

# L'EXHUMÉ

WEBZINE AUTOUR DE L'UNIVERS DU WARGAME EDEN  
NUMÉRO 1 - JUIN 2016



**DANS CE NUMÉRO DE 25 PAGES: CDA PIRATE, TEXTE D'AMBIANCE, TACTICA KHAN,  
COMPTE RENDU DU CONCOURS DE CONVERSION & BANDE DESSINÉE**

## Le webzine est lancé !

Ce projet fut commencé il y a un an maintenant. A l'époque, je m'étais proposé pour faire un peu de texte d'ambiance, en espérant recommencer mes «Point Sur»... Un an plus tard, il n'y a toujours pas de nouveau «Point Sur», et je me retrouve à faire un édito de rédacteur en chef...

Durant un an, ce projet commencé avec beaucoup d'enthousiasme a été tellement de fois enterré, relancé, oublié, agonisant qu'aucun nécromancien n'en voulait plus. N'ayant toujours pas de nom, nous avons décidé que «l'Exhumé» lui irait très bien. Finalement, il est sorti de sa tombe.

Qu'est-ce que l'Exhumé, alors ? C'est un webzine, réalisé par des membres du forum Eden, et qui a pour vocation de parler de l'univers du jeu et des productions Happy Games Factory (Eden, Escape, Bot Racer, Stygma... pour l'instant !) en complément du forum officiel.

L'idée n'est pas de parler de l'actualité ou de répéter le contenu du forum, mais de proposer des articles différents, comme des retours d'événements, des aides de jeux, des règles «maisons», des tacticas, du background, etc.

La logique est simple : le forum parle de l'actualité et des dernières nouveautés, nous, nous parlerons de l'intemporel.

J'espère qu'après autant de souffrance, notre Exhumé trouvera des lecteurs, et je vous souhaite bonne lecture !

*Gierulf, redac'chef stagiaire*



### L'Exhumé N°1 - Juin 2016

#### Ont participé à la rédaction de ce numéro:

Gierulf, Nedzegob, Psylo, Quantrill, Quazard, didier59, PokPok, BillyZeKid.

Mis en page par Quantrill.

Nous avons reçu le gentil accord de **Minus** pour l'utilisation de ses figurines sur la page de couverture et de dos, merci à lui! Pour voir l'ensemble de son travail, nous vous invitons à aller visiter son blog:

<http://code660066.blogspot.fr/>

Site officiel du jeu Eden: [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com)

Forum officiel du jeu Eden: [www.eden-the-game.com/forum/](http://www.eden-the-game.com/forum/)

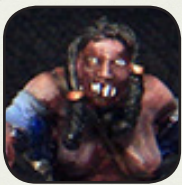
*Eden est la propriété intellectuelle de Happy Games Factory.*





Courant mars, la communauté s'est lancée dans un CDA informel qui a vite gagné le titre de CDA pirate. Le principe : peindre une bande d'une valeur de 100 pts dans un délai de 2 mois. Et force de constater qu'il a rassemblé pas mal de participants et, même si tout le monde n'est pas arrivé au bout, il y a eu une forte activité dans la section peinture du forum.

Conseils, partage et calembours ont rythmé cette aventure qui était une première pour certains. Voici les avis et impressions de 6 participants :



Alka



Dalafg Hhan



Minus



Money Time



Vargounet



Psylo

### Interview croisée des participants

#### 1 - *qu'est-ce qui vous a motivé à participer au CDA ?*

**Dalafg Han** : Plusieurs choses, en fait...

Le Choix des Armes, c'est une institution dans le monde du jeu de figurines!! J'en ai suivi plusieurs dans le magazine White Dwarf quand j'étais «plus jeune»: c'était drôle, inspirant, motivant (et encore, j'ai sûrement raté les meilleurs...)! Ce qu'il me manquait à l'époque pour faire la même chose, c'étaient des comparses: je n'avais que mon frère (Money time) sous la main... c'est déjà pas mal dans l'absolu, mais dans le contexte, c'était insuffisant!

Plus tard, j'ai suivi quelques sessions CDA sur le WarFo, y trouvant encore une fois de l'inspiration et de la motivation. Mais plusieurs facteurs m'empêchaient de participer: je jouais alors à Warhammer et connaissant mon rythme de peinture proche de celui de l'escargot anémique, je savais que je ne tiendrai jamais les délais imposés... et puis (surtout?), les études, ça occupe beaucoup (pas que les cours, d'ailleurs...). J'ai donc encore passé mon tour!

Enfin, quand «Smith en Face» a décidé de mettre au placard son jeu de Batailles Fantastiques, mon frère (encore lui) et moi, nous nous sommes lancés dans la survie post-apocalyptique et dans l'escarmouche avec Eden! Ô joie: 5 figurines = une faction entièrement peinte et prête à en découdre!! Là, plus d'excuse: le challenge longtemps repoussé était réalisable... l'ambiance régnant sur forum Eden et l'envie d'écrire et de partager autour du hobby ont fait le reste.

Bon, faut aussi avouer que je n'ai aucune personnalité et que quand mon frère (décidément...) s'est lancé dans ce CDA, je ne me voyais pas vraiment faire autre chose que le suivre...

**Money time** : La raison qui m'a fait entrer dans la danse c'est surtout la communauté EDEN ! Les gens sont sympas et on se marre tellement que j'avais envie de participer, de faire vivre le forum et le jeu dans la mesure de mes modestes moyens ... l'idée du CDA m'a plu tout de suite ! Le fait que ce soit «pirate» me permettait de ne pas subir les foudres du jury si je ne rentrais pas ma copie dans les délais ... chose que je n'ai pas faite suite à mon changement de cap et à l'abandon de la faction Khan pour la Résistance (choix que je ne regrette pas du tout). Mais la peinture est bouclée et seule manquent les dernière photos.

Puis comme le dis Daf', c'était un grand moment de participer à mon premier CDA, institution dans le monde de la figurine.

Je suis ravi que mon frère m'ait suivi et c'est vrai que vu sa vitesse de peinture, à plus de 5 figurines ça ressemblait à mission impossible ! Mais il a tenu ses délais et je suis fier de lui.

Par contre tout le monde rêverait de m'avoir sous la main espèce d'ingrat !

Le frangin et moi avons suivi le même parcours et on est tous les deux très heureux d'avoir atterri chez vous, bande de fous!



Le clan Bamaka de Alka



**Minus** : J'étais un peu obligé de participer, vu que c'est moi qui ai lancé ce CDA. A la base, c'est Vargounet qui a demandé quand était prévu le prochain, pour se motiver à se lancer dans la peinture de ses Khans. Comme il n'y a pas eu de réponse dans l'immédiat et que je me lançais moi aussi dans une nouvelle faction, je lui ai proposé qu'on se fasse un truc en parallèle. Et puis on a proposé aux gens de nous rejoindre et des gens nous ont rejoint, et voilà !

Alors une fois le truc lancé, il fallait bien que je montre l'exemple, sinon ça fait pas sérieux. Et puis, je sais bien qu'on ne peut pas compter sur Vargounet. Alors j'ai remonté mes petites manches, sorti les pincesaux et attaqué la barbouille.

**Alka** : De mon côté il y a deux choses qui me motive à peindre : 1/ la prévision d'une bonne partie ou d'un tournoi. 2/ Avancer la peinture au cours d'un CDA avec les copains du Forum car ce que je trouve génial avec Eden c'est la communauté. Même si on ne s'est jamais vu autour d'une table, on est une grande bande de

copains. Ce CDA tombé à pic, il fallait que je peigne ma bande de Bamaka pour l'open du sud de début juin où j'espère avoir ma revanche face à Psylo avec qui j'ai disputé une partie très serrée l'année dernière. Malheureusement pour le CDA, un déménagement s'est intercalé pour moi je n'ai donc pas pu finir en même temps que les autres. Mais malgré tout, la bande sera terminée pour l'Open du sud avec en prime une petite modif en cours de route.

**Psylo** : avant tout, c'est le plaisir du partage et afin d'animer le forum. Bon, j'ai aussi des tas de figs qui s'accumulent et une motivation très faible pour peindre. Comme on dit, peindre à plusieurs devient plus simple et malgré les centaines de kilomètres nous séparant, c'est tout comme si on avait les autres participants à nos côtés. Cerise sur le pompon, ça m'a permis de caler un bon paquet de gifs et d'amuser la galerie, à défaut d'ébahir les gens avec mon talent de peintre. En plus, on retrouve de vieilles connaissances et je compte bien laisser une seconde chance à Alka lors de l'open.

**Vargounet** : «Comme l'a dit si justement Minus, j'avais posé la question en début d'année sur un éventuel futur CDA...

Par contre, je ne pensais pas que quelqu'un allait proposer un CDA «pirate». Du coup, j'ai bien été obligé de faire semblant de participer avec mes Khans.

Mais vu que, pour moi, le seul intérêt d'un CDA c'est les éventuels lots à la clef, j'ai vite lâché l'affaire!

Sinon, en vrai, c'était l'occasion de commencer une nouvelle faction assez rapidement vu que j'avais craqué sur les gros mutants. Il ne fallait pas que ça traîne dans les tiroirs.

Finalement, je n'ai pas autant avancé que prévu sur les Khans, mais j'ai bifurqué sur d'autres projets pour mes Anges principalement. Le CDA a quand même été utile, puisque ça m'a permis de garder un bon rythme de peinture (lent, oui, mais un bon rythme quand même) depuis le début de l'année. Et puis, dès que j'ai fini de peindre toutes les nouveautés Anges, mes décors et mes objo, je compte bien les finir ses Khans!

Les CDA, c'est comme les errata: plus on attend, plus c'est bon!»



La Horde de Dafal Ghan





## Le Convoi de Minus



### 2 - quel a été le plus gros challenge durant ce CDA ?

**Vargounet** : «Le plus gros challenge pour moi était de peindre assez rapidement une bande complète. J'ai souvent tendance à me disperser.

Résultat: Pour mes Khans, j'ai peint un quart de figurine en 3 mois !

J'ai préféré partir en sucette et me confectionner tout un tas de marqueurs, peindre des décors, un peu d'Anges de Dante....

Bref, challenge réussi haut la main!! Moi quand je me fixe des objectifs, je m'y tiens. Pas comme d'autres qui sont pas foutu de peindre correctement et rapidement...n'est-ce pas Minus?»

**Minus** : Gnagnagna. Je fais ce que je peux, moi M<sup>o</sup>ssieur Vargounet. Je n'ai que deux yeux et deux mains, contrairement à certains...

Pour moi les challenges étaient multiples. Peindre la bande dans le délai imparti ne me faisait pas peur, j'ai déjà fait plusieurs CDA, je sais que c'est dans mes cordes. Une fois que je suis lancé, en général j'enchaîne. Par contre, je voulais un thème fort pour mon Convoi, j'avais une idée précise de ce que je voulais faire. Du coup je me suis lancé dans des conversions, un truc que je ne maîtrise absolument pas (un peu comme Vargounet en fait) et j'ai tenté un schéma qui sort de ce que j'ai l'habitude de faire, avec une teinte de peau complètement bizarre et une tenue orange, couleur que je n'aime absolument pas à la base. Je me suis fait violence, si je choppe pas un prix de peinture au prochain tournoi, je les brûle ! (les orgas, hein, pas mes figs, je suis pas fou !)

Bon, après, pour de vrai, le plus dur c'était de peindre en rigolant à cause des gifs débiles postés sur le forum par Psylo. Merci hein Psylo...

**Psylo** : hein, de quoi ? qui me parle ? bon, c'est sûr que si je peignais avec le même rythme que quand je poste avec des gifs, j'aurais épuisé mon stock de figs qui représente pas loin de 10 ans de peinture. mais que veux-tu, je résiste pas.

Le plus dur durant ce CDA, conserver la motivation compte tenu de ma capacité à me disperser et de la qualité des figs des autres participants. Et ça a plus que bien fonctionné car j'ai été parmi les premiers à finir (je tiens à remercier ma famille et les autres tarés du forum sans qui tout cela n'aurait pas été possible). Bon, contrairement à Minus, je n'ai mis pas du tout sur le prix peinture avec ma faction. Franchement, quand on voit ce que vous sortez, y a de quoi se décourager. heureusement, tout le monde était présent pour donner des conseils sur l'art de peindre. et j'espère que ça se voit un petit peu que j'ai progressé.

**Alka** : Le plus gros challenge c'était pour moi de peindre une bande jouable et compétitive avant l'Open du sud et ce en ayant un niveau de peinture qui me satisfait. Je joue peu, mais quand je joue, j'aime jouer avec des figurines qui me plaisent visuellement. Pour ce CDA un point difficile était de trouver comment travailler la peau noire, chose que je n'avait jamais fait avant. Et le résultat : c'est un mélange de Vert / Rouge / Violet qui m'a donné satisfaction

La bande se termine bientôt.



### La Résistance de Money Time



**Money time** : Comme tous mes valeureux comparses de CDA, le plus difficile c'est la deadline ! Que je n'ai pas tenue ... Mais je rappelle que les figurines sont peintes, il manque juste les photos

Après ce qui me faisait peur, c'est le niveau affiché par certains, mais l'ambiance est tellement bonne et marrante que j'ai pas pu résister. C'était une première puisque je n'avais jamais exposé mes œuvres en public ... l'émotion fût forte, l'expérience fût poignante !

Après je vais enquêter sur cette allusion quant au nombre d'yeux et de mains de Vargounet ... ça sent le do-page tout ça !

**Dafalg Han** : Le plus gros challenge? Pfiouuu (c'est un sifflement, mais sur papier/écran, ça rend moins bien... ça a tendance à humidifier le tout, aussi)!!!

«Pfiouuu !!!», disais-je, parce qu'il y en a eu beaucoup!

Comme la plupart de mes camarades et comme déjà dit précédemment, respecter la deadline en était un.

Et je ne dirais pas que j'ai réussi haut la main, tant j'espérais faire plus de choses dans ce CDA. Au final, j'ai «juste» peint mes figurines, punt aan de lijn. Mais c'est une fâcheuse tendance chez moi d'avoir les yeux plus gros que le ventre, je commence à m'y habituer...

J'ai aussi dû gérer le flood de psylo et Money Time sur mon topic, et arriver à glisser des images et des infos sans briser l'harmonie d'une conversation basée sur des cassolettes de moules à roulette (les cassolettes, pas les moules hein) et des virées en tracteur depuis un aéroport sudiste... Pas évident du tout, tout ça!

Il a fallu en plus de tout ça faire taire mon angoisse sourde mais grandissante pour la santé de Minus, qui n'a pas pu utiliser la moindre nuance de violet pendant son CDA! Imaginez mon angoisse, j'ai cru qu'on allait le perdre!!! Limer, coller, convertir et peindre malgré les larmes qui me montaient aux yeux et mes mains tremblantes d'inquiétude: ça, c'était du challenge, ma bonne dame!

Mais le plus gros challenge, ça a été de faire taire mon égo surdimensionné et d'étouffer les envies de meurtres et de sabotages qu'il me soufflait en voyant les réalisations bluffantes (et bien plus abouties que les miennes) de mes compagnons de galère! Je dois dire que je suis particulièrement fier de moi à ce sujet: seuls trois participants n'ont pas pu terminer dans les délais, dont seulement un pour cause de figurines non livrées... Avouez que j'aurais pu être plus méchant: aucune perte de doigt n'est à déplorer!



Le clan Khan de Vargounet (WIP)



### 3 - un petit mot pour la fin, histoire de motiver les futurs participants ?

**Vargounet** : Même si je n'ai pas fini la peinture de ma faction, ce CDA m'a permis de bien me motiver et d'avancer significativement, vu les conversions.

Le plus important, c'est l'émulation qui en ressort et on va s'intéresser aux travaux des autres, et on partage. En fait, ça crée des liens et ça donne envie de rencontrer les gens autour d'une table. Comme les frangins belges par exemple

**Money Time** : Ca aide vraiment à se motiver ! On prend plein de conseils au passage de plein de gens plus doués que soi (dans mon cas ça veut dire presque tout le monde ).

l'ambiance participe et le fait d'avoir une date butoir permet de se relancer quand vient un petit coup de mou! Et comme dit Varg', on finit par tisser des liens et ça donne envie de visiter le pays voisin lors d'un tournoi ou autres réjouissances.





**Minus** : Les CDA c'est cool. C'est un bon prétexte pour se motiver à peindre un truc, et un bon moyen de maintenir sa motivation.

Et puis ça permet de suivre le travail des compagnons de CDA, on se dit «tiens lui il a peint, moi j'ai rien avancé depuis 5 jours» et hop on sort les pinceaux.

Bon, je ne parlerai pas de ceux qui n'ont pas fini leurs mutants géants venus de l'est, hein, mais voilà ce qui arrive quand on frime alors qu'on ne sait même pas dans quel sens se tient un pinceau. Par contre, on organise plusieurs manifs avec du Eden dedans dans le Nord, alors si les Belges ou d'autres se sentent de venir se mesurer à la loose des Nerviens, on les attend de pied ferme avec nos dés maudits !

**Dafalg'Han** : «Bon, on arrête tout de suite de chamber Vargounet sur son niveau de peinture, parce que si on continue à affirmer qu'il ne sait pas peindre, on va avoir des suicides sur la conscience, godeverdomme!

Ce CDA était vraiment une chouette expérience! Tous les participants débordent d'idées, on voit d'autres façons de procéder, ce qui peut être super instructif et permet d'accumuler plein de conseils bien utiles! L'émulation est intéressante, comme le dit Minus: voir les autres progresser, c'est le coup de pouce sympa quand la motivation n'y est pas! Enfin, c'est un challenge et une «compétition» malgré tout, donc on sort de sa zone de confort et on progresse!

Et puis, même quand on ne termine pas son projet à temps ou qu'on ne remplit pas tous les objectifs qu'on s'était fixé, il reste l'ambiance! L'air de rien, ça rapproche de pleurer tous ensemble en jalousant la barbouille de Minus ou les conversions de Vargounet!»

*interview réalisée par Psylo.*

# TEXTE

# D'AMBIANCE



Un vent tiède souffle dans les deux sashimonos dorsaux du Grey Daimyo. Il tient d'une main de fer son yari, dont la lame émoussée par de trop nombreuses batailles se lève fièrement vers le ciel, la hampe s'enfonçant dans le sol brûlé. Le regard vermillon de ses capteurs optiques se perd dans un nuage de poussière s'élevant du Levant.

Ses drones ne reviendront pas.

Puissant, ces nouveaux mutants le sont assurément. Les éclaireurs envoyés à leur rencontre ont été détruits, et les frappes préventives n'ont été accueillies que par une violence sans précédent.

Les Green Tonbo<sup>2</sup> ont été abattus, les Green Mamushi découpés à coups de tronçonneuse, et les Green Neko acculés puis disloqués.

L'ISC a subi de lourdes pertes, mais les protocoles mémoires du Grey Daimyo lui envoient immédiatement un enseignement de Lao Tseu : «Ton ennemi est ton meilleur professeur». Aucun drone ne fut sacrifié en vain.

Arrachant son yari de la terre noircie, le Grey Daimyo se retourne d'un bloc et repart vers le L.A.B. d'un pas décidé et mécanique.

\*\*\* Rapport - GUNTAÏ 23\*\*\*

> Equipe Green -> détruite--

> --

> Rapport de combat -> reçu--

> --

> --

> Demande de recherche--

>> Sujet = «Douleur et Rage sur l'efficacité au combat» --

> --

> --



Rédigé par Gierulf & illustré par Quazard.



Vous avez des difficultés à jouer ce nouveau clan de mutants tout droit venus des steppes mongoles? Vous affrontez ou comptez affronter ces dangereux barbares mutants mais ne connaissez pas leur gameplay? Ou bien vous êtes tout simplement curieux?

Alors ce Tactics est fait pour vous!

L'objectif de cet article est de passer en revue l'ensemble des profils sortis à ce jour, puis le gameplay général de la dernière faction de notre jeu post-apocalyptique préféré, missions réservées comprises.

### Revue des troupes

On trouve deux catégories de combattants chez les Khan : les “balaises” et les “chétifs”. Les balaises apportent de la force de frappe significative à la faction et coûtent entre 35 et 40 points. Les chétifs apportent du soutien aux balaises et coûtent entre 15 et 30 points.

Une bande classique devra contenir 4 combattants. La faction n'est clairement pas au niveau si on se contente de jouer avec le starter, le manque de PA est vraiment trop pénalisant pour des parties un tant soit peu compétitives.

La particularité des Khan, outre le fait qu'ils sont tous mutants, est de posséder des PC bleus intercalés entre les blancs et les rouges. Ces PC bleus donnent accès à des caractéristiques plus élevées que les blanches. Une bonne partie du gameplay de la faction va être d'arriver et de maintenir les combattants dans cet état “bleu” pour prendre le dessus sur les adversaires grâce à des stats surhumaines.

Commençons par les balaises.



**Sükh** est clairement une grosse brute sanguinaire de 40 points. Son CBT est à 7 d'entrée de jeu, et peut même monter à un monstrueux 9 lorsqu'il est dans le bleu. Il est protégé dans les bras et le torse, dispose de deux esquives gratuites par tour et peut gérer les états qu'on lui fait subir. De plus, sa capacité Vindicatif lui permet d'engager pour un tout petit PA, ce qui lui donne un rayon d'action supérieur à la normale.

Son défaut? Il n'est pas très malin et consomme beaucoup de PS. De plus, il n'a que 5 PC dans la tête, c'est clairement le gros point faible de ce gros bonhomme. Il aurait clairement du se procurer un casque...

Son interaction avec les autres profils de la faction va être relativement limitée, dans la mesure où il possède beaucoup de PC blancs, donc on ne cherchera pas forcément à le blesser volontairement, mais plus à jouer les opportunistes en optimisant ses caractéristiques au fil de la partie, en fonction des coups qu'il aura subits.

Ce qui est certain, c'est qu'il est le mieux placé dans cette jeune faction pour permettre de jouer l'agression. Adeptes de la poésie, passez votre chemin!



**Odval** est le second profil à 40 points. Elle est fabuleusement défensive : elle gagne 1 PA à chaque fois qu'elle se fait engager, autant dire qu'on peut la laisser sans souci sans PA au milieu des combattants adverses. Ses caractéristiques l'aident également dans ce sens : 5 de CBT, VIG et RAP, avec une protection +1 dans les bras et le torse. Mais surtout, c'est sa VIG bleue qui est incroyable : 7! Autant dire qu'une fois arrivée à ce stade (après deux petits PC cochés seulement), elle sera vraiment tranquille, vu qu'elle sera immunisée à la fois aux explosions et aux souffles et qu'elle fera subir un malus de 1 en CBT aux adversaires qui souhaiteront la blesser. Même sous poison, elle sera quasiment impossible à blesser.

De plus, elle dispose de deux autres capacités très intéressantes. Pour 1 PS elle peut transformer un pion état en un autre pion état. Et elle peut également, pour le même coût, empêcher l'usage d'une carte tactique adverse sur les combattants adverses à 10 cm. Idéal pour priver l'adversaire d'un moyen de défense ou d'attaque et donc éviter les mauvaises surprises.



**Alagh** dispose d'un profil encore différent : il n'est ni très défensif, ni très offensif. Il est dissuasif! En effet, il dispose de caractéristiques très correctes et d'une tronçonneuse. Petite nuance : il peut facilement passer à 5, 6, voire même 7 de RAP (un seul PC blanc dans les pieds et possibilité de gagner 1 RAP pour 1 PS en début de tour), histoire de prendre de vitesse certains de ses adversaires. Sa capacité Menace est un vrai bonheur, il permet d'obliger l'adversaire à réussir un jet de PSI pour pouvoir passer à moins de 3 cm d'Alagh. C'est une capacité qui peut vraiment perturber la stratégie adverse.



**Oyunbileg** est la tireuse du groupe. Certes elle ne tire qu'une seule fois par tour, mais sur qui elle veut (sang-froid) et avec l'arme la plus dangereuse à l'heure actuelle. Sa mobilité est loin d'être négligeable grâce à son passage secret et ses caractéristiques sont loin d'être ridicules, même si on est en dessous de celles de ses gros homologues.

De plus elle contribue à la gestion du terrain avec ses fioles toxiques. Petit trick : ses fioles peuvent permettre de booster certains alliés en leur infligeant des dégâts (présence hostile (2), corrosion).

Attention, son tir, bien qu'efficace, ne suffit absolument pas à faire assez de dégâts pour ne s'appuyer que sur lui lors d'une partie de poutre. Choisir Oyunbileg, c'est choisir de jouer les objectifs plutôt que la castagne.

Les chétifs quant à eux ont des caractéristiques beaucoup moins impressionnantes, mais disposent de capacités vraiment efficaces pour soutenir leurs alliés.

Cela tourne généralement autour du soin et de la protection, mais cela ne les empêche pas d'avoir quelques capacités bien pénibles pour l'adversaire, à l'occasion.



**Chuluun** est là principalement pour protéger ses alliés. Armure de fortune est un moyen très performant pour garder en vie un gros combattant, ou bien le passer directement en bleu si l'occasion se présente. Renforcement vient confirmer ce rôle avec sa Pr +2 sur un membre dont tous les PC blancs sont cochés.

Comble du bonheur, Chuluun gère également les marqueurs d'état de ses alliés en se les transférant sur lui-même, tout en générant un effet non négligeable.

La seule contrainte va être de toujours rester bien à portée de 15 cm de ses alliés pour pouvoir leur faire bénéficier de ses talents.

Cerise sur le gâteau, malgré des caractéristiques vraiment faibles au départ pour ses 30 points, il ne possède qu'un seul PC blanc et un seul PC rouge par membre, et des caractéristiques bleues très correctes.

Enfin, il permet de générer quelques PS si l'adversaire utilise des capacités de mission, ce qui n'est pas du luxe, dans la mesure où Chuluun consomme énormément de PS de par ses capacités spéciales.

Pour ma part, je considère que c'est un fabuleux personnage de soutien, il n'est pas évident à jouer mais il reste mon chouchou chez les chétifs du clan Khan.



**Kushi** est l'alternative à Chuluun. On ne va pas se mentir, il vaut largement ses 25 points, à tel point que bon nombre de joueurs compétitifs réfléchissent déjà à comment l'intégrer dans des compos Stigmaté changement, où la concurrence est pourtant déjà rude.

Il est aussi beaucoup plus simple à jouer que son homologue à 30 points : du soin, du dégât automatique sur allié pour permettre le passage dans le bleu et la capacité Apaisement pour parachever le tout. Pour compenser, ses caractéristiques de départ sont plutôt faibles, et il ne vaut mieux pas trop jouer sur ses caractéristiques bleues dans la mesure où il ne dispose que d'un PC bleu par membre.

La capacité qui fait vraiment de lui un must-have, c'est l'échange équitable. Sacrifier une carte pour gagner 3 PS, c'est le gage d'avoir toujours du carburant pour les capacités des autres Khan, très gourmands en PS.



**Qutluq** a un profil très intéressant. 20 points, un joli 5 de CBT (unique chez les chétifs), une capacité de soin très intéressante et une fiole empoisonnée qui crée une zone de vapeur méphitique pour le reste de la partie. Son seul réel défaut est sa RAP faible qui le rend très sensible aux tirs et aux interruptions adverses. C'est un des rares combattants de la faction que je joue quasi-systématiquement.



**Ogodaï** est l'autre profil à 20 points et le moins qu'on puisse dire, c'est que son frère jumeau lui fait sacrément de l'ombre. Il gagne une scie circulaire au détriment du soin, dispose lui aussi de la fiole toxique, perd 1 de CBT et de PSI pour gagner 1 de RAP... C'est un peu maigre pour faire le poids face à son concurrent direct à 20 points. Il dispose également d'un tir potentiellement dévastateur, mais limité à un par partie.

Ce n'est pas que son profil soit mauvais, je pense qu'il vaut ses 20 points. Le souci vient plus de son manque cruel d'interaction avec ses alliés, tout simplement. Il n'a aucun moyen de cocher ou décocher les PC alliés, et c'est hélas le seul chétif dans ce cas.

Il a tout de même l'avantage d'exister et on aura plaisir à l'aligner dans les listes où Qutluq est déjà présent, ou bien dans des listes où on ne cherche pas à jouer sur les blessures/soins des alliés (avec Sükh peut-être?).



**Djagataï** est le petit nouveau de la bande et je suis persuadé qu'il va faire parler de lui. Premier profil à 15 points, il ouvre enfin des compos à 4 figurines comprenant un combattant à 40 points, ce qui est déjà un bon point. Il a un profil assez basique, sans vraiment de point fort avec ses 4 en CBT et en VIG, une RAP assez faible mais susceptible de s'améliorer rapidement (un seul PC blanc). Ce sont surtout ses capacités qui le rendent indispensable : Porte-mort va lui permettre de générer une grande zone de présence hostile (1). Avec sa faible RAP, il ne pourra que rarement l'utiliser pour gêner les adversaires. Par contre, sur ses alliés, ce sera une source très intéressante de dégâts, surtout combiné au soin de Qutluq pour pouvoir orienter la localisation. Sa routine d'exploration conforte la faction dans sa gestion du terrain, et interagit de façon très intéressante avec le passage secret d'Oyunbileg.

## Cartes Missions



Comme à l'accoutumée, nous avons trois missions réservées pour cette faction.

1) **Massacre** est une mission secrète en embuscade qui permet de tirer profit d'une compo adverse très nombreuse. Le nombre de PV va dépendre du nombre de combattants adverses mis hors de combat, mais 5 suffiront à faire le nombre de PV maximum. Autant dire que face à une bande Horde avec 8 ou 9 combattants, c'est très compétitif. Pour l'avoir testé face à une bande de 7 Jokers, ça fonctionne très bien contre eux aussi.

2) **Les Bergers** est une mission que je trouve assez intéressante même si elle va demander pas mal d'entraînement avant d'être maîtrisée. Il s'agit de regrouper son « bétail ». Le nombre de PV dépend de comment vous aurez pu regrouper ces sales bêtes, qui se déplaceront de sorte à fuir le combattant le plus proche, en s'activant à la manière des CNJ. La mission est beaucoup plus difficile lorsqu'on est en sous-nombre, jouer 4 Khan est donc un prérequis indispensable.

En théorie il est assez facile de faire 100 PV, plus c'est beaucoup plus dur. C'est assez moyen mais si on les cale assez tôt dans la partie, ça laisse beaucoup de temps pour perturber la mission adverse.

3) **L'Autel de Sang** est un marqueur au centre du terrain, ce qui en soi est déjà un bon point pour perturber le choix de mission adverse. Ensuite, il permet d'avoir déjà une réserve de PV dès le début de la partie, ce qui oblige généralement votre adversaire à venir vous chercher pour espérer gagner.

Ce genre de mission est idéal face à une bande dotée de combattants moins dangereux que les vôtres, pour la forcer à engager le combat.

## Cartes Tactiques



Je vais finir ce Tactica avec quelques cartes tactiques que vous devez d'avoir en réserve lorsque vous jouez le clan Khan.

Face aux factions qui ne jouent pas ou très peu de mutants, **la Zone Contaminée** permettra de perturber l'avancée adverse ou bien de créer des havres de paix pour vos mutants les plus fragiles. Cette carte se combine à merveille avec les capacités de gestion des décors et de création de zones des combattants du clan. La très classique Adrénaline est bien entendu un must-have, gagner 1 PA est toujours un gros avantage pour aller chercher un objectif ou une cible.

**Les Herbes médicinales** pourront également vous rendre bien des services, en complément des soins générés par vos alliés. Repasser une caractéristique en bleu pourra souvent vous sauver la mise.

Par contre je ne suis pas très fan de la **Rage mutante**, la carte tactique réservée au clan. Certes l'effet est potentiellement intéressant, mais beaucoup trop situationnel pour mériter une place dans la petite main tactique du Clan Khan.

Le reste de la main tactique sera généralement composée des cartes situationnelles habituelles, adaptées à la bande adverse et aux missions jouées.

## Quelques Compos

Quelques listes, pour illustrer cet article :

### **Oyunbileg / Chuluun / Qutluq / Djagataï (15 PS)**

Voici une liste qui exploite à merveille le gameplay défensif de Chuluun. De la protection et du soin, de la gestion de zone, une belle synergie entre le passage secret d'Oyunbileg et la Routine d'exploration de Djagataï. Difficile de trouver une liste avec plus de synergies que celle-ci! Attention à la dépense de PS, ceci-dit.

### **Alagh / Kushi / Qutluq / Ogodai (13 PS)**

Ici, on a une bande très défensive, mais capable d'agresser de manière surprenante avec Alagh, qui peut passer à 6 ou 7 de RAP très facilement grâce à Kushi. Ce dernier sera aussi un bon générateur de PS pour la tronçonneuse. Du soin et un peu de tir pour compléter le tableau. Seul écueil de la liste : aucune gestion des pions état.

## Sükh / Kushi / Ogodai / Djagataï (12 PS)

Cette liste résolument tournée vers l'attaque met en avant Sükh et sa force de frappe. Kushi sera principalement là pour générer des PS et faire office de chef. Ogodai sera un tueur secondaire avec d'abord son tir unique, puis un CBT conséquent pour peu que Kushi s'occupe de lui. Le but sera dans un premier temps d'utiliser la routine d'exploration pour libérer le passage devant Sükh, puis de passer rapidement Djagataï à 4 de RAP pour qu'il ait plus facilement l'opportunité de blesser les adversaires avec Porte-mort. Une liste toute en finesse!

### Conclusion

Pour conclure sur cette jeune faction, je dirais que le clan Khan nous offre un gameplay rafraichissant, beaucoup moins offensif que ce que le background laissait présager. Avec du soin, du contrôle du terrain et un peu de tir, on se retrouve finalement avec une faction qui ressemblerait plutôt à un Convoi mutant nourri aux hormones.

Une belle réussite jusqu'ici, j'ai hâte de voir ce que l'avenir nous réserve pour les mutants venus de l'Est.

*Rédigé par Nedzegob.*





*Illustration par Quazard.*





Le **concours de conversion** a été lancé sur le forum le 5 Octobre 2015, suivi et modéré par Awiya. Il a pris fin le 31 décembre 2015, et les votes ont eu lieu tout au long du mois de janvier.

Ce concours de modélisme et de peinture était plus libre et facile d'accès que le précédent concours, le Choix Des Armes organisé entre mars et août 2015. Ici, une seule figurine par participant, pas d'étapes à respecter ou de pré-inscription à faire, et un règlement minimaliste. Libre à chacun de poster son travail à n'importe quel moment du concours pour être considéré participant.

Au total, 14 participants ont tenté l'expérience, sur des sujets très divers : figurines de jeux, figurine-diorama, clin d'œil pop-culture, opportunité de figurines avec des rabiots, changement de background, modification pour se rapprocher du concept-art... Tous les prétextes sont bons !

Quand la date fatidique du 31 décembre arrive cependant, 9 participants restent en lice avec leur projet terminé. Le nombre de conversions finies laisse suffisamment de choix pour un vote honnête, et les différents projets sont toujours représentés.

Pour le vote ouvert à tous, Awiya sélectionne une seule paire de photo par participant (présentant le travail de conversion fini avant sous-couche, et la peinture finale).

Très rapidement, deux favoris s'imposent : Kurtis Koban avec une version «hard Rock» de Moloch et Vargounet avec une Eve Pin-Up. La troisième place du podium met plus de temps à se déterminer.

Finalement, après un mois de coude à coude, **Kurtis Koban** obtient plus de votes que **Vargounet**, et **Minus** rafle la troisième place avec son Fahim bestial.





**2ÈME PLACE: VARGOUNET**



**GAGNANT: KURTIS KOBAN**

Quelques mots du gagnant du concours :

**WebZine :** Quelle a été la base de ton concept ?

**Kurtis Koban :** Alors j'ai commencé les Anges parce que je leur trouvais un gros potentiel «Hard-Rock», un thème qui mixe enfin ma passion pour la musique et pour le modélisme et j'ai tout de suite trouvé que Moloch ferait un super Angus Young (lead guitariste du groupe AC/DC). J'ai aussi puisé des idées dans le dernier Mad Max pour me faire un guitariste pyromane, ce qui se raccordait mieux au personnage de base :p

**WZ :** Quels éléments as-tu modifié sur ta pièce ?

**K K :** J'ai commencé par repositionner la tête avant de faire une tignasse hirsute et le couvre-chef bien connu à la résine verte. Ensuite, j'ai coupé les bras pour les repositionner après les avoir modifiés avec des avant-bras de zombies Mantic et de la résine verte (j'ai trempé la main droite de la figurine dans l'eau bouillante pour lui faire faire le symbole «Rock»). Pour la guitare, je me suis servi de ma Gibson grandeur nature que j'ai reproduite en Miliput sur une base de carte plastique pour pouvoir la poncer, le manche est un morceau de cure dent poncé et le système lance-flamme vient du Moloch de base, le tuyau d'arrivée du napalm étant simplement un morceau de corde de guitare électrique. Enfin, le mini-ampli est fait à partir d'un écouteur de MP3 retaillé ! Je crois n'avoir rien retouché d'autre, peut-être la position des jambes pour une position légèrement plus réaliste...

**WZ :** Quelle a été ta plus grosse difficulté dans la conversion ?

**K K :** Franchement, la guitare et surtout parce que mon Miliput est très vieux et à moitié séché, je devrais en reprendre du neuf. La résine verte, c'est pas si dur que ça quand on pense bien à humidifier ses outils et qu'on investit dans un pinceau gomme. Après, je ne me lancerais pas dans de la sculpture complète mais pour les retouches je trouve que «le truc» vient assez vite (sauf si on vise un bon niveau pour une vitrine ce qui n'est pas mon cas :p )

**WZ :** Combien de temps as-tu passé à la conversion ?

**K K :** Alors là! Je n'ai pas compté mais à la louche, je dirais entre 2 et 3 heures si je décompte le temps de séchage des résines qui lui prend à chaque fois 24 heures, ce qui me ferait alors 50-51 heures de travail.

**WZ :** Combien de temps t'a pris la peinture ?

**K K :** Je dirais 5 heures vu que j'ai peint la figurine en 3 sessions assez courtes ^^

**WZ :** Comment as-tu choisi ton schéma de peinture ?

**K K :** Je me suis inspiré du personnage de base, d'Angus Young et d'une manière plus générale, du style «rock» ou «bikers» (le jeans, le cuir...).

**WZ :** Quel a été ta principale difficulté de peinture ?

**K K :** La guitare, ma Gibson a une finition rouge bois assez naturelle type acajou recoloré et je voulais retranscrire l'effet sans grand succès je dois dire, je bosse très peu le rouge «flash» à part les flammes et du coup c'est un peu ma kryptonite avec le jaune... Des défis à relever avec les Anges quoi XD

**WZ :** As-tu une anecdote particulière sur cette pièce ?

**K K :** C'est une figurine que j'ai à la base montée pour un défi sur Warmania contre ce cher Minus et il faut croire qu'Angus Young (ou serait-ce la Mad Max Touch?) plaît encore de nos jours (parce que c'est pas la peinture ni la qualité splendide de mes photos qui a pu jouer je gage) puisque ici encore il remporte la palme contre des adversaires d'une toute autre qualité.

**WZ :** Qu'as-tu pensé du concours de conversion ?

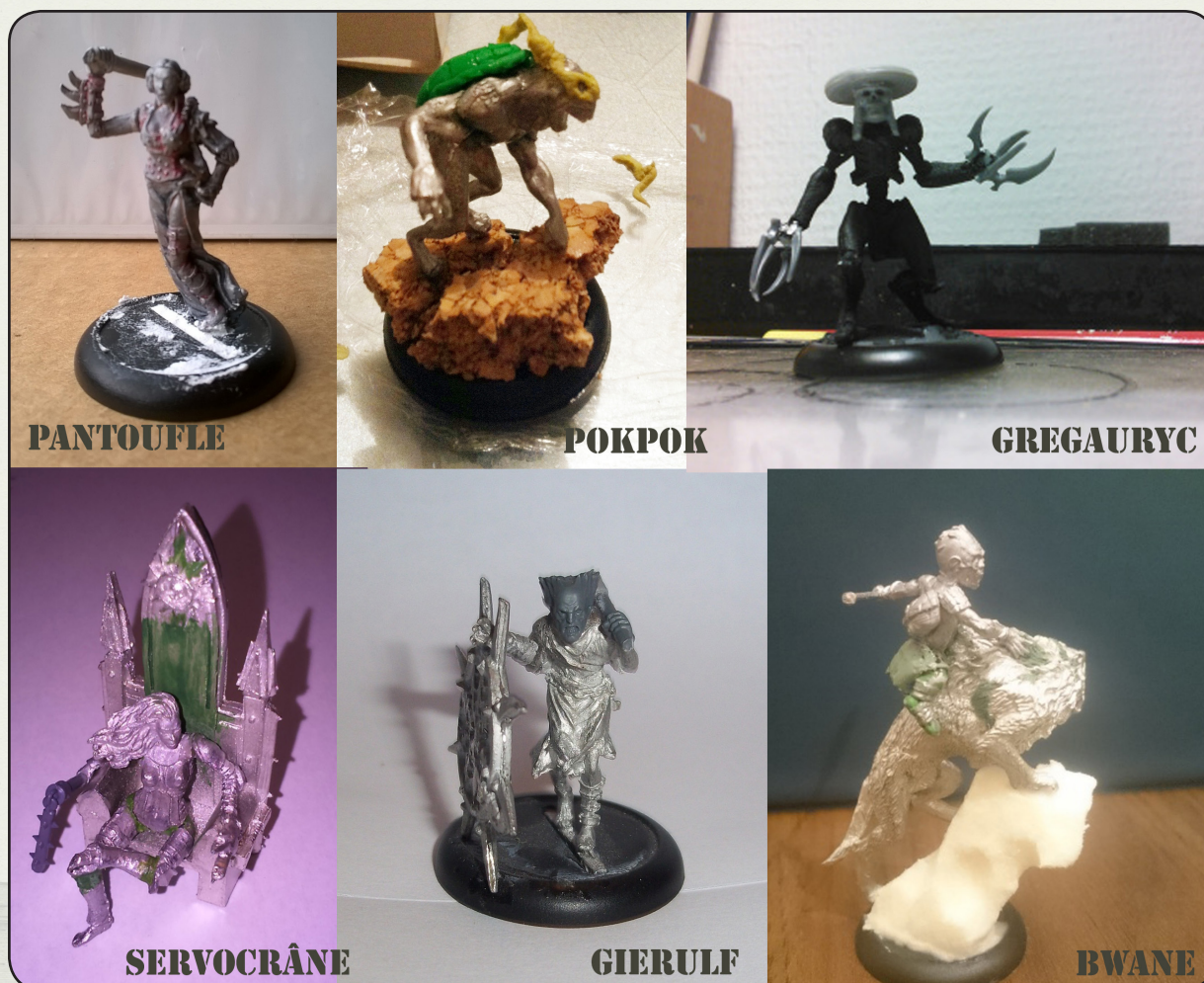
**K K :** Je suis arrivé sur le tard et j'ai manqué tout le côté amusant du partage, de l'avancement, des idées et des conseils, mais je trouve que c'était une excellente initiative! Ce genre de concours, comme les tutos de Mo-hand (merci pour le NMM !) et ceux de tous les excellents bloggers, «forumeurs» visibles sur la toile tendent à démystifier certaines pratiques du modélisme et à montrer qu'il n'y a rien d'insurmontable (ou presque !). Entre mes débuts et maintenant, je trouve que j'ai pas mal progressé et c'est grâce à toutes ces activités, ces personnes et je trouve que d'une manière générale, le niveau tabletop global a bien évolué! Je me suis fait battre à plate couture par un jeune joueur Eden à mon premier tournoi chez les Nerviens et ses figurines peintes par ses soins étaient superbes comparées à mes premières figs du Seigneur des Anneaux peintes en aplats/brossages, c'est très agréable de voir toutes les figurines peintes et bien lors d'un tournoi Souriant

**WZ :** As-tu quelque chose à ajouter ?

**K K :** Bravo à mes adversaires, il y avait beaucoup d'imagination (même une Tortue Ninja !) et merci à toute l'équipe du forum, du jeu Eden. Enfin, merci à toi pour ton «interview» (ça fait bizarre franchement XD), j'espère ne pas avoir été trop long !

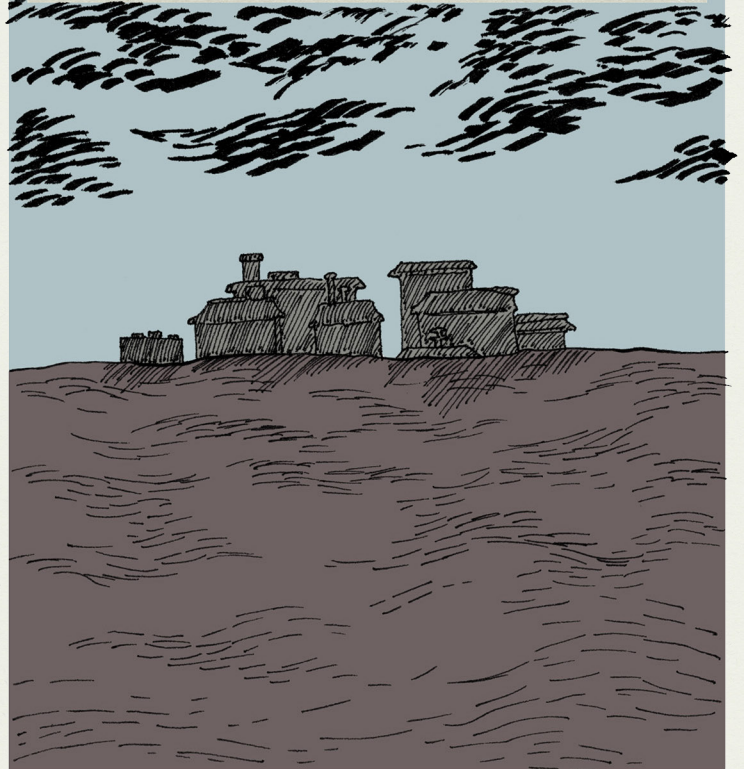
Let's Rock!

*Rédigé par Gierulf.*



QUELQUE PART,  
SOUS UN  
MAGE  
radioactif  
...

Dans le hameau du Béton Larmoyant, j'ai  
une très très bonne réputation.



Les gens, ben, y m'y aiment beaucoup.



Mon nom c'est Baldot, le (très) gentil mutant.



*J'y aide beaucoup, faut dire que j'suis plutôt doué!*



*J'y fortifie bien comme y faut les alentours.*



*J'y distribue l'eau du puits creusé par les convoyeurs.*



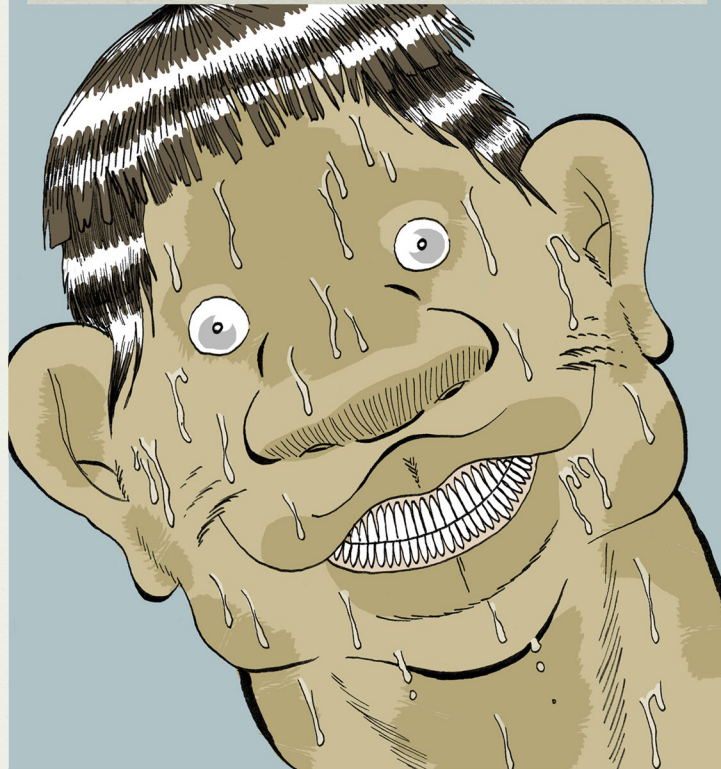
*J'y chasse les méchants, sans même en manger un bout (si si, vraiment).*



*J'y retape les vieilles bicoques qu'ont le béton qui s'effrite.*



*Tout ça tout ça, quoi!*



*Sans moi, ben, les amis du village, y mouraient tous. Héééé oui!*



*Alors, vive Baldot, car c'est un gentil mutant!*



Mais depuis ce matin, j'ai des groos bobos à la tête. Et pis, ça me gratte de partout.



Mes amis, ben, ils m'ont invité à quitter le Béton Larmoyant. Et plus vite que ça!



Moi, je voulais pas trop. Mais on m'y a dit tellement de gros mots que je suis quand même parti.

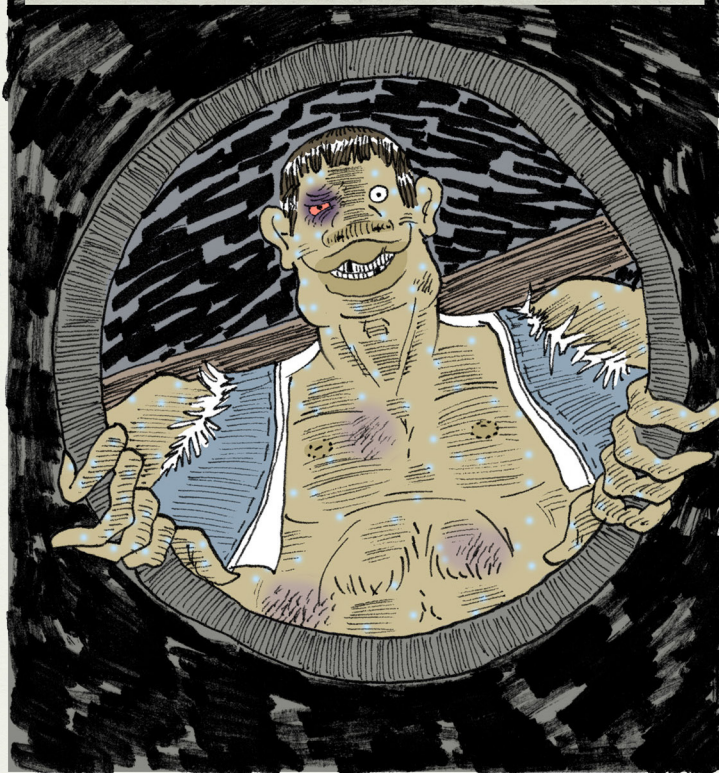


Pour me faire pardonner d'être malade, j'ai voulu faire une farce.





Le rire, ça guérit tout. Même la rancœur.



Alors, j'ai été au puits et j'ai fait caca dedans, et pis, j'y ai aussi vomi et craché. Beaucoup...



Plus drôle, ben, ça existe pas dans tout Eden. Mes amis sont d'accord avec moi: ils rigolent toujours beaucoup quand je fais ça aux étrangers.



Qu'est ce qu'on rigole, avec Baldot, le très gentil mutant!





**ENCORE UN PETIT CREUX APOCALYPTIQUE ? RETROUVEZ LES RÉALISATIONS  
DE MINUS SUR SON BLOG:  
[HTTP://CODE660066.BLOGSPOT.FR/](http://code660066.blogspot.fr/)**

**ET BEAUCOUP D'AUTRES CHOSES SUR LE FORUM OFFICIEL D'EDEN:  
[HTTP://WWW.EDEN-THE-GAME.COM/FORUM/](http://www.eden-the-game.com/forum/)**