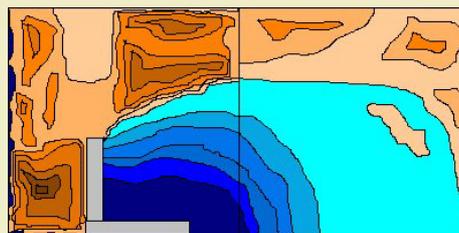
Un des scénarii proposés met en jeu un vaisseau Corsaire amarré à un rivage. Ne disposant pas de rivage, j'avais contourné le problème pour les photos d'illustration en ne présentant que des photos des affrontements eux-mêmes. Toutefois, la réalisation d'un décor adapté posait quelques problèmes techniques : un défi que je ne pouvais pas ne pas relever.

Premier problème, le vaisseau Corsaire mesure 70 cm de long : le rivage doit donc mesurer au moins 2 plaques de 50 x 50 cm. Facile.

Ensuite, le pont du vaisseau culmine à quelques 15 cm de haut, tandis que sa quille se prolonge (on le suppose) d'au moins 10 cm sous le niveau du sol : il faut donc que le sol (la terre) soit relativement haut, pour pouvoir donner l'impression d'une mer profonde. Cela élimine donc un rivage classique, avec sa plage en pente douce.

J'ai donc envisagé un petit port côtier, avec une digue en eau profonde, à laquelle s'amarrerait le navire, avec derrière le port proprement dit, qui se poursuivrait sur le côté par un rivage en pente plus douce. Le rivage serait donc plutôt escarpé, avec une côte rocheuse, au moins d'un côté. Et pas de sable : des galets et un paysage plus breton que méditerranéen.

Les idées à peu près définies, il ne reste qu'à tracer sur papier un plan approximatif de la chose, avec les courbes de niveau. Le quai est représenté en gris, les courbes de niveau indiquent du bleu clair au bleu foncé la profondeur supposée de l'eau et du jaune clair au marron foncé la hauteur du sol. Il ne reste plus qu'à passer à la réalisation.



Matériel

- 1 dalle de plafond de 50 x 50 et de 0,5 cm d'épaisseur ;
- Deux plaques de médium ou d'isorel de 50 x 50 cm.
- Un ensemble de blocs de polystyrène et/ou polydur et de dalles de plafond (en réalité les chutes de réalisation précédentes) ;
- Peinture noire acrylique (type Chaos Black, blanche (type Skull White, brune (type Scorched Brown), en pot de 0,5 l ;
- Colle PVA ;
- Sable, flocage, herbe statique, brindilles, graviers.

Temps nécessaire 3 h environ, difficulté 2/5.

Disposition des reliefs

Prenez une des plaques de médium. Collez dessus à l'aide de PVA, en suivant approximativement votre plan, la partie gauche du rivage (ce sera la partie port) avec les blocs de polystyrène et/ou de polydur.

Remarquez sur la photo ci-contre comme cela à l'air laid, hétérogène et en un mot baclé. C'est pourtant largement suffisant, comme vous allez le constater par la suite.

Sur la seconde plaque de médium, collez à l'aide de PVA la dalle de plafond découpée selon le croquis, puis servez-vous des chutes pour créer les reliefs supplémentaires. Une fois encore, le croquis ne doit vous servir que de pense-bête : ajustez à votre goût et/ou selon votre inspiration.

Découpez ensuite à l'aide d'un scalpel les formes de la falaise et des rochers (essentiellement la première plaque). Cela doit rester grossier, en exagérant un peu les creux et entailles (qui vont être en partie remplies d'enduit). La photo ci-contre ne montre que le début du processus. Continuez jusqu'à obtenir l'aspect souhaité, en arrondissant/travaillant les blocs de façon homogénéiser l'ensemble.

Application de l'enduit de rebouchage et sous-couchage

Première plaque :

Garnissez largement et plutôt au jugé d'enduit de rebouchage chargé au sable. Sculptez ensuite au doigt, à la spatule ou avec n'importe quel outil pour rectifier les formes et leur donner l'aspect souhaité.

De blocs posés n'importe où, nous sommes passé à une masse blanchâtre qui ne semble pas plus séduisante. Patience...



La suite rejoint ce qui était dit précédemment dans le Tutoriel de réalisation de cailloux.

Laissez sécher. Pas trop, car le sous couchage peut intervenir dès que la couche superficielle est raisonnablement sèche. Diluez fortement de la peinture noire, et appliquez la avec générosité. L'enduit étant relativement poreux, diluez d'autant plus la peinture que celui-ci est sec : le but est avant tout de pénétrer tous les creux. Que les surfaces saillantes ou planes ne soient pas d'un beau noir n'a strictement aucune importance, et est même le plus souvent préférable. Attention : l'effet bleuté et brillant de la photo est dû au fait que d'une part ni la peinture ni l'enduit ne sont sec et que d'autre part la photo est prise au flash. Tout cela disparaît au séchage.



Seconde plaque :

Garnissez d'enduit de rebouchage chargé au sable, comme précédemment. Saupoudrez largement en excès la partie "rivage" de la seconde plaque, sur l'enduit encore frais, de petits graviers, pour simuler des galets (2 à 3 mm de diamètre). Tapotez légèrement pour bien les faire adhérer à l'enduit. Laissez sécher. Éliminez l'excédent, mais sans frotter ! Ajoutez une couche de PVA peu diluée sur les graviers, puis laissez sécher à nouveau. Diluez fortement de la peinture noire, et appliquez la avec générosité.

Peinture

Après séchage complet (sinon vous allez déloger les graviers), appliquez un brosse à sec appuyé de gris.

Une fois encore, ne cherchez pas à figurer, le hasard faisant généralement mieux les choses que vous ne pourriez le faire. Et si le résultat ne vous plaît pas, reprenez à l'étape "Sous-couchage".

Laissez sécher, cette fois complètement, puis appliquez des brossages à sec de moins en moins appuyés de gris de plus en plus clair, jusqu'au blanc pur. Remarquez que j'ai mis du gris et blanc en sous-couche de façon à représenter les niveaux de l'eau.

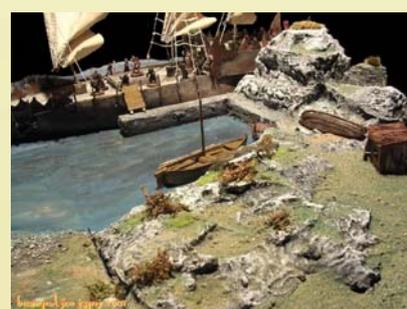
Occupez-vous maintenant de l'eau. Appliquez un fondu de bleu sur toute la partie mer. On doit voir la sous-couche dessous, si bien que cela doit donner une impression de profondeur. Appliquez ensuite par endroits des lavis de vert (plus ou moins prononcés), puis de très légers brossages à sec de bleu clair allant jusqu'au blanc pour donner l'impression de vagues.



Finitions

Après séchage complet, enduisez les espaces libres du socle, et éventuellement certaines surfaces planes de colle PVA, et saupoudrez d'un mélange de sable et de flochage. Ajoutez un peu d'herbe statique par-ci par-là, ainsi qu'un peu de végétation, selon votre inspiration.

Vous pouvez ajouter de nombreux embellissements : quelques brindilles en guise de troncs d'arbres, une cabane et/ou un hangar, une barque renversée sur le rivage, une barque dans l'eau, un ponton bois, des anneaux d'amarrage sur les flancs du quai, etc..., comme j'ai fini par le faire (au moins partiellement)... Comptez alors quelques heures de plus toutefois...



Baliste ou lance-harpon Corsaire*(par BruceLee)***Matériaux nécessaires :**

- balsa de 3 mm d'épaisseur
- balsa carré 5 mm sur 5 mm
- ficelle
- allumettes ou cure-dents

1) le socle

C'est un carré de balsa de 3cm de long sur 3 cm de large. Vous pouvez également employer un socle de fantassin.

2) les poutres de supports

Balsa encore (carré et plaque) regarder les photos pour les faire

3) le support de l'arbalète

Découpez un bout de balsa (2,5 cm de long et 0,5 cm) puis collez-le bien au milieu des poutres de support, ensuite coupez deux petits bouts de balsa de la même taille et collez-les verticalement sur le bout de balsa que vous avez collé précédemment. Enfin, collez un autre bout de balsa de 2,5 cm sur ces deux petits bouts et collez les branches (qui peuvent être faites en balsa) dans les creux des côtés.

4) Le carreau

Poncez doucement une allumette pour pas la casser (il faut lui donner une forme arrondie) ou sinon "pelez" un cure-dent avec un couteau jusqu'à obtenir la taille appropriée. La pointe est faite à l'aide de triangles rectangles en balsa, collés au bout .

5) le treuil et le support de la flèche

Coupez un morceau de balsa carré de 4 cm de long, faites une entaille dedans pour pouvoir y loger la flèche. Pour le treuil, collez deux petits bouts de balsa sur le bout du support de flèche. Collez ensuite le tout dans le trou du support de l'arbalète.

6) la corde et le métal

Réalisez la partie métallique à l'aide de carton fin découpé n'importe comment et collé juste en dessous de la flèche

Pour la corde, collez la ficelle aux bouts des branches jusqu'au bout de la flèche

7) la peinture

Pots : Bestial Brown, Codex Grey, Blood Red, Red Gore, Skull White, Scorched Brown, Golden Yellow, Chaos Black.

Sous-couchez l'ensemble au Chaos Black. Peignez tout le bois en Scorched Brown mélangé à une pointe de noir puis brossage à sec de Skull White.

La corde est en Golden Yellow mélangé à du Skull White.

Le métal a reçu plusieurs lavis et brossage à sec de Blood Red et Red Gore.

La flèche est en Bestial Brown, la pointe en Codex Grey



Corsaires d'Umbar

(par Eowyn et Fyndhorn Elder)

Même si ceux-ci devraient voir le jour tôt ou tard dans la gamme GW, le but de ce tutoriel est d'expliquer comment créer des Corsaires crédibles. D'après ce que nous savons, c'est un peuple issu de rebelles gondoriens, éventuellement influencés à la fois par leurs pratiques maritimes et la proximité des peuples du Harad. A l'examen du film, le support de choix est manifestement constitué d'hommes sauvages du pays de Dun, mais cela représente un investissement conséquent (figurines métalliques).

Une première solution consiste donc à suivre l'approche de GW en convertissant des orques. Sélectionnez les figurines adéquates. Les orques porteurs de boucliers ainsi que la majorité des archers ont été éliminés. Les armes utilisables, éventuellement avec conversion, ont été mises de côté. D'autres faites maison s'y ajouteront probablement .



L'étape suivante consiste à sculpter une tête de Corsaire crédible à partir des têtes d'orque. Il faut supprimer les casques. Un petit boudin de milliput est fixé autour de la tête, puis il est sculpté de façon à obtenir l'aspect d'une longue chevelure et d'une barbe imposante (cf hommes sauvages).



Cela fait, passons aux armes.

Un peu de bricolage pour créer un grappin, une gaffe, placer une épée dans une main et une dague dans l'autre pour certains...



Les Corsaires sont toutefois influencés par le Harad. Cela peut être représenté en plaçant des torsos d'orques sur des demi-Haradrim (dont vous pourriez disposer si vous avez créé vos propres pillards Haradrim) ou bien en combinant les torsos d'Haradrim et les jambes d'orques.

Voilà les orques et les Haradrim utilisés pour réaliser les conversions. Les armes et boucliers d'une grappe de chevaliers de wargs et une grappe de conversion ont également servi.



La première conversion échange le torse d'un orque et d'un Haradrim mais conserve la tête de l'Haradrim. L'épée est une épée orque alors que le couteau est une moitié d'épée de chevalier warg. La deuxième conversion est basée sur le même principe mais en gardant la tête de l'orque. La lance a été coupée pour en faire une épée et un bouclier de chevalier warg sur lequel est collé un trident en GS est placé dans sa main droite.

Les morceaux d'orques et d'Haradrim restant permettent de faire une troisième conversion. Il faut :

- la ceinture et le bras gauche du premier Haradrim ;
- les jambes et la tête du premier orque ;
- le torse du second Haradrim auquel il faut enlever la tête;
- l'arbalète de la grappe de conversion.

Remarquez qu'il est également possible de recycler des demi-rohirims (ceux des pillards, encore) avec des demi-Haradrim, en appliquant la même recette.



Il est désormais temps de passer à la peinture. D'après le film, les Corsaires sont généralement châtain foncé et portent des vêtements très sombres, presque noirs. Un examen attentif montre toutefois des teintes rouges et bleu, mais très foncées. Les cuirs seront brun foncé, et les parties métalliques bien sûr un peu rouillées (ce qui n'est pas encore fait sur la photo).



Pour des Corsaires réalisés à partir de Haradrim, le schéma de couleur reste toujours rouge et bleu, en s'autorisant des éclaircissements un peu plus prononcés.

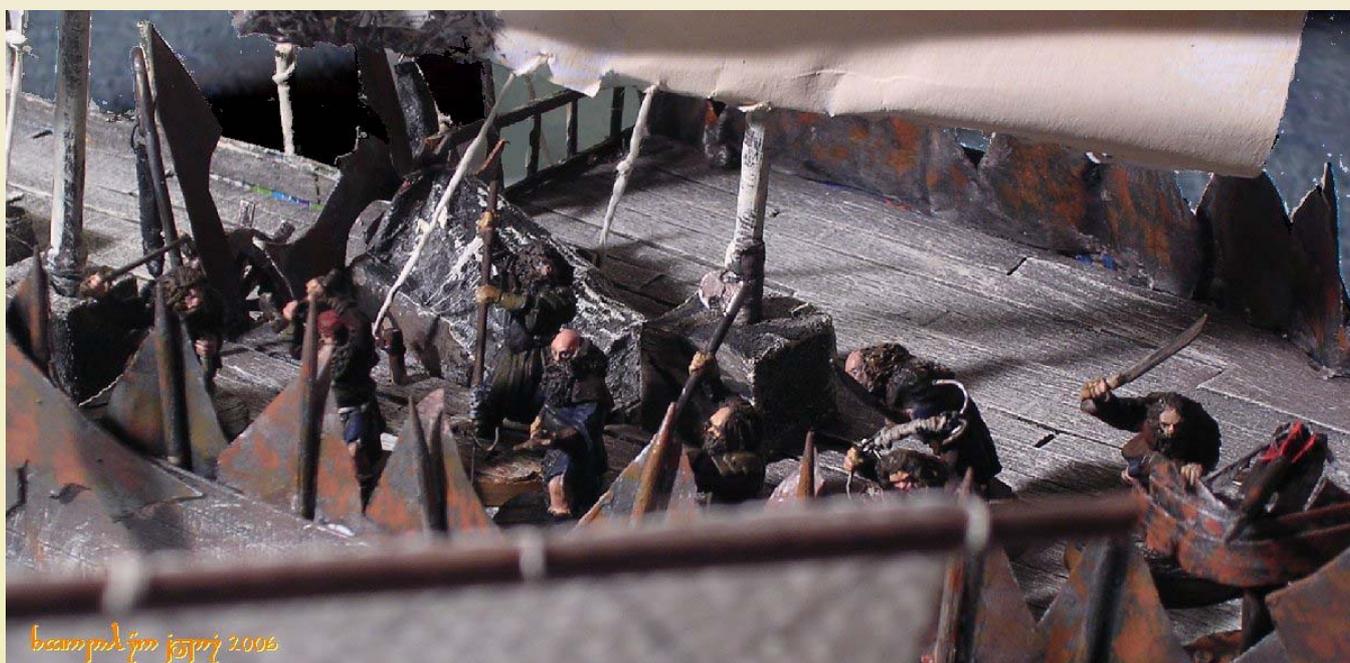


Le socle est fait de lamelles de carton à céréales collées une à une, peintes successivement en noir, largement brossées en brun, puis brossage à sec de Bleached bone.

Une autre méthode pour faire le socle consiste à découper un cercle de même diamètre que le socle dans du balsa de faible épaisseur. Après avoir tracé les planches, il suffit de coller le cercle de balsa sur le socle et de le peindre de telle façon qu'il soit en accord avec la peinture du pont du bateau. Il ne reste plus qu'à enlever la barre de la figurine et à la coller sur le socle.



Ceci fait, vous disposez déjà d'un début d'équipage susceptible de permettre au vaisseau Corsaire d'espérer résister à une attaque gondorienne...



beau-petit 2006

Garde d'Umbar

(par Erkenbrand)

Matériel

- Un guerrier de Minas Tirith (plastique)
- Un scalpel
- Une lime
- De la green Stuff
- Du papier de verre très fin
- De la carte plastique (de la 0,4 mm est parfaite)
- Un briquet
- Des outils de dentistes, des pinceaux-gommes ou tout matériel pouvant servir à sculpter

Conversion

Avant tout chose, il faut ébarber la figurine pour éviter les lignes de moulages disgracieuses. Tous les signes distinctifs de Minas Tirith doivent disparaître.

Grattez à l'aide d'un scalpel le blason du bouclier, de l'armure, les ailes sur le casque. Vous pouvez ensuite affiner à l'aide de papier de verre très fin.

Coupez la pointe du casque, qui rappelle trop Minas Tirith. Puis à l'aide d'une lime ou de papier de verre, arrondissez le sommet du casque pour obtenir quelque chose sans cassure.

Nous allons remplacer les jambières par un pantalon. Grattez celles-ci, pour pouvoir rajouter une couche de matière sans faire disproportionné. Pour cela, mélangez une boulette de green stuff, puis posez-la sur la jambe. A l'aide d'un outil quelconque, étalez-la sur toute la jambe, puis lissez-la au maximum. Une fois que vous avez une surface uniforme, vous pouvez ajouter des plis en poussant par endroits.



Encore avec de la Green Stuff, il va falloir donner un blason à notre garde. Préparez une petite quantité de pâte (pas trop, sinon vous allez être tenté de l'utiliser ailleurs, et c'est là qu'on pose les doigts sur le travail déjà fait). Là, je ne peux vous donner d'autre conseil que d'y aller au feeling...

Personnellement, je commence par une petite boule que j'étale et à laquelle je donne la forme de la coque. Ensuite, je façonne la proue, le mat et le trident grâce à des fins boudins aplatis. Essayer d'obtenir une surface qui soit la plus lisse possible (plus facile à dire qu'à faire, je sais...)



Toujours avec de la green stuff, aplatissez un boudin autour du casque pour faire une sorte de turban. Puis faites-y des stries pour simuler les plis du tissu.

Passons maintenant à la cape. Je n'aime personnellement pas trop les capes des figurines GW à cause de leur épaisseur. Là que nous ne sommes pas soumis aux impératifs du moulage, nous pouvons en faire une plus fine. Pour ceci, nous allons utiliser de la carte plastique.

Commencez par tailler une forme qui ait à peu près la forme d'une cape et qui soit à l'échelle de la figurine. La cape doit s'arrêter derrière la nuque. A l'aide du briquet, ramollissez cette carte plastique, puis donnez-lui une forme pendant qu'elle est encore molle. Attention, n'approchez pas la flamme trop près, pour éviter de faire brûler ou fondre le plastique !

Présentez ensuite la cape sur la figurine pour voir si la forme s'adapte bien. Si c'est le cas, collez-là en place sur le dos. Sinon, recommencez l'étape de mise en forme.

Une fois la cape collée, il va falloir faire le raccord avec le reste de la figurine. Pour ceci, employez de la Green Stuff, puis une fois sec, vous pouvez poncer pour avoir une transition quasi-parfaite. N'oubliez pas de faire venir la green stuff jusque sous le coup, où la cape s'attache.



Ajoutez ensuite un protège-nuque en cotte de maille. Pour cela, appliquez une plaque de green stuff, puis sculpez une cotte de maille à l'aide d'un trombone ou autre outil. Pour réaliser une cotte de maille réaliste, ne vous contentez pas de faire des trous au hasard : c'est avant tout un assemblage d'anneaux. Procédez donc par lignes et essayez d'avoir un rendu uniforme. Pour symboliser le fait que chaque anneau soit pris dans le précédent, voici une technique. Vous commencez la ligne par un trou normal. Lors du 2e trou, vous commencez par appuyer juste à côté du premier, puis vous faites un petit mouvement vers le premier de telle sorte que la GS entre les deux soit un peu déformée. En gros, voici le résultat à obtenir : CCCCCC plutôt que OOOOOO.

Le gros de la conversion est terminé. Vous pouvez ajouter des petits détails, tels qu'un poignard à la ceinture pour affirmer le goût de ces gardes pour l'assassinat, ou une bourse pour montrer qu'ils sont corrompus.



Peinture

Garde de l'épée
Peignez la garde de l'épée en Shining Gold.
Vous pouvez éventuellement l'éclaircir avec un mélange Shining Gold / Mithril Silver

Lame de l'épée
Peignez uniformément la lame de l'épée en Boltgun Metal, puis repassez les flans recevant le plus de lumière en Chainmail.
Enfin, repassez les arêtes en Mithril Silver.

Visage
Posez une couche de base de Vermin Brown. Puis éclaircissez les zones les plus exposées à la lumière en ajoutant progressivement du Dwarf Flesh, jusqu'à arriver à cette couleur pure. Vous pouvez ensuite souligner certains points du visage (nez, menton...) avec un mélange Dwarf Flesh / Elf Flesh.

Yeux
Commencez par passer une couche de noir sur l'ensemble des orbites.
Ensuite, repassez en blanc tout l'oeil, en laissant si possible une fine ligne de noir entourer l'oeil.
Enfin, placez un point noir au milieu de l'oeil pour représenter la pupille. Il ne doit pas rester de blanc ni au-dessus, ni au-dessous de la pupille, sinon votre personnage aura l'air d'écarquiller les yeux.

Armure
Sur la sous-couche noire, soulignez les bords des plaques d'armure par des fines lignes de Chainmail. Sur le plastron, dessinez un trident, emblème d'Umbar.
Pour la cotte de mailles, effectuez un brossage de Chainmail directement sur le sous-couche. Enfin, soulignez le bord du casque par une ligne de Shining Gold.

Lanières
Avec un pinceau suffisamment fin, appliquez une couche de Bestial Brown sur les lanières.
Puis, effectuez un éclaircissement avec du Bestial Brown réhaussé d'un peu de Snakebite Leather.

Chaussures
Recouvrez les chaussures d'une couche de Scorched Brown. Vous pouvez les éclaircir en rajoutant un brun plus clair à votre couleur de base.

Bourse
Passez une couche de Scorched Brown, puis repassez les reliefs avec un mélange de Scorched Brown et d'une pointe de Bestial Brown

Tunique, "turban" et gants
Posez une première couleur de Scab Red, puis éclaircissez progressivement en ajoutant à chaque étape un peu de Blood red jusqu'à arriver à du Blood red pur.

Pantalon, cape et bouclier
Partez d'une base de Regal Blue, puis procédez à des éclaircissements en ajoutant à chaque étape un peu de Shadow Grey au mélange.
Essayez de varier les nuances entre les différents éléments (bouclier, pantalon et cape) en partant d'une base un peu plus claire en ajoutant du Shadow Grey dès la première couche, ou en intégrant du Enchanted Blue au mélange.

Socle
Texturez votre socle de la même façon que le sol de la ville d'Umbar, comme expliqué dans la section décors. Cela renforcera le lien entre votre figurine et son environnement.
Vous pouvez peindre le bord du socle en Bestial Brown. Plusieurs couches seront nécessaires pour obtenir un rendu uniforme.

Dalamyr, amiral d'Umbar

(par Erkenbrand)

Matériel :

- Un Haradrim (celui-là :)
- Une épée de la grappe des chevaucheurs de wargs
- La tête de pirate issue de la grappe de conversion



Mode opératoire

Attention, n'assemblez pas votre figurine tout de suite !

Commencez par retirer la tête de votre Haradrim. Il reste un bout de turban sur le torse : retirez-le au scalpel et resculptez l'armure qui se trouve à cet endroit. Mettez la tête de pirate à la place de l'ancienne. Contre-percez pour plus de solidité.

Retirez la lance de façon à ne garder que le bras gauche et les deux mains. Collez le bras gauche au corps de la façon la plus naturelle possible.

Prenez votre épée et coupez-la comme indiqué sur la photo, puis collez les éléments sur la main droite de façon à ce que votre capitaine tienne son arme normalement.

Enfin, collez la main droite et son épée sur le corps.

Le socle a été travaillé en balsa pour simuler le pont d'un navire.



Peinture

Les tissus rouges
Commencez par une couche de base de Scab Red, puis éclaircissez en plusieurs étapes en ajoutant de plus en plus de Bleached Bone.

Les Cheveux
Ils ont été peints en dark Flesh, puis éclaircis au Terracotta, et enfin avec un mélange Terracotta / Bleached Bone

Le visage
Pour la peau, commencez par placer une couche uniforme de Vermin Brown. Puis, par des éclaircissements successifs d'un mélange Vermin Brown / Dwarf Flesh, accentuez les zones qui reçoivent le plus de lumière.
Repassez les lèvres en Vermin Brown.
Pour les yeux, reportez-vous au tutoriel des Gardes d'Umbar.
Pour le bandeau, commencez par une couche de Chaos Black, puis éclaircissez avec un mélange Chaos Black / Codex Grey.

La garde de l'épée
Vous pouvez commencer par du Shining Gold suivi d'un éclaircissement de Mithril Silver / Shining Gold.

La cape
Directement sur la sous-couche noire, éclaircissez-la par des mélanges Chaos Black / Bleached Bone avec la proportion de noir décroissante

L'armure et l'épée
Commencez par une couche de Chaos Black et de Chainmail à 50/50
Eclaircissez en augmentant la proportion de Chainmail dans le mélange.
Enfin, vous pouvez souligner les arêtes avec du mithril silver.

Les "Bracelets"
Ils ont été traités avec du Graveyard Earth, suivi d'éclaircissement sur les parties saillantes avec cette même couleur éclaircie par du Bleached Bone.

Le pantalon et les manches
Posez une base de Liche Purple uniforme, puis éclaircissez à l'aide d'un mélange liche Purple + Shadow Grey, jusqu'au Shadow Grey pur.

Le socle
Le sol est en balsa gravé au scalpel pour représenter les planches composant le pont d'un navire.
Il a été peint en Scorched Brown, puis en Terracotta, en ne laissant que les interstices en Scorched Brown.
Puis les veines du bois ont été stylisées avec un mélange Terracotta / Bleached Bone.
Vous pouvez ajouter un "fragment" d'un rouleau de corde pour mieux placer le contexte. Pour cela, découper plusieurs petits morceaux de fil à roti que vous collez au socle à l'aide de PVA ou de superglue. Puis, passez une couche de base de Graveyard Earth et soulignez les détails de la ficelle avec du Bleached Bone.

Guerrier d'Umbar

(par Fyndhorn Elder)

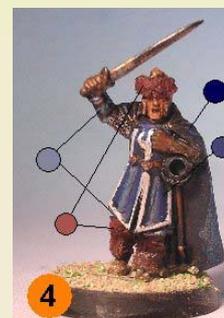
Les guerriers sont réalisés à partir de numénoréens de la Dernière Alliance. Surtout par paresse, car cela évite d'avoir à sculpter une cape en GS ou en carte plastique.

- La première étape consiste à éliminer les ailes du casque et le motif de l'arbre sur la poitrine (photo 1). Vous pouvez éventuellement supprimer aussi les protège-joues, mais c'est un peu plus délicat et pas forcément indispensable.
- L'étape suivante consiste à ajouter un turban, ainsi qu'un sommet de casque plus ou moins conique (un peu à la fois comme Suladan et les soldats d'Arnor). Pour ce faire, placez une boule de GS ou de Milliput sur la tête, puis sculptez-la de façon à obtenir l'effet recherché (photo 2).
- Cela fait, passons au pantalon. Ces gardes vont en effet posséder un pantalon plus ou moins bouffant à la place de leurs "protège-tibia" métalliques. Prenez une boule de GS ou de Milliput, et placez sur une jambe, puis répétez l'opération pour l'autre jambe (photo 3).



Passons à la peinture. Les couleurs d'Umbar étant (toujours) le rouge et le bleu : nous allons les combiner pour obtenir un uniforme. Selon le type de garde (voir plus loin), l'uniforme peut varier : vous pouvez procéder à votre guise. Seule constante, un trident argenté peint sur la poitrine (ou gravé en GS si vous en avez le courage...)

- Histoire de changer des capes noires des numénoréens et des capes rouges des guerriers de Dunn, j'ai personnellement opté ici pour une cape bleu très sombre (Chaos Black + Regal Blue). La tunique est dans un bleu plus clair (Enchanted Blue), la sous-tunique bleu clair (Enchanted Blue + Skull White), et le turban et les pantalons rouge (Blood Red). Sur la tunique, un liseré blanc argenté et le fameux trident. Le casque sera en or bruni, de même que la garde de l'épée et la boucle de ceinture. Attention : les détails (visage, épée, éclaircissements divers) ne sont pas encore peints sur la photo. (photo 4).
- Il manque toutefois à nos gardes un élément fondamental, le bouclier. Commencez par éliminer à l'aide d'un scalpel l'arbre, la couronne et les étoiles présents sur des boucliers numénoréens. Comme je l'ai dit plus, reste maintenant à définir le type de garde, ou plutôt celui des sept seigneurs d'Umbar qu'il est censé protéger. Vous devez choisir un emblème (le trident est omniprésent), puis le dessiner sur chaque bouclier (ou le faire en GS, si vous avez autant de courage qu'Erkenbrand).
- Là aussi, le choix des couleurs peut être laissé à votre imagination : si j'ai un faible pour l'argent sur fond noir, j'ai retenu ici un bleu très sombre, avec un blason composé d'un trident argenté (obligatoire !) complété de deux clés d'or (le blason du maître de la ville : photo 5). Bon, d'accord, pas génial mais vous savez que je ne suis pas très doué en peinture... A vous de faire mieux, ce qui ne devrait pas être très difficile ! Cela fait, fixez en place les boucliers.



Viennent ensuite les derniers travaux d'éclaircissements, de détails du visage et de soclage.

Et voilà... Quelques soldats d'Umbar prêts à en découdre avec les envahisseurs... Remarquez que tout ceci reste très basique. Vous pourriez envisager de modifier la position des bras et/ou de remplacer des épées par des lances. Ce que je ferais peut-être dans un proche avenir, pour augmenter l'effectif.



Comme vous le voyez, les gardes du maître du port et ceux du maître de la cité (un travail antérieur effectué d'après les recommandations d'un White Dwarf), bien que réalisés à partir des mêmes numénoréens, sont à la fois similaires et suffisamment différents pour apporter homogénéité et pourtant différenciation subtile au sein des troupes.

Bataille navale

(PCM, Magueul, Jill Valentine, Fyndhorn Elder)

Généralités :

Les bateaux se déplacent de 14 cm au maximum. Leur capacité de déplacement dépend toutefois du nombre de marins affectés à sa manœuvre. Un marin engagé dans un combat ne peut participer à la manœuvre.

Un bateau possède au minimum 1 marin, plus un marin par tranche de 10 cm de longueur du navire (coque uniquement), au delà des 10 premiers centimètres. Une barge orque nécessite donc 1 marin, le vaisseau gondorien 4 marins et le vaisseau corsaire 6 marins. La distance maximale de déplacement est égale à 14 cm multiplié par le pourcentage de marins "actifs" (si un vaisseau gondorien ne possède que 2 marins disponibles, il ne peut se déplacer que de $14 \times 50\%$, soit 7 cm). Si un vaisseau ne peut se déplacer sans être ancré, il dérive (voir plus loin).

Le joueur qui a l'initiative bouge le premier. Le joueur qui n'a pas l'initiative peut employer 1 point de puissance du commandant de bord pour gagner l'initiative (action héroïque).

Les navires sont en principe déplacés avant les figurines. Si toutefois un grappin est accroché à son navire, un joueur peut déplacer une ou plusieurs figurines avant son navire pour tenter de décrocher le grappin (voir plus loin). Un navire harponné voit son déplacement est réduit de 50%. Le navire harponneur se déplace comme lui, se maintenant à la même distance et dans la même position.

Manœuvre :

Un navire peut manœuvrer (changer de direction), mais cela lui coûte 7 cm de déplacement par tranche de rotation inférieure ou égale à 45° .

Jeter/lever l'ancre :

Au lieu de se déplacer, un joueur peut jeter ou lever l'ancre, pourvu qu'il dispose au moins d'un marin disponible.

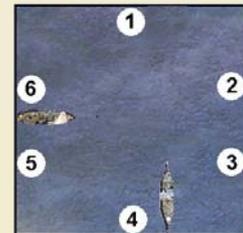
Dérive :

Tout mouvement nautique est sujet à une dérive liée au courant des cours d'eau. Pour représenter cela, le joueur possédant l'initiative en début de partie lance un D6 pour déterminer la force du courant. Sur 1, pas de courant, et pas de dérive. Sur tout autre résultat, la dérive est égale au résultat exprimé en cm.

Il faut également déterminer le sens du courant. Le joueur possédant l'initiative en début de partie lance un D6 pour déterminer l'origine du courant (voir image ci-contre).

Tout navire non ancré dérive dans la direction indiquée s'il ne se déplace pas.

Un navire dérivant qui entre en contact avec un obstacle subit une touche de force 8 pour chaque tranche de 2 cm de déplacement non utilisée.



Grappin :

La baliste corsaire peut lancer des harpons qui se fichent dans le vaisseau ennemi et facilitent son abordage. Le poids de la corde diminue toutefois alors la portée du jet, qui n'est plus que de 56 cm. Le joueur qui tire doit signaler qu'il emploie un harpon (grappin). En raison de la taille de la cible, il est peu probable que le tireur rate sa cible. Lancez un D6.

Tableau de harponnage	
1	le harpon atteint sa cible, mais se décroche. Raté !
2-5	le harpon se fiche profondément dans le vaisseau ennemi.
6	le harpon atteint le vaisseau à un endroit vulnérable et lui inflige une touche de Force 8.

De même, un marin corsaire ou gondorien peut tenter de lancer un grappin (qu'il soit ou non visiblement équipé d'un grappin). Un grappin compte comme une arme de jet de portée 10 cm et de force 4. Toutefois, le lanceur sacrifie le reste de son mouvement. En raison de la taille de la cible, il est peu probable qu'il rate sa cible. Lancez un D6.

Tableau de jet de grappin	
1-2	le grappin atteint sa cible, mais se décroche. Raté !
3-5	le grappin s'accroche solidement au vaisseau ennemi.
6	le grappin atteint le vaisseau à un endroit vulnérable et lui inflige une touche de Force 4.

Remarque : pour faciliter les choses, on suppose qu'un grappin/harpon s'accroche toujours au point le plus proche du tireur. Placez si nécessaire un marqueur.

Tout guerrier peut tenter de décrocher un grappin. Il se place à moins de 2 cm du grappin/harpon et sacrifie le reste de son mouvement. Lancez un D6.

Abordage :

Pour aborder un navire votre navire doit être au contact du navire adverse. Le joueur ayant l'initiative attaque le premier. Lancez un D6.

Tableau d'abordage	
1 - 2	Plouf : le guerrier tombe à l'eau
3 - 4	Réussi : le guerrier passe de l'autre coté mais ne bouge pas
5 - 6	Parfait : le guerrier peut finir son mouvement et charger une figurine.

Les figurines à l'eau :

L'équipement de certains guerriers les empêche de nager comme il faut. Selon leur équipement, les guerriers subissent des malus ou bonus de nage. Lancez un D6, un 1 compte comme un 1 quelques soient les modificateurs :

- Si le guerrier ne porte pas d'armure (ou porte une armure en mithril), ni de bouclier : *+1 sur le résultat du D6*
- Si le guerrier porte une armure lourde ou une armure naine: *-1 sur le résultat du D6*
- Si le guerrier porte un bouclier: *-1 sur le résultat du D6*
- Si le guerrier porte une armure lourde et un bouclier: *-2 sur le résultat du D6.*

Tableau de nage	
1	Glou glou... La figurine se noie. Elle est retirée comme perte.
2-5	Nage. La figurine se déplace de la moitié de son déplacement. Si elle atteint une embarcation ou un rivage, elle peut tenter un test d'escalade pour déterminer si elle parvient à se hisser sur la berge ou sur le vaisseau, sans pouvoir ensuite poursuivre son déplacement.
6	Nage vigoureuse. La figurine se déplace de la totalité de son déplacement. Si elle atteint une embarcation ou un rivage, elle peut tenter un test d'escalade pour déterminer si elle parvient à se hisser sur la berge ou sur le vaisseau, et éventuellement poursuivre son déplacement.

Attaque de bateau : **Les bateaux peuvent être attaqués comme n'importe quelle autre figurine. Ils disposent du profil suivant :**

Un bateau possède au minimum le profil suivant :

Défense	Structure	Marin(s)
8	4	1

Cela correspond à une barque ou à une barge orque.

Pour les autres navires, appliquez la règle suivante : 1 point de structure en plus et 1 marin nécessaire par tranche entière de 10 cm de longueur du navire (coque uniquement), au delà des 10 premiers centimètres et un point de défense en plus par tranche entière de 20 cm au delà de 10 cm.

Le vaisseau gondorien (40 cm) aurait ainsi une défense de 9, 7 points de structure et 4 marins, le vaisseau corsaire une défense de 10 avec 9 points de structure et 6 marins.

Attaque par une figurine :

Une figurine peut attaquer un bateau en arrivant à son contact afin de l'endommager. N'ayant pas de caractéristiques de combat, le bateau est obligatoirement touché et le joueur peut lancer un D6 pour le blesser. Si une blessure est infligée, lancez un D6 sur le tableau des dommages :

Tableau des dommages	
1	aucun effet, le coup rebondit mais n'a aucun effet sur le bateau.
2-5	Le bateau est endommagé et perd 1 point de structure (il peut perdre 2 points de structure si le coup est de force 10)
6	Le bateau subit des dégâts important et perd 2 points de structures (il peut en perdre 4 si le coup est de force 10)

Si un bateau perd tout ses points de structures, il coule immédiatement et tous les guerriers à bord tombent à l'eau...

Eperonnage :

Si un navire percute un autre navire, il s'arrête immédiatement. Le navire percuté subit une touche de force 8 par tranche de 2 cm de déplacement non utilisée, à condition que le navire attaquant se soit déplacé avant le choc d'au moins 8 cm.

Galerie des membres

Il nous a semblé ici intéressant de rassembler toutes les œuvres, sans jugement de valeur sur leur qualité, réalisées et soumises par les différents membres dans le cadre de ce supplément.

BruceLee



Baliste Corsaire

Bo'sun

Dalamy

Corsaires



Corsaires (dont un Bo'sun)



Gladiateur/pêcheur



Capitaine Corsaire

Eowyn



Capitaine Corsaire



Bos'un d'Umbar



Arbalétrier Corsaire



Corsaires



Erkenbrand



Dalamy, Amiral



Garde d'Umbar



Chien



Corsaires



Bâtiments d'Umbar

Fyndhorn Elder



Seigneur d'Umbar



Herumor



Fuinur



Gardes d'Umbar (Figurines Gripping Beast)





Corsaires



Arbalétriers Corsaires (avec Bo'sun)



Villageois (fig. Gripping Beast)



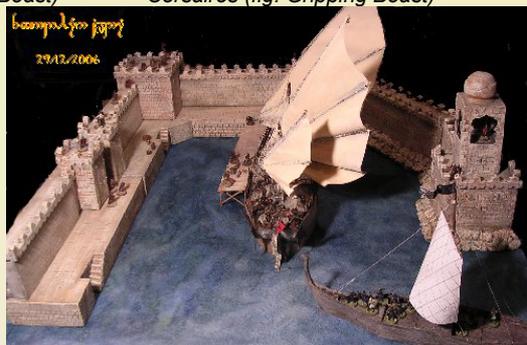
Corsaires (fig. Gripping Beast)



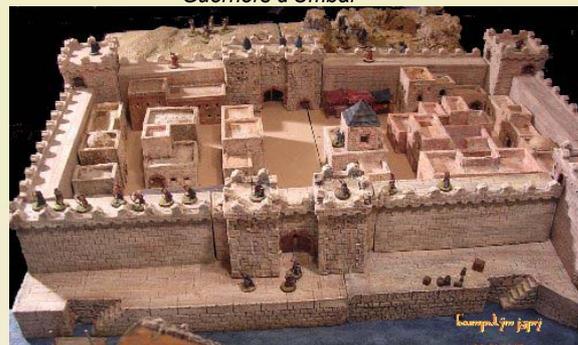
Guerriers d'Umbar



Baliste Corsaire



Port d'Umbar



Ville d'Umbar



Barque de pêche



Vaisseau gondorien



Vaisseau Corsaire

Thibaud

Puissant Nazgul

Shàx

Dunedain

Jill Valentine



Corsaires

Smily Goblin



Corsaire



Amiral d'Umbar



Corsaire



Bateau de pêche



Lance harpon



Arbalétrier Corsaire

RECAPITULATIF DES PROFILS

	CC	F	D	A	PV	B	P/V/D	Règles spéciales
Dalamy, Amiral d'Umbar	5/4+	4	6	3	3	6	3/2/2	Maître à bord, Pied marin, Maître stratège marin.
Capitaine Corsaire d'Umbar	4/4+	4	5	2	2	4	2/1/1	Pied marin.
Bos'un d'Umbar	4/4+	4	3	1	2	4	1/0/1	Pied marin, Sonnez les cors !
Herumor, le possédé	5/-	4	5	3	3	5	2/2/1	Épée de Culte, Croyances Damnées, Livre de l'œil.
Fuinur	4/3+	4	4	2	2	2	0/1/0	Disciple de Herumor, Cultiste Impuissant, Vénération Impie, Paralyse, Frénésie, Émissaire du Mal
Seigneur numénoréen noir	5/-	4	5	2	2	5	2/2/1	
Capitaine numénoréen noir	4/-	4	5	2	2	5	2/1/1	
Chef de village	3/4+	3	3	1	1	4	0/0/1	Lanceurs de cailloux, Beau parleur, Rivalité
Corsaire d'Umbar	3/4+	3	4	1	1	3		Pied marin.
Ravageur d'Umbar	4/4+	4	5	1	1	3		Pied marin.
Arbalétrier Corsaire	3/4+	3	4	1	1	3		Pied marin.
Servant Corsaire	3/4+	3	4	1	1	3		Pied marin.
Garde d'Umbar	4/-	3	5	1	1	3		Rarissimes, Loyaux jusqu'à la mort
Guerrier d'Umbar	3/4+	3	4	1	1	3		
Villageois	2/4	3	3	1	1	3		Lanceur de cailloux, Nous ne sommes pas des guerriers
Chien	3/-	3	3	1	1	2		Chien fidèle

Baliste/lance harpon Corsaire

Force	Défense	Points de structure
9	8	3

Règles spéciales

Tir précis : voir description baliste



TABLEAU DE DEVIATION

D6	Résultat
1	Flop : Le tir échoue, choisissez une cible inanimée dans un rayon de 3" autour de la cible initiale
2	Peut mieux faire : L'adversaire choisit une cible animée dans un rayon de 3" autour de la cible initiale
3 - 5	Pas mal ! Choisissez une cible animée dans un rayon de 3" autour de la cible initiale
6	Dans le mille. Le tir touche la cible initiale

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LES FLOTTES CORSAIRES

Ce supplément non officiel sur les Flottes Corsaires vous permettra de peindre, collectionner et jouer les Corsaires et autres habitants d'Umbar.

Ce supplément contient :

- Une partie Profils, comportant tous les profils nécessaires pour jouer les Corsaires d'Umbar
- Une partie Scénarios, vous permettant de retracer les événements les plus importants subis par les hommes d'Umbar, ainsi qu'une campagne narrant l'épopée de Dalamyr, l'Amiral d' Umbar
- Une partie Modélisme, retraçant pas à pas, entre autre, la construction d'un port d'Umbar, d'un vaisseau Corsaire et des Corsaires eux même



Ce supplément non officiel vous est proposé par :



<http://anneau-unique.fr>