

L'EXHUMÉ

WEBZINE AUTOUR DE L'UNIVERS DU WARGAME EDEN
NUMÉRO II- NOVEMBRE 2016



**DANS CE NUMÉRO DE 27 PAGES: INTERVIEW MINUS, PRESENTATION DE EDEN
MUNDA, TEXTE D'AMBIANCE, PAS À PAS PEINTURE, TUTO DÉCORS, INTERVIEW
DE JUGGER & BANDE DESSINÉE**

Exhumé, Deuxième !

Quatre mois plus tard, comment notre exhumé se porte-t-il ? Lentement. Je crois que je comprends mieux les soucis des redac'chef. La période estivale nous a tous un peu ralentis, mais finalement, inexorablement, le numéro 2 de l'Exhumé est sorti.

Toute l'équipe été très contente de l'accueil enthousiaste du premier numéro, et je me joins à mes camarades pour vous remercier pour vos retours et vos conseils.

Dans ce nouveau numéro, nous avons décidé d'intégrer un gros dossier sur une création non-officielle : Eden-Munda, où Minus propose de jouer en terrain à différents niveaux.

Nous avons aussi décidé de renforcer le côté «ambiance», en vous proposant une nouvelle et toujours la BD de Quantrill.

Nous accueillons également deux petits nouveaux dans la team, avec Sleyo et Kurtis Koban, bienvenue à eux!

Je profite de cette petite tribune que je m'offre à moi-même pour vous annoncer qu'un site «l'Exhumé» est en cours de création, afin que vous puissiez rapidement retrouver tous nos numéros. L'adresse est peu inspirée mais efficace : lexhume.free.fr.

J'espère que ce numéro vous plaira !

Gierulf, redac'chef stagiaire



L'Exhumé N°2 - Octobre 2016

Ont participé à la rédaction de ce numéro:

Gierulf, Nedzegob, Psylo, Quantrill, Sleyo & Kurtis Koban.

Mis en page par Quantrill.

Nous avons reçu le gentil accord de **Quazard** pour l'utilisation de ses figurines sur la page de couverture et de dos, merci à lui!

Site officiel du jeu Eden: www.eden-the-game.com

Forum officiel du jeu Eden: www.eden-the-game.com/forum/

Eden est la propriété intellectuelle de Happy Games Factory.





Aujourd'hui, nous partons à la rencontre d'une petite souris pas comme les autres, à l'origine de plus d'une idée originale pour pimenter les parties de notre jeu favori (Eden pour ceux qui se demandent ce qu'ils font ici!). En effet, **Minus**, passionné de peinture de pitoux et du jeu post-apocalyptique susnommé, nous a encore inventé des règles alternatives des plus étonnantes après sa très concluante mission multijoueurs «Les Caisses».



Minus, comment t'es venue l'idée d'Eden-Munda? Son nom comme son concept rendent bien entendu hommage au jeu Necromunda. En retrouve-t-on un réel héritage dans ton supplément de jeu?



Eden-munda est un corpus de règles additionnel (et non officiel) que j'ai créé pour Eden, et qui permet de jouer avec un terrain chargé en bâtiments. Le nom fait évidemment référence à Necromunda, parce que ça parle à la plupart des joueurs. Je ne saurais dire s'il y a une réelle similitude avec Necromunda, puisque je n'y ai jamais joué en fait. Par contre, j'ai énormément joué à Mordheim, et pouvoir grimper et sauter de décors en décors a toujours été ce qui m'amusait le plus dans ce jeu. L'idée est venue lors d'une journée Eden que j'avais organisée au début de l'année. On discutait entre deux parties, et on se disait que ça serait rigolo de pouvoir interagir plus avec les décors. Et quand un copain, Golbarg, a dit « ça serait trop cool de pouvoir grimper sur un décor et de faire une charge plongeante », je me suis dit qu'il fallait vraiment le faire.



Quelles sont les motivations qui t'ont poussé à créer une telle adaptation? As-tu toujours eu des envies de faire du game design?



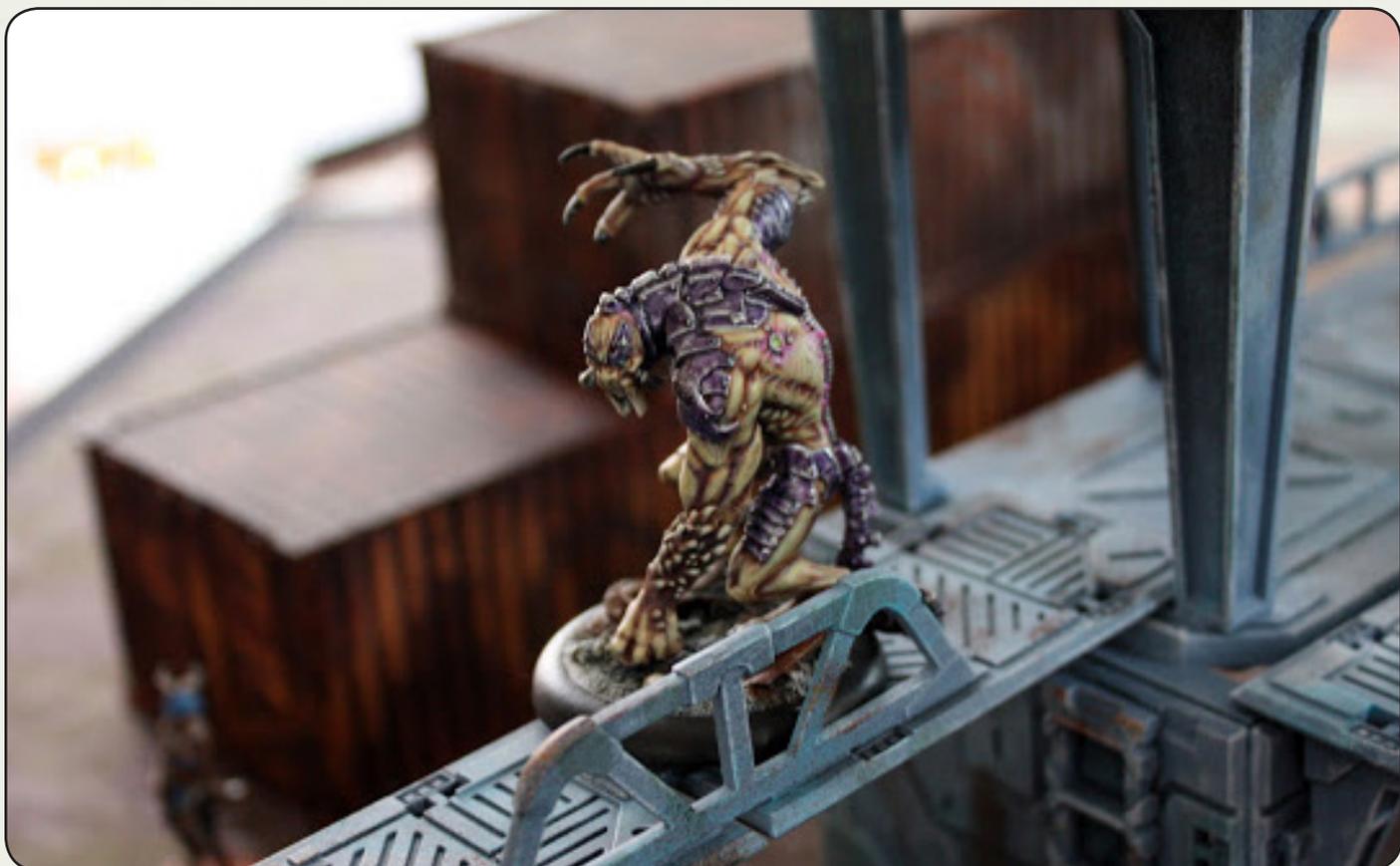
J'ai toujours aimé adapter les règles des jeux auxquels je joue. Parfois ça reste purement théorique, de simples concepts sur lesquels je réfléchis pour passer le temps et m'occuper l'esprit, parfois j'ai couché le fruit de mes réflexions par écrit et testé en jeu ce que ça donnait. Et de temps en temps, ça donne des choses plus concrètes, comme Red Button's Nation, un jeu de figs disponible gratuitement, que j'ai inventé et que nous continuons à développer avec Esprit, ou certaines missions multijoueurs officielles pour Eden, dont la première a été Les Caisses dont tu parlais tout à l'heure. Dans le cas présent, je me suis rendu compte que quand on joue à Eden en mode « tournoi », les décors sont très peu exploités, ce sont généralement juste des zones bloquant le passage et gênant plus ou moins les tirs. Cela permet de garder un jeu fluide, ce qui est toujours appréciable quand on est à la 4ème partie de la journée et que l'on commence à fatiguer. J'aime ce genre de parties – j'organise moi-même plusieurs tournois par an – mais j'aime aussi un jeu plus narratif, moins compétitif, et j'étais convaincu qu'on pouvait faire quelque chose de plus immersif. J'ai donc pris mon cahier, mon crayon, et j'ai commencé à griffonner mes idées. Eden-munda est né comme ça.

 **Combien de temps cela-t-il pris de mettre en place les règles définitives? Y a-t-il fallu beaucoup de playtests et de corrections?**

 J'ai gardé l'idée en tête un moment, histoire d'avoir le déclic (et le temps) et de m'y mettre. Comme je disais, j'ai eu l'idée fin janvier et j'ai publié les règles sur mon blog fin mai. J'organisais une journée Eden début juin, alors je me suis dit que ça serait une bonne occasion de proposer ça aux joueurs et de profiter des retours pour finaliser la règle. Avant ça, j'en avais pas mal discuté avec les copains et avec Gregauryc pour affiner un peu les règles. On avait fait une soirée de tests uniquement, mais comme je n'avais pas le temps de tester plus, j'ai lancé la journée Eden-munda comme ça en espérant que ça tourne ! Suite à la journée et aux cas qui m'ont été remontés, j'ai corrigé pas mal de petites choses, et depuis je trouve que ça fonctionne bien.

 **Peut-on dire que l'expérience de jeu est véritablement renouvelée avec Eden-Munda?**

 J'espère ! Il faudrait demander aux joueurs qui l'ont testé. En tout cas, ça a été fait dans cette optique. On a des sensations de jeu différentes, sans pour autant devoir tout réapprendre à zéro. Si on sait jouer à Eden, on sait jouer à Eden-Munda.



 **Toutes les factions sont-elles jouables avec ce mode de jeu? Par exemple, les Khans qui ont beaucoup de figurines de grandes tailles et les Anges qui doivent avoir au moins un personnage à moto, est-ce possible de les utiliser?**

 Absolument, tout est jouable. Les règles prévoient le cas des figurines trop grandes pour passer entre, sous ou dans des décors, ainsi que celui des figurines montées. Après, comme on s'écarte un peu du jeu de base, certains profils s'en tireront mieux et s'avèreront plus intéressants que d'autres. Ça rebat un peu les cartes, et ça n'est pas plus mal.

-  Pour ma part, j'ai participé au premier tournoi «Eden-Munda» et j'ai trouvé ce mode très fun, avec son «supplément d'objectifs» comme faire un saut de plus de 10cm, un engagement depuis une position élevée,... J'ai trouvé que les règles fonctionnaient à merveille et ont rendu la journée encore plus amusante que d'habitude (si si, c'est possible!) Quels ont été les autres retours de joueurs ayant testé le jeu ?
-  Merci ! Apparemment les autres joueurs se sont bien amusés également. C'est le principal. J'ai eu quelques remarques et questions, qui ont fait évoluer les règles, mais pour le moment je n'ai pas rencontré de point réellement bloquant. Si un jour ça arrive, j'actualiserai les règles en conséquence.
-  As-tu parlé de ton supplément à HGF? Pourrait-on voir sortir un mini livret, une feuille ou autre support «officiel» pour les règles d'Eden-Munda?
-  J'ai passé le lien à Mohand, bien sûr. Est-ce qu'il en fera une version officielle ? Je ne sais pas. C'est à lui qu'il faut poser la question. Héhé.
-  J'ai cru comprendre que tu faisais partie du groupe qui a proposé Eden Legends, le nouveau supplément officiel pour Eden. Je vais me retenir de t'aveugler sous un spot de terrain de foot en te menaçant de te casser phalange par phalange pour glaner la moindre information juteuse sur les futures nouveautés. Cependant, pourrais-tu nous dire si l'on peut s'attendre à voir d'autres collaborations entre toi et la team Eden?
-  Haha, tu me menaces ? Oui, j'ai œuvré sur le mode Legends, justement. Pour la suite, tu imagines bien que je n'ai rien le droit de dire même si ce n'est pas l'envie qui manque. Mais à l'heure où j'écris ces lignes, j'ai effectivement écrit une ou deux petites choses qui ne sont pas encore sorties.
-  Pour la dernière question, il y a-t-il une question qui n'est pas dans l'interview et que tu aurais aimé que je te pose? Et quel en serait la réponse?
-  Eh c'est toi le journaliste, tu ne crois quand même pas que je vais faire le travail à ta place !

50 NUANCES DE VIOLET



Retrouvez les travaux de Minus sur son blog de peinture ainsi que sur le blog de son jeu, Red Button's Nation:
<http://code660066.blogspot.fr/>
<http://redbuttonsnation.blogspot.fr/>

Interview réalisée par Kurtis Koban



Qui n'a jamais rêvé de jouer à Eden dans des ruines des bâtiments d'avant l'apocalypse ?

De voir ses combattants sauter de toit en toit, grimper à des échelles de secours, faire des chutes vertigineuses du haut d'un immeuble ?

Le pétillant **Minus** (l'homme violet, ceux qui savent comprendront de quoi on parle) s'est attaqué à cet ambitieux chantier et a proposé des règles maison afin de jouer dans vos vieux décors urbains. Adeptes d'Infinity ou de Necromunda, vous allez pouvoir recycler vos bâtiments pour des parties d'Eden en 3 dimensions !

Eden-munda est un supplément aux règles d'Eden afin de pouvoir jouer sur des tables urbaines (ou équivalentes) composées de bâtiments de plusieurs étages. D'un point de vue des règles, ces bâtiments ne sont pas considérés comme des décors pour les parties d'Eden-munda. Les compétences relatives aux décors ne s'appliquent donc pas aux bâtiments.

Précisons enfin que le but de ce supplément est de s'amuser, l'auteur a essayé de faire en sorte qu'il soit simple et complet, mais il est possible qu'il survienne en jeu des cas qui ne sont pas couverts. Dans ce cas, faites appel à votre logique et à votre fair-play. De même, les mouvements étant fortement contraints de par la densité de décors, faites preuve d'un peu de tolérance sur les placements si cela peut éviter à une figurine de se casser la figure.

Les règles

Nouvelles actions

Monter/descendre en utilisant une échelle, un escalier : mouvement normal. Les familiers et les figurines avec monture/moto ne peuvent effectuer cette action.

Enjamber : un combattant peut franchir un obstacle vertical (barricade, fenêtre, caisse...) dont la hauteur est inférieure ou égale à la largeur de son socle. S'il est plus grand, il doit alors le contourner ou l'escalader.

Escalader : le mouvement doit commencer au contact d'un mur (en haut ou en bas). Le combattant effectue un jet de RAP dont la difficulté est égale à la moitié de la hauteur à parcourir. Les familiers et les figurines avec monture/moto ne peuvent effectuer cette action.

En cas d'échec lors d'une montée, l'escalade échoue. Le combattant reste sur place, le PA est perdu. En cas d'échec lors d'une descente, le combattant reçoit un marqueur ralentissement.

Franchir un trou : un combattant peut enjamber un trou dont la taille est inférieure ou égale à la largeur de son socle. Si le trou est plus long, il peut sauter par-dessus en effectuant un jet de Rap dont la difficulté est égale à la moitié de la longueur du trou. En cas d'échec le combattant chute.

Sauter : le combattant peut effectuer un saut vers un étage inférieur. Dans ce cas, la distance parcourue verticalement n'est pas comptée dans la distance de déplacement. Le combattant effectue un jet de Rap dont la difficulté est égale à la moitié de la hauteur sautée. En cas d'échec le combattant chute.

Charge plongeante : si un combattant effectue un saut vers un étage inférieur avec succès lors d'un engagement, il bénéficie d'un bonus de +2 en CBT lors de sa prochaine attaque.

Pousser : avant d'effectuer le jet de CBT d'une action d'attaque au corps à corps, un combattant peut déclarer qu'il va pousser son adversaire. Dans ce cas, au lieu d'infliger X blessures au combattant adverse celui-ci est déplacé à l'opposé du combattant l'ayant poussé d'une distance égale à X cm.

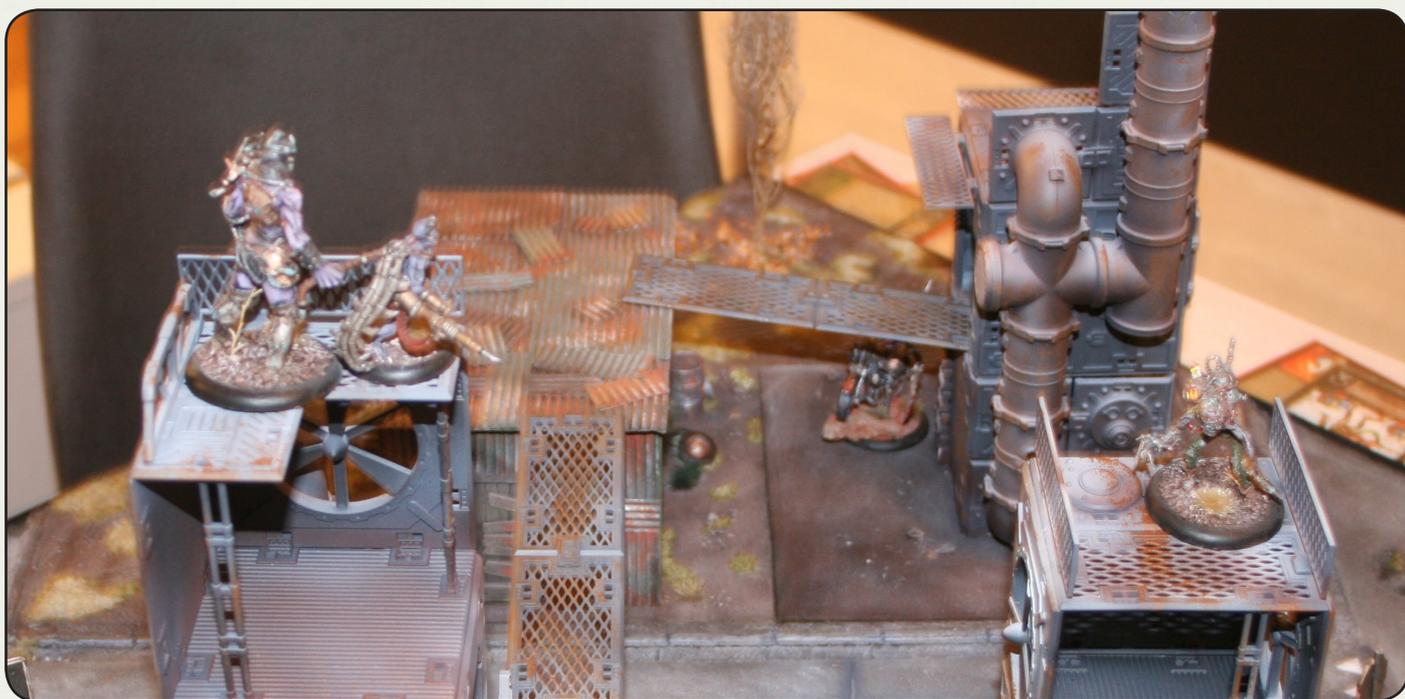
Chuter : un combattant qui échoue lors de certaines actions ou dont le bord du socle est déplacé par un effet de jeu hors d'un étage chute. La figurine est déplacée à l'étage inférieur. Avant de poursuivre son action, le combattant subit immédiatement une attaque de CBT égal à la hauteur de la chute divisée par deux. Cette valeur est augmentée de la valeur de la plus haute protection portée par le combattant. Si un engagement est rendu impossible par une chute, celui-ci est transformé en déplacement.

Règles particulières

Un combattant dont la figurine est trop grande pour passer entre 2 étages peut traverser mais ne peut s'y arrêter.

Un combattant peut terminer son déplacement à un endroit où sa figurine ne tient pas « physiquement » (comme le milieu d'une échelle, un trou lors d'un saut...) à la condition que son action suivante lors de la même activation soit un déplacement (ou un engagement) qui lui permette d'atteindre une position stable. S'il n'y a pas la place pour son socle, mais que toutes les autres conditions sont respectées, un combattant peut tout de même engager un adversaire situé à un autre étage à condition que la différence de hauteur soit inférieure ou égale à deux fois la largeur du socle de la figurine située en contrebas.

Lors de toute action de combat (y compris un tir), un combattant bénéficie d'un bonus de +1 en CBT contre tout adversaire situé à un étage inférieur. De plus, lors d'un tir, la portée est augmentée de 5cm et le tireur n'est pas obligé de tirer sur l'adversaire le plus proche.



Les effets de jeu ayant une aire d'effet (souffles, explosifs, chocs...) n'affectent qu'un seul étage.

A condition d'avoir une figurine adéquate pour le représenter, un combattant monté peut descendre de sa monture en dépensant 1PA. Placez le combattant à pieds au contact de sa figurine montée. Il perd alors tous les bonus associés, et les dés de localisation touchant la monture sont relancés le cas échéant. Sa monture reste sur place et compte comme un marqueur. Ce combattant peut remonter dessus gratuitement en terminant un déplacement à son contact.

Missions

Les missions classiques d'Eden ne se prêtent pas bien à ce format de jeu. En effet, l'équilibre des missions tient principalement aux déplacements possibles, or les distances parcourues à Eden-munda sont généralement bien plus grande, en raison des nombreux niveaux à atteindre.

Il est donc recommandé d'utiliser des objectifs de mission identiques pour les deux joueurs. Les objectifs potentiels sont nombreux, n'hésitez pas à utiliser les missions classiques, mais qui s'appliqueront alors aux deux joueurs.

De même, les missions multi-joueurs se prêtent également très bien à ce format.

Enfin, pour le déploiement, il est préférable d'utiliser un déploiement classique en affrontement pour les deux joueurs.

Maintenant, n'oubliez pas que ces règles sont non-officielles, donc libre à vous d'en faire ce que vous voulez. Ici, le mot d'ordre est « amusez-vous » !

Retrouvez notre rapport de bataille endiablé d'Eden Munda confrontant les Anges de Dante et les Khans dans le prochain numéro de l'Exhumé spécial Noël!



Règles rédigées par Minus, intro de Nedzegob.



Le convoi est passé. Malgré les sacrifices, malgré les pertes, le convoi survivra un jour de plus. Les mutants ne nous ont pas tous dévorés. Ce soir, je m'autorise le réconfort d'un feu de camp. J'ai enterré les corps de mon groupe d'éclaireurs, vaillamment sacrifiés pour laisser le temps aux caravanes de s'échapper. Durant tout l'après-midi, j'ai mis en terre des corps, et les carcasses de nos agresseurs dans une fausse : s'il résidait encore en ces tristes lieux des bêtes féroces ou des tribus hostiles, elles m'auraient débusqué à ce moment-là. Cette nuit, seul, en ruminant le souvenir de mes amis disparus, j'ai besoin de me réchauffer le corps, en espérant qu'il soit assez vif pour réchauffer la froideur de ma peine et de ma solitude.

Le son d'un frottement régulier me sort de mes sombres pensées. C'était une erreur d'allumer ce feu, visiblement je ne suis pas si solitaire cette nuit. J'ai juste le temps d'attraper mon arc et mes trois dernières flèches avant de me cacher derrière une butte de fer rouillé. Quand la créature atteindra le feu, j'aurais une ligne bien dégagée sur elle. Un seul tir devrait suffire.

L'attente ne dure pas longtemps, une paire de minutes plus tard, une petite silhouette entre dans la lueur du feu. Un enfant ? Un mutant ? J'encoche ma flèche et attends de savoir qui il est...ou ce qu'il est, plutôt.

Il porte de grands pans de tissus cachant ses formes et son visage. Indéniablement bipède, il ne mesure pas plus d'un mètre cinquante. De sa main gauche bandée, il s'appuie sur une lance à longue lame de fer à peine rouillé, tandis que sa manche droite ne peut pas cacher l'excroissance que son avant-bras porte. Malgré sa taille, il n'est pas à sous-estimer : par une corde robuste, il traîne derrière lui un traîneau de fortune composé de deux branches métalliques, sur lequel est couché un homme, endormi ou blessé... ou peut-être est-ce son casse-croûte, je ne sais toujours pas si cette chose est humaine.

Il s'arrête à quelques pas du feu, tentant de trouver où est celui qui l'a allumé. Je bande mon arc et vise la créature. Sans se douter de ma menace, il fait passer la corde par-dessus ses épaules et la pose au sol. Il recule de quelques pas de son chargement et semble humer l'air. Quoi qu'il soit, il n'est visiblement pas humain, sans doute est-il un de ces mutants à la peau sombre que le convoi a déjà croisé. D'expérience, ils sont suffisamment civilisés pour choisir entre le combat et le commerce, voyons ce que veut celui-là... Son odorat semble efficace, car en quelques poignées de secondes, il tourne ses yeux étranges vers ma cachette. Sans prononcer un son, il tend son bras droit vers la forme allongé de la litière. Le mutant étant trop loin de moi pour avoir l'opportunité de m'attaquer, je prends le temps de regarder l'homme. Je manque de relâcher ma corde de surprise : cet homme qui respire avec difficulté et dont la chemise ensanglanté est barrée d'un bandage sale, je le connais bien. Je ne pensais pas revoir en Rolf en vie après que ce dégénéré l'ait emporté ce matin...

Je ne sais pas ce que veut mon visiteur nocturne, mais il a soigné un de mes derniers compagnons. Il mérite au moins que je l'épargne le temps d'en savoir davantage. En gardant ma flèche encochée, je baisse mon arc et sort de ma cachette. Le mutant a un geste de réflexe du bras gauche vers sa lance, mais voyant mon attitude non agressive, il se détend et reviens dans une position de repos. Je m'avance vers Rolf, et l'étranger recule à une distance respectable de nous. Mon vieux compagnon est mal au point, il a échappé de peu à la mort.

Sa plaie a l'air large, mais elle a été nettoyé avec soin, et recouverte d'un cataplasme qui m'est inconnu. Il est inconscient, mais sa respiration, bien que faible, est régulière. Je ne sais pas pourquoi le mutant lui a sauvé la vie, mais il ne s'est épargné aucun effort pour le soigner. Peut-être est-ce un piège, mais je dois une vie à Rolf, il mérite que je prenne ce risque. J'enlève la flèche de mon arc, et les dépose tout deux devant moi. Le mutant a compris, et dépose sa lance au sol, avant de s'approcher doucement de nous deux.

«Merci de l'avoir soigné. Mais pourquoi l'avoir fait ?»

Maintenant qu'il est proche, je peux voir qu'il a entièrement bandé son visage et ses mains, ne laissant apparaître que ses étranges yeux jaunes. Il ne me répond pas. Le tissu au niveau de sa bouche remue de manière anormale et il désigne sa gorge de sa main difforme. Soit il est muet, soit il tente de me le faire croire pour cacher une mutation peu ragoûtante. Je fais mine de le comprendre.

Il regarde avec intérêt la pièce en partie dépecée de lapin-cerf près du feu. Évidemment, rien n'est gratuit ici, il veut mon repas en paiement de sa bonne action. Un marché honnête. Je lui fais signe de s'approcher du feu, il me suit sans rien dire.

Le repas est un des plus étranges que j'ai jamais vécu. Je n'ai pas pour habitude d'inviter des mutants à partager ma chasse, mais je suis persuadé que celui-ci a quelque chose de particulier. Il semble refuser que je voie son visage, et une fois la répartition de la viande effectuée, sans aucune précaution, il m'a résolument tourné le dos, avant de dégager sa bouche des lambeaux de tissus. Les bruits plus qu'étranges de suçons et de déglutitions saccadés ont failli me couper l'appétit, mais m'ont en même temps confirmé que mon visiteur n'a ni la bouche ni la gorge d'un être humain. Peut-être a-t-il été chassé de sa tribu pour cette raison ? Cela expliquerait sa présence solitaire en ces lieux dangereux... si vraiment il est seul.

Rassasié, mon compagnon d'infortune remet ses bandages puis se tourne à nouveau vers moi pour me regarder fixement. Son regard froid et transperçant me gêne. Pour cacher ma confusion, je vais vers Rolf et tente de lui faire boire un peu d'eau. Je récite une courte prière pour les malades que m'a appris le pasteur. Du coin de l'œil, je vois bien que le mutant n'en perd pas une miette. C'est comme s'il essayait de comprendre le moindre de mes actes, comme si il n'avait aucune idée de ce que c'est de vivre sur Eden. Il n'a pas l'air agressif, mais ses réactions sont beaucoup trop louches pour que je lui accorde la moindre confiance. Ce soir, je ne dormirai pas.



«Merci de m'avoir rendu mon compagnon. Où comptes-tu aller, maintenant ?»

Il lève d'abord son visage vers le ciel, comme s'il projetait sa mémoire sur la voûte étoilée, cherchant sans doute une réponse. Il finit par baisser le visage et désigne de la main tout l'horizon.

«Voyage sans but, hein ? Bah, tu n'es pas le seul, après tout.»

Il penche sa tête un peu sur le côté et tend sa main vers moi.

« Moi ? Je retourne dans mon convoi. Ils m'attendent, et si je veux que Rolf survive, il me faut un vrai guérisseur.»

Sa main désigne son torse puis se redirige à nouveau vers moi. Devant mon silence, il réitère son geste.

« Avec moi ? Je doute qu'on te laisse approcher du convoi. Je t'ai laissé en vie parce que tu as sauvé mon ami, mais mes autres compagnons te tueront si tu t'approches trop. Nous ne sommes pas assez nombreux pour prendre ce genre de risque.»

Son visage se baisse, puis se tourne vers l'horizon. Il me regarde à nouveau et écarte les bras comme pour m'indiquer une taille.

«Rester à distance ? Hum, je te conseil de pas trop jouer à ça, nous autres éclaireurs sommes là pour éviter de nous faire surprendre ou suivre. Cependant, si tu souhaites tant que ça ne pas voyager seul, je te propose quelque chose : Tu viens avec moi, et on ne se sépare que lorsque je vois mon convoi. A ce moment-là je te promets que tu pourras continuer ta route sans que mes compagnons ne te tuent. En échange, c'est toi qui tires la litière de Rolf tout le long du trajet. Nous serons deux à voyager, ce qui augmente d'autant nos chances de survie. Qu'en dis-tu ?»

Il me regarde fixement, semble analyser chacune de mes paroles, ou chaque ligne de mon visage, comme pour y déceler une tromperie. Je ne tente pas de le duper, je veux juste le garder à l'œil. De plus, si il tire Rolf, j'ai les mains libres pour tirer à l'arc, et lui est entravé pour utiliser sa lance. Aucun risque pour moi, c'est à lui de me faire confiance.

Il finit par hocher la tête, mais a un geste de recul quand je lui tends la main pour sceller notre accord. J'avais oublié ses mains prudemment camouflées et l'étrange excroissance de son bras droit. Il doit sans doute refuser qu'on le touche pour mieux cacher ses mutations.

Je ne dors que d'un œil cette nuit. Je ne sais toujours pas si mon mutant est réellement seul et s'il n'attend pas mon sommeil pour me voler et m'ouvrir la gorge. Je passe la nuit le couteau fermement serré dans ma main et mon arc à mes côtés.

Lui, reste assis sans bouger, presque collé au feu, comme si le froid de la nuit pouvait le tuer. Il semble apathique et ralenti, mais reste immobile, sans dormir, jusqu'à ce que le soleil pointe à l'est. Avec le retour de la chaleur, il est parcouru d'un tremblement et semble reprendre de ses moyens. Il doit venir des terres du sud, et n'a donc pas l'habitude du froid. Ce serait donc bien un de ces mutants à la peau sombre.

Nous ne devons pas être à plus d'un jour de marche du convoi. Seul, je l'aurais sans doute rejoint avant la nuit, mais avec Rolf à traîner et les jambes courtes de l'étranger, il faudra bien passer la prochaine nuit à marcher, ou bien alors finir le trajet après un autre bivouac.

Enfin, si nous survivons à cette journée.

Le soleil est à peine au zénith quand mon compagnon s'arrête net, les bandages de son visage bougeant anormalement vite. Vu la démonstration de l'autre nuit des capacités surnaturelles de son flair, j'encoche hâtivement une flèche à mon arc. Il enlève d'un geste vif la corde qui tire la litière et prend sa lance à deux mains, désignant un monticule proche. J'ai à peine le temps de bander mon arc que la première créature saute en son sommet et pousse un cri glaçant. Des Lycals, et vu la taille de l'alpha, ils sont nombreux. J'espère que mon compagnon sait manier son arme.

Je n'ai que trois flèches, mais si je réussis à tuer le dominant, la meute fuira. Son cri s'arrête net quand ma flèche s'enfonce dans son flanc. Je pousse un soupir de soulagement, mais je n'ai pas le temps de le finir : la montagne de muscle pousse un bref grognement de rage, et s'élançe vers moi, accompagné de ses cinq lycals. Ils sont rapides, je n'aurai pas le temps de tirer mes deux flèches, celle-là doit être la bonne. Je lâche ma corde murmurant une prière à l'Eau. Hélas, le dominant fait un saut sur le côté avec une vélocité surprenante pour sa corpulence. J'ai à peine le temps d'attraper mon couteau que le premier lycal me saute dessus, et nous tombons tous deux dans la poussière. Je ne sais pas comment s'en sort mon mutant, je ne vois que les six yeux de la créature, et l'écume sur ses babines qui mordent mon bras. Dans un mouvement désespéré, j'arrive à libérer mon bras droit et à lui planter mon couteau dans la gorge. Le lycal s'effondre sur moi dans un couinement. J'ai à peine le temps de le pousser et de me redresser qu'un coup de patte monstrueuse me frappe en pleine tête.

Mes oreilles sifflent, mon visage n'est plus que douleur, et le sang se répand devant mes yeux. Mon corps retombe dans la poussière. Je n'ai plus la force de bouger le moindre muscle. Je vais mourir.

Dans ce paysage chaotique qui sera ma dernière vision, je peux voir le mutant. Il a enlevé le bandage de son bras, et je vois sa peau. Elle est comme celle de ces dangereux reptiles des marais, mais d'une couleur violette étrange, tirant sur le bleu. Ce que je pensais être une excroissance osseuse sur son bras est en réalité un appareil de métal sans la moindre trace de corrosion, ressemblant à une torche, ou à une longue-vue. La lentille émet une étrange lueur bleue. Rolf est debout tentant d'écraser à mains nues la cage thoracique d'un lycal au sol, ses yeux luisant de la même lumière azurée, le bandage de son torse arraché révélant des mutations toutes aussi violettes que la peau de l'étranger.

L'étranger me braque avec son appareil, et l'éclat qui s'en dégage s'intensifie. J'en suis ébloui, et je tombe dans un étrange sommeil. La douleur et la fatigue disparaissent, et je sens des picotements au niveau du cou et de ma joue déchirée. C'est comme si ma peau bougeait, ou repoussait... ou si une poignée d'asticots était en train de me dévorer.

Pendant que mon esprit quitte définitivement mon corps, je sens mes bras se mouvoir et mon corps se remettre de lui-même sur ses pieds. Les lycals avaient une chance contre deux mortels, mais contre un magicien capable de relever les morts, ils n'en ont aucune.

Je suis mort, et mon cadavre va me venger.

Cette pensée est ma dernière.

La nuit est tombée, et le Pasteur du convoi soupire de désespoir. Le groupe d'éclaireur ne rentrera plus, leur sacrifice à sauver de nombreuses vies, mais s'il y avait eut ne serait-ce qu'un seul survivant, il les serait déjà rentré. Cette nuit, il gravera des tablettes à leurs noms, afin que nul n'oublie leur dernière action héroïque.

La nuit est tombée, et le Nephilim a survécu. Il continuera son voyage d'apprentissage, seul, sur cette terre dévastée dont il ne connaît rien. Peut-être finira-t-il comme ces deux autochtones, déchiré par les dangers de la faune sauvage, ou peut-être réussira-t-il par revenir à l'épave de son vaisseau, avec les connaissances nécessaires à la survie de son équipage.

Texte de Gierulf, illustration de Quantrill



Bonsoir à tous !

Que serait un nouveau numéro de l'Exhumé sans un article peinturluresque ? Parce qu'entre pousser des pitoux et boire des bières autour de la table de jeu, il est évident que le parfait tacticien soigne un tant soit peu ses troupes !

Voici donc comme mise en bouche un petit tutoriel rapide et simple sur ma manière de peindre ce cher Fenrir, nouvel arrivé chez les Anges.

A. Préparation



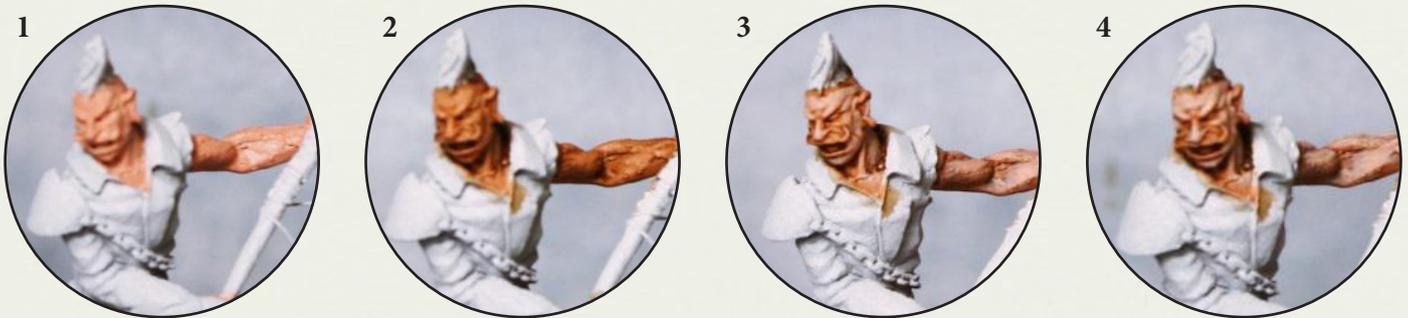
- une figurine préparée (ébarbage, passage sous l'eau savonneuse et montage).
- Des peintures et au moins un pinceau (pour ma part, un « standard » et un « détail »).



La sous-couche : Une étape à ne pas négliger ! Le choix de la sous-couche va forcément influencer votre manière de peindre, le blanc, par exemple, ne pardonnera pas « d'oublis » dans les creux sous peine de se voir fortement alors que le noir est beaucoup plus permissif à ce niveau-là. De plus, certaines couleurs réagissent différemment selon la sous-couche, on aura tendance à utiliser un apprêt plutôt clair pour avoir des couleurs bien saturées, limite « criardes ». Une technique de sous-couche intéressante qui constitue en un premier passage d'une couleur sombre suivi d'un second passage avec une couleur plus claire seulement en « zénithal » (application d'un effet lumineux qui simule le soleil, donc vertical peut aussi être une bonne option si vous avez du mal à discerner les zones à contraster. Pour ma part, je suis parti sur une sous-couche blanche basique.

La peinture : Nous allons maintenant attaquer le cœur de l'ouvrage, la peinture au pinceau. Ici, je vais opérer par « zones » mais plusieurs techniques sont valables suivant vos préférences, il m'arrive pour ma part d'éclaircir toute la figurine au blanc pur dilué après avoir passé les couches de base et les ombrages. Tout dépend du résultat et du temps que vous voulez mettre sur votre figurine évidemment.

B. La peau



1. On commence par passer une à 3 couches de chair moyenne diluée pour un rendu bien uniforme.

Vallejo Game Color- Rosy Flesh 

2. On poursuit avec un lavis de marron.

The Army Painter- Quickshade Soft Tone 

3. Premier éclaircissement, je mélange ma chair de base avec une chair plus claire, je dilue bien le tout, je trempe la pointe de mon pinceau que j'essuie légèrement sur un mouchoir en papier et je passe cette couleur sur toutes les zones qui selon moi seront illuminées.

Vallejo Game Color- Rosy Flesh  
Vallejo Model Color- Light Flesh

4. Enfin, je reproduis la technique de l'étape précédente mais avec ma chair claire pure, en diminuant la taille des zones éclairées.

Vallejo Model Color- Light Flesh 

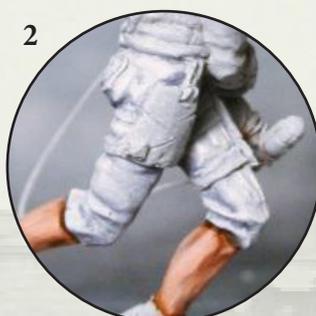
C. Le Pantalon



1. Puisque la sous-couche est blanche, le but ici est d'ombrer les plis de mon pantalon. Je trouve que le gris bleuté conviendra à merveille. Je dilue bien, j'essuie à nouveau légèrement mon pinceau avant de passer à mon mélange toutes les zones qui sont dans l'ombre.

Pour fondre mes ombrages, je décide de lier le blanc au gris foncé en appliquant entre les 2 couleurs un mélange de gris sombre et de blanc toujours bien dilué.

Vallejo Game Color- Sombre Grey  
Games Workshop- Skull White



2. Et pour terminer le traitement du pantalon, je passe une couche de blanc pur sur les arêtes les plus soumises à la lumière de mon pantalon.

Games Workshop- Skull White 

D. Le perfecto de cuir

Oui, cette coupe de veste s'appelle perfecto, il est intéressant voire parfois important de faire une bonne recherche sur la figurine que l'on va peindre :p



1. Je commence par un aplat de marron sombre.

Games Workshop- Rhinox Hide 

2. J'éclaircis un peu cette couleur au blanc exactement comme pour la peau.

Games Workshop- Rhinox Hide  
Games Workshop- Skull White

3. On rajoute encore un peu de blanc et on passe une seconde couche plus claire.

Games Workshop- Rhinox Hide  
Games Workshop- Skull White



4. Une fois les premiers éclaircissements réalisés, je passe un lavis de marron moyen pour lier les étapes précédentes entre elles.

The Army Painter- Quickshade Soft Tone 

5. Toujours pour pousser les contrastes, je passe le cuir au blanc pur dilué sur les arêtes, ce qui permet de donner un effet brillant à la matière.

Games Workshop- Skull White 

E. Les Chaussures



1. Je commence par une couche de base dans un ton sable suivi d'un passage de lavis brun.

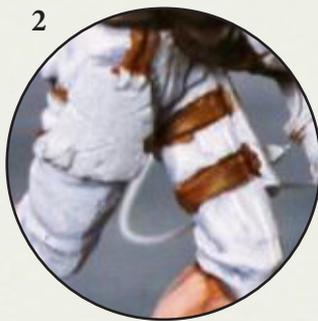
Games Workshop- Zandri Dust  
The Army Painter- Quickshade Soft Tone



2. Et on termine par un éclaircissement des zones éclairées avec un mélange de ma peinture sable et de blanc.

Games Workshop- Zandri Dust  
Games Workshop- Skull White

F. Les bandelettes de cuir



1. Première étape, une couche de marron clair suivi du traditionnel lavis.

Games Workshop- Bestial Brown



The Army Painter- Quickshade Soft Tone



2. Et on termine par un éclaircissement des arêtes avec un mélange de la couleur de base et d'une couleur plus claire, ici, j'ai choisi du sable.

Games Workshop- Bestial Brown



Games Workshop- Zandri Dust



G. Le micro sur pied, les cheveux & les roues des patins



1. Pour traiter le noir facilement, je vais ici partir d'une couleur plus claire pour l'assombrir par après, c'est selon moi la technique la moins éprouvante pour avoir un bon rendu avec le noir. J'entame donc une couche de base d'un gris bleuté légèrement assombri avec du noir pur.

Vallejo Surface Primer- Black



Vallejo Game Color- Sombre Grey

2. Passage d'un lavis de noir, remarquez comme il est couvrant ici.

Ensuite, pour accentuer les ombres, je passe du noir pur légèrement dilué sur les parties qui ne sont pas éclairées (Alors un conseil, n'achetez JAMAIS du noir chez GW, ça ne couvre absolument pas, je n'aime pas dénigrer mais il faut bien avouer que c'est vraiment un mauvais produit.

Games Workshop Shade- Nuln Oil



Vallejo Air- Black

3. On passe à l'éclaircissement, je prends mon blanc pur, je dilue fortement et j'applique sur chaque arête, même dans les parties « à l'ombre » (mais pas aussi appuyé)

Games Workshop- Skull White

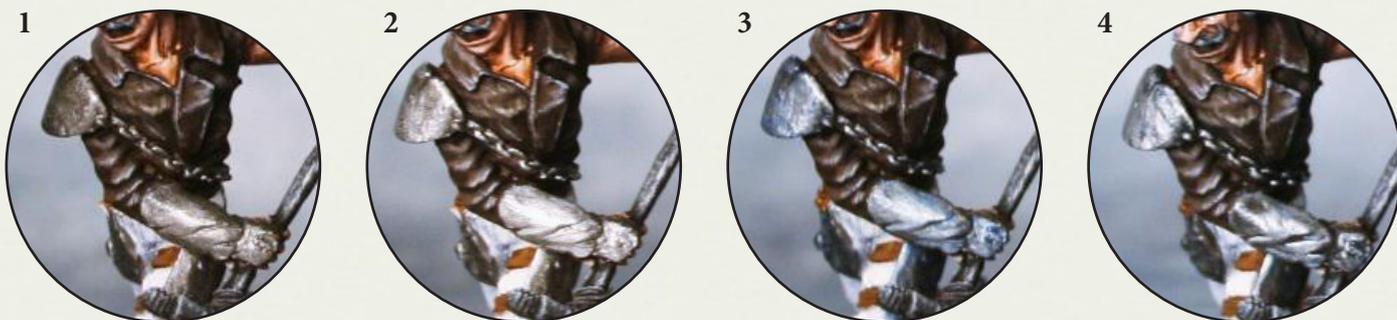


4. Je passe enfin un lavis de bleu nuit sur le tout. Un bleu très foncé sur du noir a l'avantage de le faire paraître encore plus sombre (selon mes goûts ^^).

Vallejo Game Color- Blue Wash



H. Le métal



1. Il est temps de passer au métal. Pour ma part, j'apprécie le travail de NMM des divers peintres de talent qu'on peut voir sur la toile, mais je reste adepte du TMP (True Metal Painting) que je trouve plus naturel. Je commence toujours mon métal par une couche foncée.

Games Workshop- Bolgunt Metal 

2. J'éclaircis directement les parties sous lumière avec un métal clair.

Games Workshop Shade- Mithril Silver 

3. Et je passe un lavis de bleu foncé, ça donnera une association intéressante et plus intense avec les futures traces de rouille. Pour faire bonne mesure, je rajoute également un lavis de noir sur les zones métalliques (décidément, ce Nuln Oil est fort couvrant, je n'avais pas cette impression avec mon ancien pot).

Vallejo Game Color- Blue Wash  
Games Workshop- Nuln Oil

4. Et je termine le traitement « normal » du métal par un passage de métal clair, j'éclaircis les arêtes mais en plus, je fais de très fin traits sur l'ensemble des zones pour donner un effet d'éraflures, de dommages.

Games Workshop Shade- Mithril Silver 

A ce stade de la peinture, les principales zones sont finies, je devrais passer à la rouille du métal, mais comme je vais utiliser des pigments et que ceux-ci n'accrochent pas comme la peinture, je vais d'abord finir la figurine avant de la « salir », voici donc les détails en vrac.

I. Les Détails



Pour **simuler une barbe naissante**, j'utilise mon lavis, je rajoute une goutte de peinture brune dans un peu de lavis, j'essuie légèrement mon pinceau et j'applique le mélange sur les joues et le menton de Fenrir sans faire de coulées.

Pour **les yeux**, je commence par le blanc, j'applique ensuite une gouttelette de lavis noir pour marquer les contours de l'œil et je finis par une pointe de couleur au choix pour les pupilles.

Pour **le nez**, je prends du rouge un peu foncé, je le dilue très fortement pour avoir un glacis que j'applique sans faire de coulées, un peu comme pour la barbe.

Games Workshop- Nuln Oil   
Games Workshop- Rhinox Hide
Games Workshop- Scab Red



1. Pour le **socle**, j'applique une couche généreuse de couleur sable.

Games Workshop- Zandri Dust 

2. Je passe ensuite un lavis de marron foncé.

The Army Painter- Quickshade Soft Tone 



Pour les **bandes du pantalon**, je commence par passer une couche de rouge vif bien dilué et que je ne charge pas trop mon pinceau pour pouvoir réaliser une ligne régulière. Une fois cette base sèche, je prend un rouge plus foncé et je l'applique dans les zones les plus sombres.

Games Workshop- Blood Red  
Games Workshop- Scab Red



Que serait un rocker sans **sa broderie au dos** de son cuir ? Rien ! Il faut donc faire un petit freehand pour le bien-être de sa figurine. Pas de panique pour les stressés de la main levée, j'ai une bonne technique de triche pour quand j'ai la flemme où quand ça se corse trop !

La première étape consiste donc à prendre un crayon blanc (ou noir si le support est blanc) un peu gras (pour ne pas abimer la peinture) et à dessiner son futur chef d'œuvre sur la figurine en respectant les plis du vêtement, de la peau...

Une fois convaincu du rendu futur, il suffit de prendre sa peinture, de bien la diluer (très important, il faut que le pinceau « glisse » bien le long des traits de crayons) et de charger peu le pinceau pour surligner le travail au crayon. N'hésitez pas encore une fois d'éclaircir ou d'assombrir le travail effectué avec du blanc par exemple pour apporter un peu de brillance.

Games Workshop- Skull White  
Games Workshop- Golden Yellow



Pour **ses cheveux de Punk**, je commence par une couche de rouge foncé sans aller dans les creux de la chevelure déjà noire. Je passe ensuite un lavis de brun foncé et j'éclaircis au rouge vif.

Games Workshop- Blood Red   
Games Workshop- Scab Red
The Army Painter- Quickshade Soft Tone

1



Pour **la rouille et la terre**, je vais utiliser **des pigments**. Il s'agit d'une poudre couvrant et fort matte qui ajoute à mon goût une réelle texture à la peinture. J'adore utiliser les pigments pour les salissures, je trouve toujours l'effet plus convaincant qu'une peinture « traditionnelle » mais rien n'empêche d'utiliser à la place un marron clair et rougeâtre, voir orangé.

J'utilise ici deux couleurs de pigments sur les zones métalliques, sur les genoux du pantalon et sur le socle. Je ne sais pas si ma méthode est la bonne, mais au feeling, je prends mon pinceau, je le trempe très légèrement dans l'eau de rinçage, je le frotte sur mon fameux mouchoir en papier puis je trempe la pointe dans le pigment avant d'appliquer en tapotant sur les zones à salir.

Vallejo Pigments- Brown Iron Oxide
Vallejo Pigments- Burnt Umber



1



Pour que mon **métal** attire l'œil, je termine par un passage très fin de peinture aluminium sur les arêtes et je fais à nouveaux quelques fines éraflures.

Vallejo Air- Aluminium



Étape évidente mais non moins importante, je peins le **bord du socle** en noir pur avant de placer quelques touffes d'herbes sur le socle et de passer une couche de vernis mat en bombe.

Vallejo Surface Primer- Black



Voilà qui termine mon tutoriel pour Fenrir Mercury. J'espère que ça pourra vous être utile et que ça prouve que la peinture, quand on a les bonnes techniques de voleur, avoir un rendu honnête (oui j'utilise les termes extrêmes et je m'en fous :p) rapidement est tout à fait possible, en tous cas, selon mon avis. Après tout, on a vu ici la peinture du blanc, ainsi qu'un peu du rouge et du jaune, trio qui n'est pas réputé pour sa facilité.

A bientôt pour de nouvelles aventures peinturluresques!



Rédigé par Kurtis Koban.



Ce second numéro du déterré fait la part belle à Eden-Munda et finalement, Eden-Munda, c'est quoi? Ben du décor et encore du décor!

Pour vous faire une jolie table, il existe plusieurs solutions, vous êtes riches (ou fainéants) ? Quoi de mieux alors que d'acheter de beaux décors tout faits, surtout qu'il existe moult gammes pour ce type d'univers qu'est Eden.

Si par contre, vous n'avez plus un sous en poche soit parce que vous avez encore craqué pour le dernier KS Stygmata soit parce que vous êtes pauvre (hé ouais, ça arrive, même aux meilleurs ! :p) Vous rejoignez donc la bande des «créatifs» qui se démerdent avec pas grand-chose pour sortir une table plaisante au regard. Troisième option, évidemment, vous êtes un fan invétéré de la construction de décors, du coup, il est possible que ce qui suive vous soit déjà connu, veuillez m'en excuser!

Donc, les décors! On ne va pas se le cacher, la débrouille et le fait main, c'est très amusant, ça fait plaisir quand le rendu est correct, voire même beau, bref, pleins de points positifs et je me propose donc de vous ouvrir à l'instant le manuel du parfait débutant en décors post-apocalypse.

A. Le matériel

Il existe une infinité de matériaux disponibles pour la construction de décors divers, on pensera tout d'abord aux éléments de modèles réduits aux échelles allant du 1/48 jusqu'au 1/35 suivant que vous vouliez un véhicule, des bidons, des armes... Pour ce qui est de la construction à proprement parler, votre imagination est la seule limite, mais il existe malgré tout une sainte «trinité» des matériaux qu'ils sont bien pour ce genre d'ouvrage.

En tête, on pensera au fameux **polystyrène extrudé** (1) qui peut faire de superbes roches, mais pas que, il peut servir de «volume» grâce à son étonnante légèreté, il est relativement peu onéreux (gare au «depron» qui lui coûte bien plus cher, je parle en tous cas pour mon petit coin de Belgique). Cette matière peut se couper très facilement avec une pyroscie (un fil résistif chauffé au rouge qui fait fondre le polystyrène et permet donc de couper des formes) mais on peut aussi envisager le couteau (conventionnel ou de modélisme), le cutter, la scie, la lime et il est facile d'imprimer des motifs soit en tapotant les surfaces avec des cailloux (pour moi, le must, c'est une pierre de lave bien déchiquetée) soit en descendant au crayon ou au bic.

Ensuite, vient le **carton plume** (2) le roi de la structure. il s'agit en fait d'une couche de polystyrène plus ou moins fine recouverte de part et d'autre par une couche cartonnée. Ce carton est facilement enlevable - à la manière dont on décortique un Oréo - avec un bon couteau et un peu de patience.



(1)



(2)

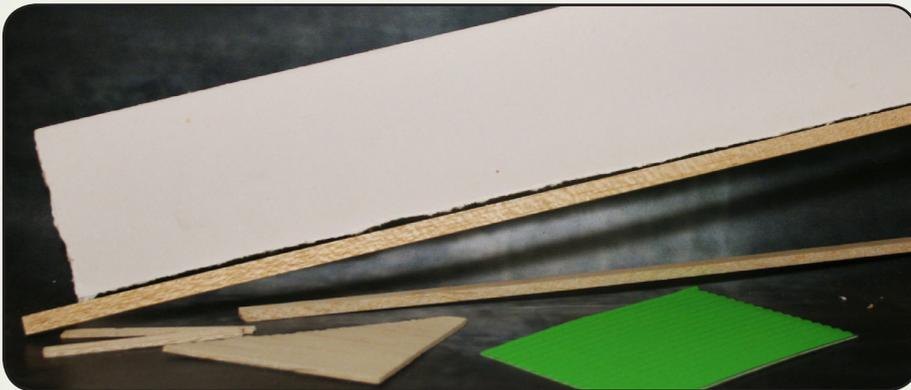


(3)

Troisième dans mon classement vient le **balsa** (3). Il s'agit d'un bois hyper léger et très facile à travailler qu'on peut trouver en magasin de modélisme ou d'art. Dans toutes les tailles et toutes les formes, ses déclinaisons sont infinies et il est par conséquent très facile de réaliser de lourds travaux de charpente.

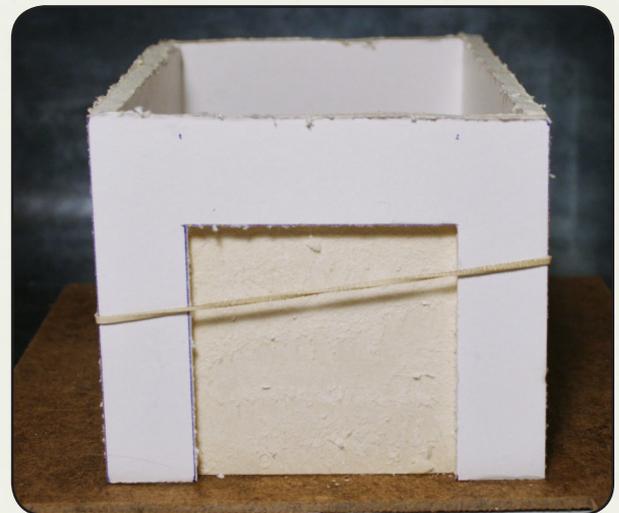
Après ce top 3, on retrouve également tout ce qui est cartes plastiques (trouvable sous bien des formes et tailles comme le balsa), pâtes à modeler, résines, cartons, ossements, sable, gravier, contreplaqué, cure-dents et autres petits accessoires auquel le modéliste averti pourra trouver usage (par exemple des chutes de moustiquaire pour faire des clôtures en métal).

Pour ce numéro, je vous propose de découvrir l'usage du carton plume, du carton ondulé (ici acheté dans une papeterie), du balsa, de certains éléments de décor ainsi que du «flocage du pauvre» qui consiste en un mélange de sable de bac pour enfants, de litière pour chat (non usagée) et de graviers de déco de chez la marque suédoise que je ne citerai pas ici.



B. La construction

1) Pour commencer, après avoir tracé et découpé mes murs dans le carton plume, je colle le tout sur une plaque de contreplaqué en me servant de colle à PVA



2) Ensuite, je passe à la découpe et au collage de toutes les parties en bois faites à l'aide de mon précieux balsa, des découpes dans une tige carrée pour les poutres et deux morceaux de planche pour les portes. Pour donner un effet aux portes, je dessine au bic des planches verticales et je finis par un brossage délicat avec une brosse de fer pour créer de minuscules rainures. Il ne me reste qu'à coller des morceaux de balsa de tailles différentes pour simuler un porte condamnée et refaire l'étape de la brosse de fer en plus de marquer au bic un point, là où la planche a dû être clouée.



3) Etape finale pour la grange en elle-même, je découpe des morceaux de carton ondulé et je les colle de façon chaotique pour donner l'impression que moult rafistolages ont dû être faits.



Il est temps de rajouter des éléments de déco pour donner plus de réalisme, après tout, un grange sans bordel contre ses parois, ça se voit que dans Walking Dead. Que prendre? Hé bien toutes les possibilités sont envisageable mais pour ma part, j'ai choisi de faire :

- Un tas de bois : je prends un branche (ici du legustrum) assez droite et à intervalles plus ou moins réguliers, je scie la branche presque jusqu'au bout et je casse le restant pour donner l'impression que la hache a cassé le dernier quart. Après, il suffit de les empiler en les collant au fur et à mesure avec de la glue.
- Un tonneau : c'est facile à trouver, j'en ai chopé plein chez Tamiya en 1/35 et 1/48 pour plus de variété :-)
- Un sceau, toujours de chez tamiya, c'était dans le kit, autant en profiter !
- Des pneus, alors là, ça vient de «carcasses» de voitures à l'échelle 1/43, idéales pour Eden. (Et si je puis me permettre, j'ai pris pas mal de véhicules dans les magasins Action, 1€ la voiture, ça évite de ruiner son portefeuille si on part sur un thème «casse de bagnole» XD)



Et la der' des der' avant la peinture, il faut évidemment floquer le sol. J'enduis le tout de colle PVA et dans l'ordre, je dissémine mes cailloux de litière, mes graviers de déco et enfin, mon sable? Je renverse l'excédent sur un support pour le récupérer.

Nous allons pouvoir passer à la peinture, auparavant, j'applique une couche de colle PVA diluée avec un quart voire un tier d'eau sur le flochage pour le rendre plus solide.

HS Voilà déjà pour le «montage», je vais mettre en page la peinture ce soir, ça devrait aller assez vite ;-)



C. La peinture

Second round, la peinture!

Pour aller plus vite sur les décors, j'utilise un aérographe. Ce n'est bien entendu pas indispensable, il suffit de passer la couche de base au pinceau. Pour le hangar, je pars sur des tôles peintes en kaki et j'ombre les boiseries au brun sombre. Pour ce qui est du sol, j'utilise un marron foncé.



Une fois les bases posées, il faut passer aux éclaircissements, mais aussi aux diverses salissures et lavis. Il y a plusieurs façons de procéder, ici je suis parti sur un rehaut (brossage à sec plus fourni en peinture) de couleur chair pâle. J'ai ensuite fait des tâches de marron moyen un peu rougeâtre et j'ai utilisé de la mousse de blis-ter pour tapoter de la peinture métallique pour simuler la peinture qui s'écaille. Je passe également un lavis de brun foncé avant d'attaquer la phase finale des pigments. Pour les pigments, j'humidifie très légèrement mon pinceau avant de le tremper dans le pot. Une fois le pigment appliqué aux endroits qui m'intéressent, je mouille mon pinceau pour repasser sur les pigments et faire des coulées verticales comme si la rouille coulait.



Après avoir collé de l'herbe statique sur la terre au préalable broyée au blanc cassé, voici le rendu final de notre petit décor. J'ai passé deux soirées à travailler dessus, une première sur le montage, la seconde sur la peinture. En prenant en compte les temps de séchage, il est aisé de faire plusieurs décors de ce type en même temps et ainsi maximiser son temps de travail.

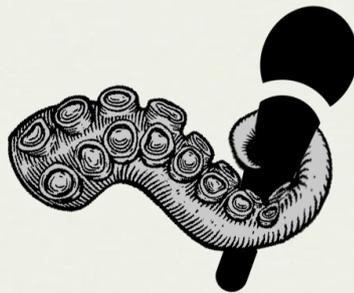


Voilà donc qui conclut ce tutoriel pour Eden-Munda, j'espère que ça pourra vous être utile voire même vous inspirer :-) C'était KKProduction, over!

Rédigé par Kurtis Koban.



Eden, ce n'est pas seulement un monde post-apocalyptique, c'est aussi un système de règles originales, à la fois simple à jouer, mais difficile à maîtriser. Si Mohand est le créateur artistique du jeu par le background, la sculpture et la peinture, nous pouvons affirmer que l'architecte du système de jeu animant nos parties est Jugger. Qui est ce créateur œuvrant dans l'ombre et pourtant fondateur de la grande majorité du jeu proprement dit ? L'Exhumé a mené l'enquête afin de mieux saisir les différentes clefs qui composent l'univers de Jugger et d'Eden.



-  **Salut Jugger! Peux-tu te présenter en nous résumant ton parcours et ce qui t'as mené à bosser sur Eden et plus généralement sur le game design?**
-  Salut ! Question intéressante. Dans la vraie vie je m'appelle Pierre mais cette information est facile à trouver. Je ne suis pas un professionnel du game design, dans le sens où il ne s'agit pas de mon activité professionnelle. En fait je suis chercheur en biologie. J'imagine que ma formation scientifique m'influence dans mes choix de game design... Sinon j'ai toujours eu une certaine passion pour le bidouillage de règles et pour les figurines. L'histoire d'Eden remonte à l'époque où Confrontation (de feu Rackham) était LE jeu de figurine. Je jouais à ce jeu dans une boutique parisienne et c'est là que j'ai rencontré Mohand. Il avait pour projet de développer son jeu de figurine depuis longtemps et la fin de Confrontation l'a décidé à passer à l'acte. Et connaissant mon goût pour l'écriture et le bidouillage de règles il m'a demandé d'écrire quelque chose. J'avais quelques idées et c'est parti comme ça. Voilà, du hasard et les bonnes rencontres aux bons moments. C'est tout ça qui m'a mené vers le game design (en plus d'un certain goût pour ça bien sûr).
-  **Quand on parle de la team HGE, on pense souvent à Mohand. Pourtant, il n'hésite pas à faire appel à toi dans les vidéos comme étant le grand maître des règles et de l'équilibrage. Pourrais-tu nous en dire un peu plus sur toi et ton implication dans Eden ?**
-  Et bien je suis en effet responsable de toutes les règles et de tous les profils d'Eden à quelques exceptions près. Donc j'ai écrit les règles du jeu. Et je design aussi les profils qui sortent régulièrement. Cela signifie que j'attribue les différentes caractéristiques des profils, leur nombre de PC, la valeur et les capacités spéciales. J'imagine les différentes capacités spéciales quand il le faut mais également les règles spéciales des nouvelles factions. Evidemment on essaye de se coordonner avec Mohand qui se charge de la partie concept et sculpture des figurines de manière à avoir quelque chose de cohérent.



Pourrait-on en savoir un peu plus quant au processus de création d'un nouveau profil ? Quel est votre méthode ? Commencez-vous par le concept visuel de la figurine ou bien le profil? Avez-vous de base une vague idée du rôle que la fig jouera ? Si toutefois ceci ne révèle pas du secret défense, bien entendu.



Pas de secret non. Enfin je crois ! En fait c'est assez simple. On fait un peu au feeling à vrai dire. Cela dit il y a un schéma commun que nous utilisons à chaque création d'un nouveau profil. La première étape est une réunion avec Mohand, un brainstorm comme on dit entre nous. On définit les sorties de figurines pour une année en général (même si ça change en cours de route parfois). J'indique quel type de profils pourraient être sympa à avoir pour les différentes factions et Mohand propose des concepts qui pourraient être sympa visuellement et en termes de figurines. Les rôles s'inversent parfois quand j'ai une envie particulière de figurines par exemple. Ensuite je crée le profil. Souvent je fait cette étape avec Berf. On brainstorm sur les capacités spéciales, les caractéristiques, etc. Souvent on a une idée du coût de la figurine avant de commencer le design et cela oriente forcément cette étape de création. En effet, si on veut jouter un profil offensif à 20 points dans une faction on sait déjà à peu près comment faire. Ensuite vient l'équilibrage. Souvent on n'est pas loin mais les tests sont importants pour affiner les choses et régler les éventuels problèmes que je n'ai pas anticipés ou imaginé. Les testeurs font un super boulot sur cette partie et sans eux ce serait bien compliqué ! Alors merci à eux.



Est-ce suite à cela que le profil passe en bêta-test avant validation définitive ? Combien de temps s'écoule t-il globalement entre le concept et la disponibilité de la figurine ?



Tous les profils passent parmi les mains des testeurs. Sauf en cas d'extrême urgence. Souvent il se passe quelques mois à quelques semaines de tests. Tout dépend si on est en retard ou non. Mais en général les tests sont assez rapides. Les testeurs ont l'habitude de jouer et identifient assez vite les problèmes quand il y en a. En fait les plus difficiles et le plus long ce sont les erratas. Les ajustements sont en effet minimes pour ça et les débats souvent assez longs sur certains profils et/ou missions. Dans les débuts d'Eden les profils étaient souvent prêts avant la figurine. Maintenant on essaie de caler l'arrivée des productions métal avec l'arrivée des cartes de profils. Il faut quelques semaines pour faire une production de figurines en métal et quelques jours pour imprimer les cartes. Donc maintenant les figurines sont systématiquement prêtes avant que le profil ne soit finalisé et testé.



Bots Racer, profils légendes, le Blue Fusetsu, les missions multijoueurs à foison,... tous autant de nouvelles manières d'aborder l'univers d'Eden. Pourrais-tu nous en dire plus sur le futur du jeu? Faut-il s'attendre à de grands bouleversements?



Nous sommes en train de réfléchir à ce que nous allons faire pour les deux prochaines années (2017 et 2018). Et oui nous avons prévu certaines évolutions. Je n'en parlerai pas plus car nous sommes encore en train de « brainstormer » mais on fait tout pour qu'Eden perdure ;-)



Il y a-t-il une question que tu aurais aimé que je te pose et qui ne figure pas dans l'interview ? Quelle en serait la réponse?



Euh... 42 !

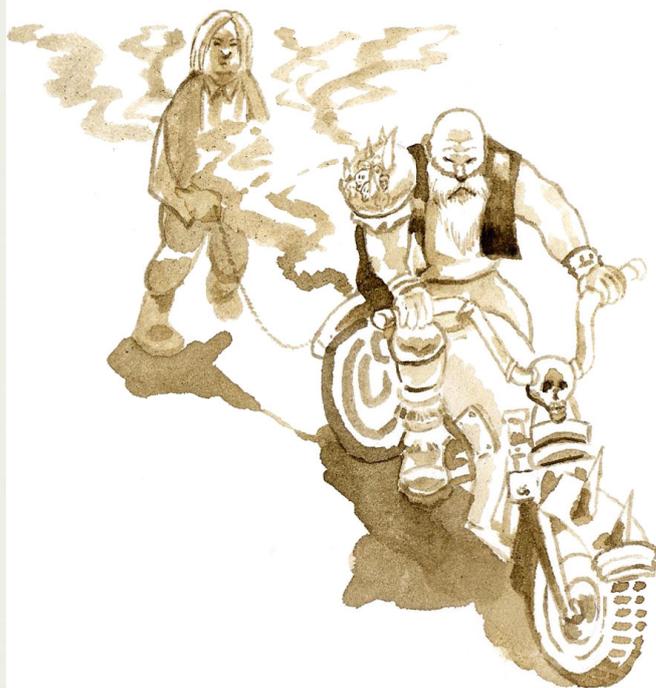


Un grand merci pour avoir pris le temps de répondre à cette interview, Jugger! Un dernier petit mot pour la communauté?

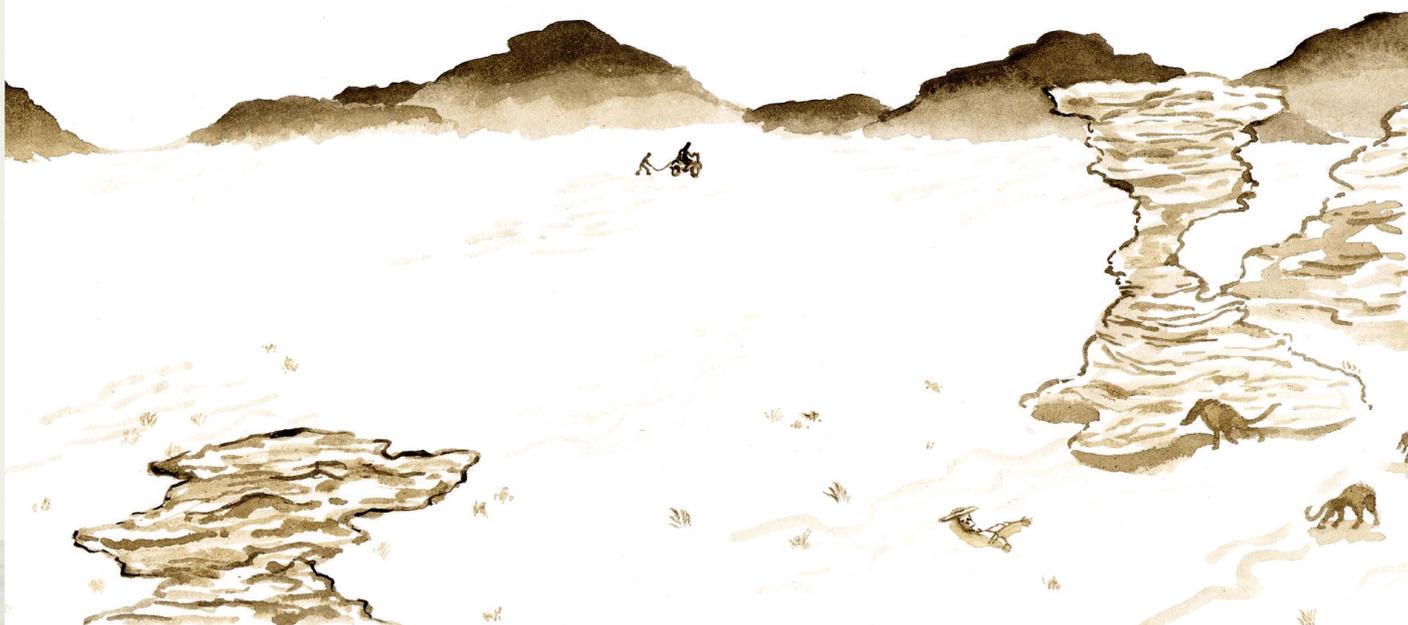


Juste que nous avons toujours eu une super communauté et que cela fait notre fierté. Je suis très heureux que pleins de joueurs puissent passer de bon moment grâce aux figurines et règles d'Eden. J'espère que cela continuera encore longtemps. En attendant bon jeu à tous !

QUELQUE PART,
SOUS UN
NUAGE
radioactif
...



Je ne saurais plus dire combien de jours s'étaient écoulés depuis le début de cette traversée dans le désert...



J'ai les pieds en sang et ça commence à vibrer au milieu tout autour des menottes. Je m'étonne de la résistance de mes poignets, ils auraient déjà dû se déboîter, depuis le temps...



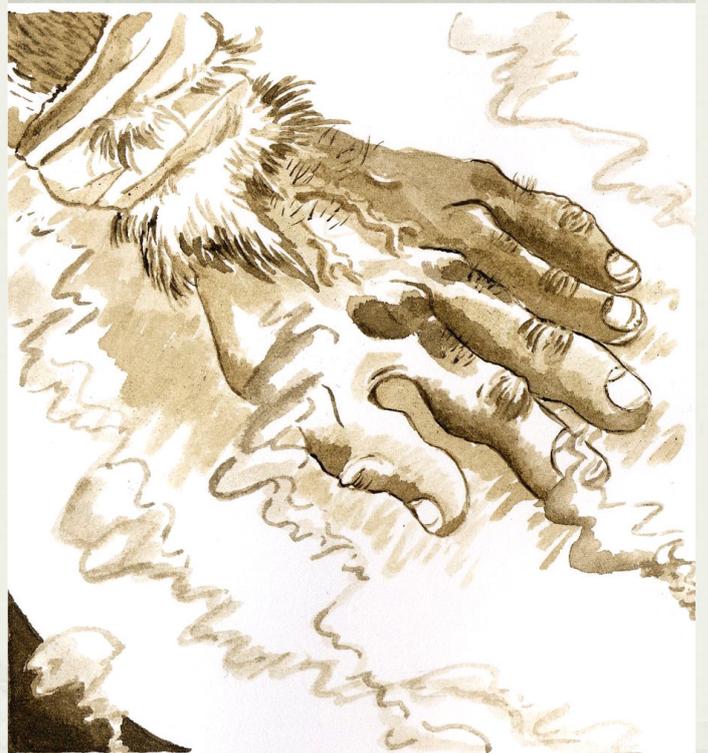
Cet enfoiré de barbu n'a même pas l'air d'y prendre plaisir, c'est à peine si il fait attention à moi.



de sa moto, par contre, il en prend soin comme si elle était faite de chair.



Je ne sais pas si c'est dû à la déshydratation, mais j'ai cru le voir occupé de la caresser, d'un geste très tendre.



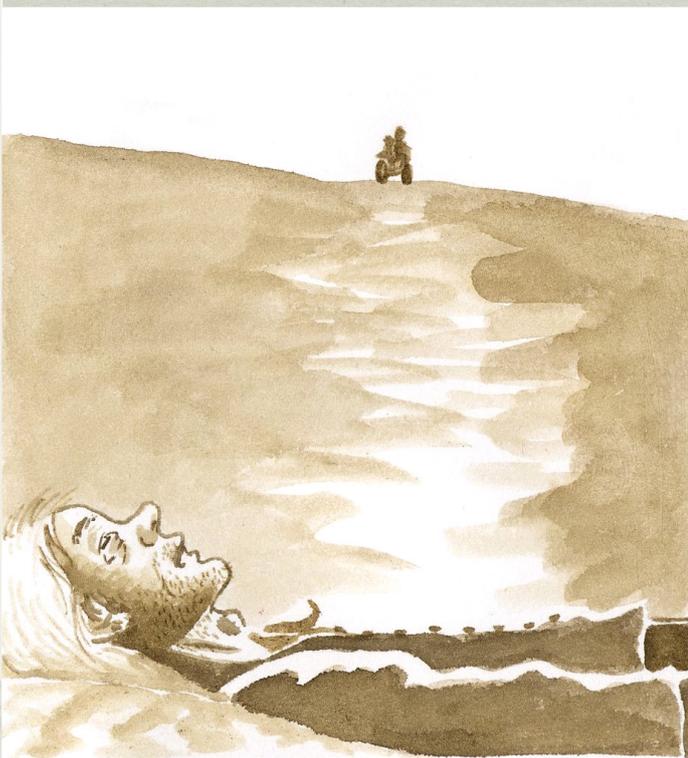
La chaîne qui me rattachait à la machine infernale a fini par céder.

Surpris, Je me suis vautré dans le sable. J'ai bu la tasse, ce qui m'a empêché de le supplier de m'achever.



Le temps de relever la tête, le moteur était déjà loin, me laissant seul avec le vrumbissement incessant de la moto que je ne pouvais plus m'enlever du crâne.

Ça m'apprendra à offrir de l'eau à une inconnue. Fût-ce-t-elle une petite fille.





**ENCORE UN PETIT CREUX APOCALYPTIQUE ? RETROUVEZ LES RÉALISATIONS
DE KURTIS KOBAN SUR SON BLOG:
[HTTP://HIGHWAYTOELF.BLOGSPOT.BE/](http://highwaytoelf.blogspot.be/)**

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