

DREADFLEET

Mort en Haute Mer

Vous aurez sans doute remarqué le thème nautique faisant la part belle à la piraterie dans ce numéro de White Dwarf, tout simplement parce qu'il inaugure la sortie de Dreadfleet! Phil Kelly accompagné de son fidèle matelot Andy Hall nous dit tout...



Lorsque sonnent les douze coups de minuit, la Flotte Maudite lève l'ancre afin que ses capitaines morts-vivants étanchent leur soif de carnages. Des vaisseaux damnés émergent des nappes de brume aux relents de soufre, les lanternes de leurs ponts luisant d'une lueur fantomatique.

Ces navires fendent les eaux dans un silence de mort; mais soudain, le murmure des vagues est recouvert par le rugissement des bordées. Des gémissements émis par un millier de gorges ravagées leur font écho, leur plainte lancinante ponctuée par les ordres de quartiers-mâtres revenants.

Depuis plus de vingt ans, les pirates morts-vivants du Comte Noctilus sillonnent les océans du monde. Après chacun de ses raids, la Flotte Maudite disparaît sans laisser de traces.

Malgré tout, il reste encore un espoir de voir un jour cette menace éliminée. En effet, le Capitaine Jægo Roth a juré de traquer et de détruire Noctilus et ses capitaines morts-vivants. À cette fin, il s'est assuré les services des seigneurs pirates les plus redoutés de Sartosa, chacun d'eux étant à la tête d'un navire hérissé de canons, de canons-orgues et de balistes.

C'est ainsi que lorsque minuit sonne lors de la Geheimnischacht, le Heldenhammer et le reste de sa flotte parviennent à pénétrer dans le royaume de la non-vie appelé le Cimetière du Galion. Noctilus et ses alliés ne tardent pas à se rassembler pour leur faire face... Le dernier acte de la bataille est annoncé par le glas sinistre d'une cloche, comme si le vampire et ses séides défilent Roth et ses compagnons de venir les affronter.



Dans le Cimetière du Galion

LES RÉCITS DES PROFONDEURS

Dreadfleet peut être qualifié de jeu à la trame narrative développée, car les scénarios sont liés entre eux et racontent l'histoire du Capitaine Roth et de sa quête de vengeance contre le sinistre Comte Noctilus. L'histoire débute au moment où Roth et la Grande Alliance pénètrent dans le Cimetière du Galion et se termine par l'ultime bataille qui oppose les deux flottes. Chacun des douze scénarios propose un objectif différent, comme secourir un capitaine prisonnier, capturer autant de trésors (et de rhum!) que possible ou couler un navire adverse avant qu'il ne s'échappe. Au fil de la campagne, vous pouvez noter vos performances et ensuite inverser les rôles pour tenter de faire mieux que votre adversaire!

Le grand Capitaine Roth est ivre de vengeance, car le Comte Noctilus a attaqué Sartosa, pillant et massacrant des centaines de familles, y compris celle de Roth. Ainsi commence l'histoire d'une revanche implacable et la légende de la Flotte Maudite.

"Cette histoire de vengeance est au cœur de Dreadfleet, notre dernier jeu en date," explique Phil Kelly, l'un de ses concepteurs.

“Cette histoire de meurtres et de vengeance est au cœur de Dreadfleet, notre dernier jeu en date.”

"En fait, je décrirais Dreadfleet comme une chasse au vampire dans l'équivalent du triangle des Bermudes. Je trouve qu'un tel concept est déjà amusant en lui-même!"

Cette histoire se retrouve dans tous les aspects du jeu, qu'il s'agisse des textes d'introduction de chaque scénario ou des historiques relatifs aux capitaines des deux flottes. "On peut dire que Dreadfleet est un "wargame narratif", car tandis qu'on avance dans la campagne, on découvre la quête de vengeance du Capitaine Roth." Chaque scénario est lié aux autres, il ne s'agit donc pas d'escarmouches isolées, mais de fils tissant une trame complexe et haletante,

dans laquelle la Grande Alliance mène une course impitoyable contre le Comte Noctilus et sa flotte de pirates morts-vivants.

Cette poursuite mène Roth à travers les mers jusqu'à ce qu'il parvienne à acculer son ennemi dans un monde parallèle à celui de Warhammer. En effet, ce domaine marin est situé en dehors des océans de Warhammer, comme l'explique Phil: "L'histoire se déroule dans un royaume

d'ombre nommé le Cimetière du Galion. Le Comte Noctilus, le grand méchant du jeu, y a établi son repaire. C'est de cet endroit qu'il lance des raids en franchissant le voile qui sépare les mondes, et qu'il apparaît où il le désire sur les océans afin d'attaquer n'importe quel rivage."

C'est là que John Blanche entre dans la danse: "Cette atmosphère donne au jeu une saveur unique. Une fois qu'on a le lieu, les protagonistes s'y insèrent naturellement. C'était le cas pour Mordheim, et il se trouve que Sartosa est en quelque sorte une Mordheim portuaire, un peu comme Liverpool, mais avec des gens encore



La Grande Alliance de Jægo Roth repère le Comte Noctilus et son navire, le Naufrageur.

CARTES SUR TABLE



Lorsque vous prenez le commandement d'un navire, vous recevez la fiche correspondante. Celle-ci récapitule les caractéristiques et les particularités du vaisseau et de son capitaine. Elle sert donc de référence en cours de partie. Les cartes de Dommages sont placées sur les côtés, au niveau de la section du navire atteinte. Les cartes spéciales ou irréparables sont placées en dessous afin de s'y référer rapidement, les blessures du capitaine étant glissées au-dessus.



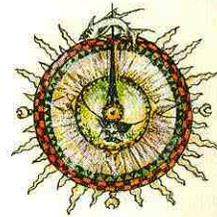
moins recommandables que des Anglais!" Cependant, les scénarios du jeu se déroulent loin de Sartosa, dans un monde de ténèbres. John poursuit: "Lorsqu'il a fallu illustrer le Cimetière du Galion dans les dessins, sur le tapis de jeu représentant la mer et dans les divers éléments du jeu, il fallait restituer une impression terrifiante, et aller au-delà d'un océan tumultueux, afin de donner vie à un univers empreint de magie, d'îles mystérieuses et de monstres marins."

Il est intéressant de noter que bien que les "méchants" soient affreux et maléfiques, les "gentils" sont cependant loin d'être des enfants de chœur. "Ce sont des pirates et des parias," commente Phil. "Les acteurs de cette histoire sont motivés par l'appât du gain et la soif de vengeance, et se soucient peu de sauver le monde."

La scène est donc en place: un royaume marin mort-vivant baigné de magie! C'est un lieu horrible, comme le soulignent les nombreuses illustrations du jeu. "Les créateurs de Dreadfleet se sont éloignés de tous les canons que nous connaissons. Ce n'est pas un jeu de bataille navale traditionnel, avec des listes de flottes, etc." explique Phil. "Nous avons utilisé la trame narrative pour donner naissance à des vaisseaux uniques pleins de personnalité, manœuvrés par des équipages et des capitaines hauts en couleurs." Et ce n'est rien de le dire! Comme vous pourrez le constater, chaque navire est doté de caractéristiques propres qui reflètent la personnalité de son

capitaine. Les protagonistes de Dreadfleet ont chacun une bonne raison de participer à la traque avec la Grande Alliance de Roth, ou de ravager les mers avec la Flotte Maudite de Noctilus.

"La boîte de jeu contient tout ce qu'il faut pour jouer immédiatement," continue Phil. "Des navires, des cogues, des îles, des épaves, des instruments de navigation et de jeu, d'innombrables cartes illustrées, un livre tout en couleurs. Vous aurez même un somptueux tapis de jeu en guise de mer!"



Ci-dessous: L'illustration d'Alex Boyd représentant le Naufrageur.





Ci-dessous : Le Heldenhammer, le vaisseau de Jægo Roth, peint par Alex Boyd.

À la mention des navires, mon attention est attirée irrésistiblement vers les figurines alignées devant moi sur la table. Leur taille est imposante, chacune faisant environ dix centimètres de long, et autant de hauteur dans la plupart des cas. Je me saisis alors du *Heldenhammer* et m'extasie devant les détails, comme les bordées de canons, les

batteries de mortiers et l'immense cathédrale de poupe. "Tous les vaisseaux de la Grande Alliance sont des monstres pesants. Prends par exemple le *Heldenhammer*. Ce n'est pas un simple vaisseau de guerre – la taille de ces derniers se rapprochant plus de ceux des cogues du jeu – car il s'agit du navire personnel du Grand Théogoniste. En fait, pour te donner une idée, sa figure de proue est plus grande que le Colosse de Rhodes, et ses canons font deux fois le calibre de l'artillerie de campagne impériale. Tous les navires de guerre du jeu sont du même acabit, leur taille se rapprochant de celle de cités flottantes. Les abordages entre de tels vaisseaux ne sont pas de simples escarmouches, mais de véritables batailles rangées opposant des milliers de marins."

"Tu noteras que le *Heldenhammer* est le navire qui se rapproche le plus d'un galion traditionnel, dans le sens historique du terme, et malgré cela, sa figure de proue est une immense statue actionnée par la puissance de la vapeur!" précise Phil. "Tous les vaisseaux reprennent l'imagerie de Warhammer. Il y a ainsi un kraken mécanique possédé par l'âme d'un démon, un monstre marin pourrissant infesté de skavens morts-vivants qui l'ont équipé de bordées de canons à malefoudre, ou encore un sérail flottant."

Bien que les navires de guerre soient les stars incontestées du jeu, Dreadfleet propose beaucoup d'autres éléments qui feront la



joie des grands enfants que nous sommes. "La mer est bien entendue mise à l'honneur, mais nous voulions ajouter un côté périlleux en obligeant les joueurs à naviguer au milieu d'îles et d'épaves. Il fallait donc des décors appropriés. À l'origine, nous étions partis sur l'idée de proposer des îles en carton en deux dimensions, mais franchement, le rendu sur la table de jeu n'était pas terrible. Nous avons alors pensé que des îles en trois dimensions en plastique seraient bien mieux, et c'est ce que nous avons fait! Dave Andrews a sculpté des îles mystérieuses avec des crânes, des bastions et des piliers de pouvoir. Le jeu prend littéralement vie sous vos yeux quand vous les posez sur la table, alors imaginez le spectacle avec une flotte entièrement peinte! On dirait une scène mise en place pour le tournage d'un film. C'est ce que j'avais en tête lorsque j'ai écrit les scénarios," explique Phil.

Nous avons déjà abordé l'aspect narratif des scénarios, mais j'ai demandé à Phil de m'en parler plus en détail. "La trame narrative fait partie intégrante du jeu. Les scénarios racontent une histoire, et vous apprennent pas à pas les mécaniques du jeu. Vous y trouverez une chasse au trésor, une évasion théâtrale, une embuscade, des manœuvres dans des zones de récifs, et bien entendu, une immense bataille navale utilisant tous les vaisseaux du jeu! Inutile de dire qu'il est aussi très facile d'inventer ses propres scénarios."

Ces derniers sont intégrés au livre de règles. "Je voulais obtenir un système simple qui offrirait des défis tactiques, tout en permettant de rejouer les scénarios de nombreuses façons différentes. Jervis m'a beaucoup aidé. Bien que le jeu soit facile à apprendre, il est difficile à maîtriser, car l'inertie des navires oblige à réfléchir à ses mouvements deux ou trois tours à l'avance. Le système de cartes de Dommages est novateur et ajoute un élément imprévisible. Si vous tirez les bonnes cartes de Dommages, vous pouvez couler un navire en un tour, mais j'ai plus souvent vu un vaisseau tenir bon avec 15 cartes sur sa fiche: il donne du gîte, le gouvernail est brisé, la mascotte a été tuée, l'agrès est en flammes et il dérive au gré des courants, mais il tient bon!"

L'essentiel des mouvements des navires et la vérification des arcs de tirs s'effectue grâce aux instruments fournis dans la boîte. Phil montre pour eux presque autant d'enthousiasme que pour les bateaux eux-mêmes. "Ces instruments sont pleins de caractère!" s'exclame-t-il. "Ils proviennent clairement du monde de Warhammer. Prenez par exemple la roue. On aurait pu se contenter de fournir un morceau de carton formant l'angle désiré, mais au lieu de cela, Aly Morrison a donné naissance à cette roue ornementée, avec son barreau squelette et ses inscriptions baroques, en s'inspirant d'un croquis de Dave Gallagher."

HISSEZ LA VOILE!

La rose des vents est un élément important du jeu. Elle est placée le long du tapis de jeu pour indiquer le sens du vent, et se déplace régulièrement au cours de la bataille. Le verso de la rose des vents révèle un terrible marqueur de vortex, le cœur du Maelström.



Ci-dessous: Le Kraken Noir attaque le Flamboyant au milieu d'une mer déchaînée aux eaux de la couleur du feu. Cette vision de Paul Dainton dépeint toute la violence d'une bataille de Dreadfleet.



La Grande Alliance



SARTOSA

La cité portuaire de Sartosa est la capitale des pirates du monde entier. Ses faubourgs s'étendent jusque sur la mer, et sont le repaire des coupe-jarrets de la pire espèce. C'est un lieu où règne la loi du plus fort, bâti grâce aux déchets rejetés par les océans et doté d'une économie basée sur le pillage et le vol. Ses maisons sont faites avec des coques retournées ou avec les châteaux avant et arrière d'anciens navires, placés sur des pilotis. Les venelles de cette ville ressemblent à des pontons et à des quais aux planches vermoulues. Plusieurs nations ont déjà tenté en vain de prendre Sartosa par la force, car elle est ceinte par des galions enchaînés les uns aux autres, tous dotés de batteries redoutables...

Jægo Roth est le capitaine du *Heldenhammer*, le vaisseau amiral de la Grande Alliance lorsque celle-ci s'aventure sur les eaux hantées du Cimetière du Galion afin de traquer le Comte Noctilus. Cependant, cela ne fut pas toujours le cas...

En effet, le Capitaine Roth était autrefois un célèbre pirate originaire de Sartosa, et le fils du légendaire cartographe Indigo Roth. La renommée des talents de navigateur et de meneur de Roth s'étendait bien au-delà des ports du Vieux Monde. Il était alors le capitaine de la *Sentinelle*, un navire rapide et redoutable, et œuvrait en tant que corsaire au service de quiconque était disposé à en payer le prix. Au cours de sa carrière, Roth envoya des centaines de bateaux par le fond.

Néanmoins, il finit par se lasser de cette vie d'errance sur les flots, et décida un jour de prendre sa retraite à Sartosa, aux côtés de sa femme et de son fils, mais quand il revint dans sa cité natale, il la trouva en flammes, et découvrit que sa famille faisait partie des innombrables victimes: le Comte Noctilus avait réussi à pénétrer les défenses réputées imprenables de l'île des flibustiers. Roth apprit ainsi dans la douleur que l'existence du vampire n'était nullement le fruit de l'imagination des marins.

Roth découvrit également le cadavre de son père, au milieu de plusieurs artefacts étranges éparpillés au sol: un cadran lunaire ésotérique, une coquille de bénitier à l'intérieur de laquelle était dessinée une carte, et une longue-vue arabe enchantée. Il enterra ensuite sa famille, jura de se venger de Noctilus et mit les voiles vers l'Empire à la recherche d'alliés.

Malheureusement pour Roth, son histoire de morts-vivants ne suscita pas l'intérêt des nobles des terres de Sigmar, quant à son clergé, il était engagé ailleurs dans une guerre contre les ennemis de l'Empire. Roth fut enragé et exaspéré et, poussé par le désespoir, il détourna le *Heldenhammer*, le vaisseau du Grand Théogoniste.

Il s'enfuit alors vers le sud et pilla la cité-nécropole de Zandri afin de rassembler assez d'or pour engager des mercenaires. Le Mage Doré et son navire le *Flamboyant* furent les premiers à se joindre à Roth, suivis peu de temps après par Aranessa la Saumâtre, la reine-pirate de l'*Espadon*.

Le *Tonnerre de Grimmir* fut le dernier vaisseau à rejoindre la Grande Alliance, car son capitaine était lui aussi guidé par la soif de vengeance. Le *Dragon des Mers* ne la rejoignit qu'après que celle-ci fût entrée dans le Cimetière du Galion.

La Flotte Maudite



Les pirates ont toujours été des gens superstitieux capables de croire aux histoires les plus fantastiques. L'une de leurs légendes parle du Cimetière du Galion, un royaume mythique infesté de morts-vivants et source d'une malédiction pesant sur le monde des vivants et provoquant la disparition pure et simple des navires qui font naufrage. Certains considèrent que ce ne sont que des sornettes, et clament qu'il s'agit de

Nyklaus avait découvert l'existence du maelström bouillonnant au fond de l'océan, ce vortex d'une tempête de magie attirant à lui les victimes des océans. Lors de la Geheimnisnacht, Niklaus célébra un rituel qui permit à son château sylvanien et à ses séides morts-vivants de disparaître pour réapparaître dans le Cimetière du Galion. Usant de la magie noire du Maelström, le vampire rassembla des épaves pour former la coque du *Naufrageur*, dont le château

“C'est dans ce royaume que Noctilus a établi son repaire, et à partir de ses morts-vivants qu'il a levé ses équipages.”

l'œuvre de monstres marins ou de courants imprévisibles, mais la rumeur faisant état d'une force maléfique responsable de ces disparitions persiste, avec raison, car c'est dans ce royaume surnaturel que Noctilus a établi son repaire, et à partir de ses habitants morts-vivants qu'il a levé ses équipages. Jadis, Noctilus était connu sous le nom de Nyklaus von Carstein. À cette époque, il vivait en Sylvanie, dans l'empire.

arrière n'était autre que son ancienne demeure. C'est alors qu'il prit le nom de Comte Noctilus, afin de marquer la fin de sa précédente existence.

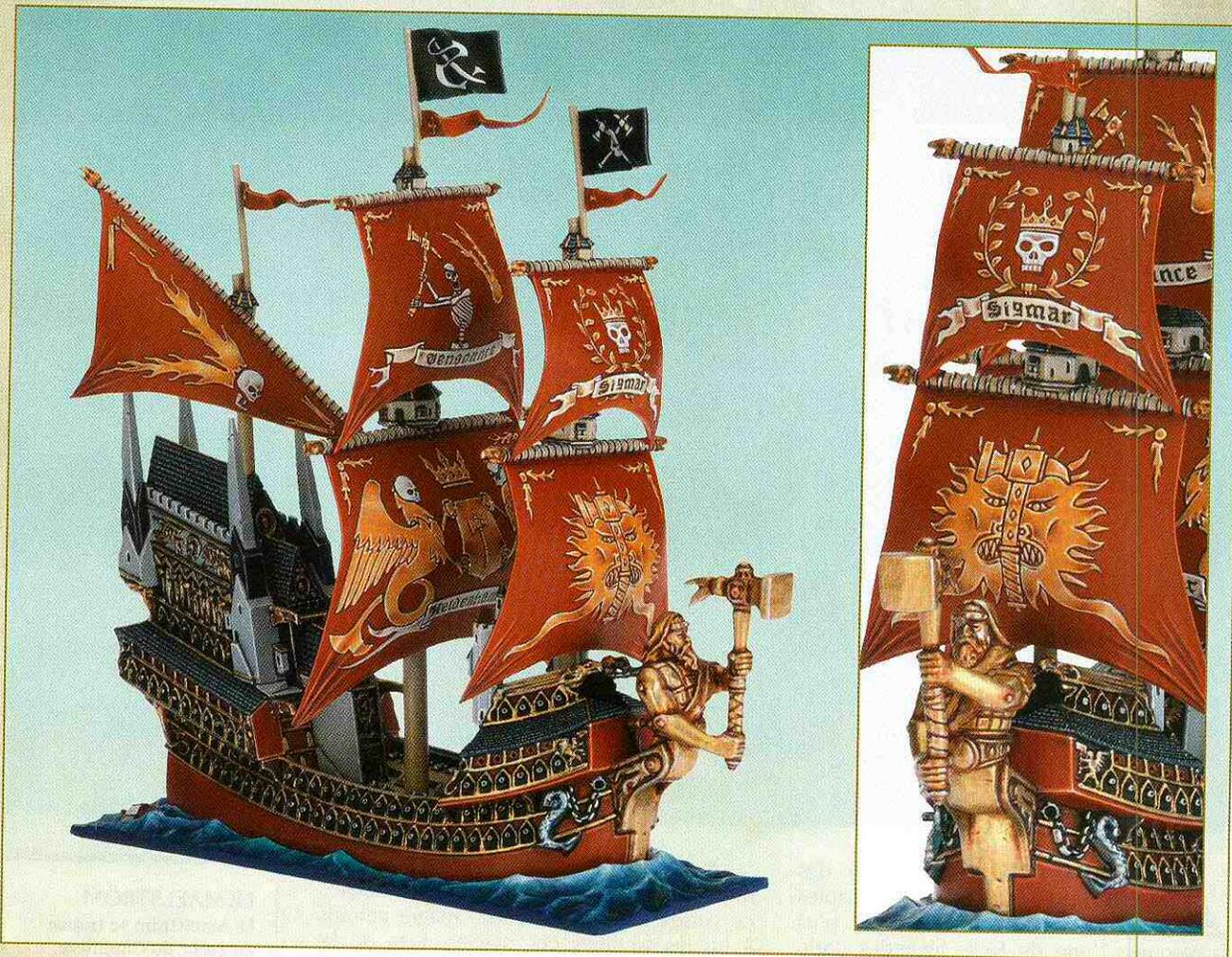
Le vampire ne tarda pas à rassembler une flotte de morts-vivants, soumettant le *Spectre des Abysses*, réanimant la carcasse du *Skabrus* et passant des pactes impies avec les capitaines du *Kraken Noir* et du *Malédiction de Zandri*.

LE MAELSTRÖM

Le Maelström se trouve au cœur du Cimetière du Galion. Ce tourbillon magique attire à lui les épaves du monde réel et leurs cadavres. Le Comte Noctilus ourdit ses plans depuis le Cimetière du Galion, au milieu des dépouilles gonflées comme des outres des navigateurs infortunés et des créatures marines, sur des îles battues par les vents de magie. Pénétrer dans le Cimetière du Galion est presque impossible, Roth n'y étant parvenu que grâce à son cadran lunaire magique.



Heldenhammer



Colère de Sigmar, la figure de proue du Heldenhammer, est aussi l'arme la plus redoutable du capitaine Roth. Lorsqu'elle s'abat sur un vaisseau ennemi, elle le fait avec la force d'une comète à deux queues.



À la tête de la Grande Alliance se tient le Capitaine Jaego Roth, véritable cerveau de l'armada s'opposant à la Flotte Maudite du Comte Noctilus. Roth considère le vampire comme responsable du décès de sa famille, et ne reculera devant rien pour se venger de sa némésis.

Heldenhammer fut jadis le navire amiral du Grand Théogoniste, et que Jaego Roth ait eu à la fois le courage et la témérité de dérober un tel bâtiment atteste de sa détermination à débarrasser le Cimetière du Galion du Comte Noctilus une fois pour toutes.

En tant que vaisseau amiral de la Grande Alliance, Heldenhammer se détache du reste de la flotte, car s'il ressemble à un trois-mâts, son gabarit est hors du commun. Le navire de guerre arbore des centaines de canons, des batteries entières de mortiers de siège et une pléthore de meurtrières. Le vaisseau est indubitablement lié à l'Empire. Des griffons des mers à la queue de poisson sont reproduits sur ses voiles, sa poupe accueille un temple monumental et la figure de proue à l'effigie de Sigmar possède un marteau gigantesque, conçu pour broyer les navires ennemis.

Naufrageur



Capitaine du *Naufrageur* et maître incontesté de la Flotte Maudite, le Comte Noctilus a provoqué la croisade menée par Jaego Roth à la tête de l'armada de la Grande Alliance.

Le vampire a utilisé une puissante sorcellerie pour imbriquer les épaves des navires trouvés dans son royaume mystique pour créer un bâtiment de guerre aux proportions cauchemardesques, avec lequel il compte dominer les mers et noyer le monde des mortels dans le sang. Le *Naufrageur* est construit autour du château

sylvanien du Comte Noctilus, auquel ont été fusionnées les coques éventrées des navires qu'il a coulés, et son équipage est composé de morts-vivants servant la volonté du vampire. Le piton rocheux au cœur du bâtiment a été aussi arraché à sa terre natale, de même que le pont conduisant au sinistre repaire du comte, ce qui permet d'estimer la taille colossale du vaisseau. C'est un mastodonte des mers, garni de la myriade de coques brisées des galions et des navires que le vampire a jugé suffisamment gothiques et majestueux pour lui convenir.

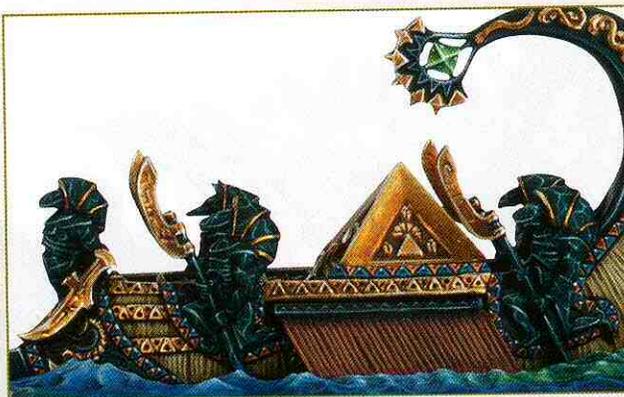
Espadon



Ses origines sont nimbées de mystère, mais Aranessa la Saumâtre est l'un des capitaines pirates les plus redoutés de Sartosa, une reine-pirate unique en son genre. Certains prétendent qu'elle est la fille de Manann, le dieu des mers, et que de l'eau salée coule dans ses veines. Pour d'autres, c'est un mutant qui a coupé sa queue de poisson après avoir été rejeté de sa tribu nordique étant enfant. Mais quelle que soit la vérité, il est certain que ses talents à la barre ou au sabre sont tels que tous s'accordent sur son adresse au combat.

L'Espadon est manœuvré par un équipage hétéroclite composé de centaines de brigands et de coupe-jarrets. L'aspect du vaisseau est étroitement lié aux animaux marins, comme il sied à la fille de Manann. Sa coque arbore des coquilles et des dents de monstres des mers, des banderoles en forme d'algues, et une nageoire en guise de gouvernail. D'autres détails incluent des mâts en corne de narval géant, un éperon fait à partir d'un rostre massif, et le crâne d'un géant des mers, aux orbites ornées de bijoux, comme figure de proue.

Malédiction de Zandri



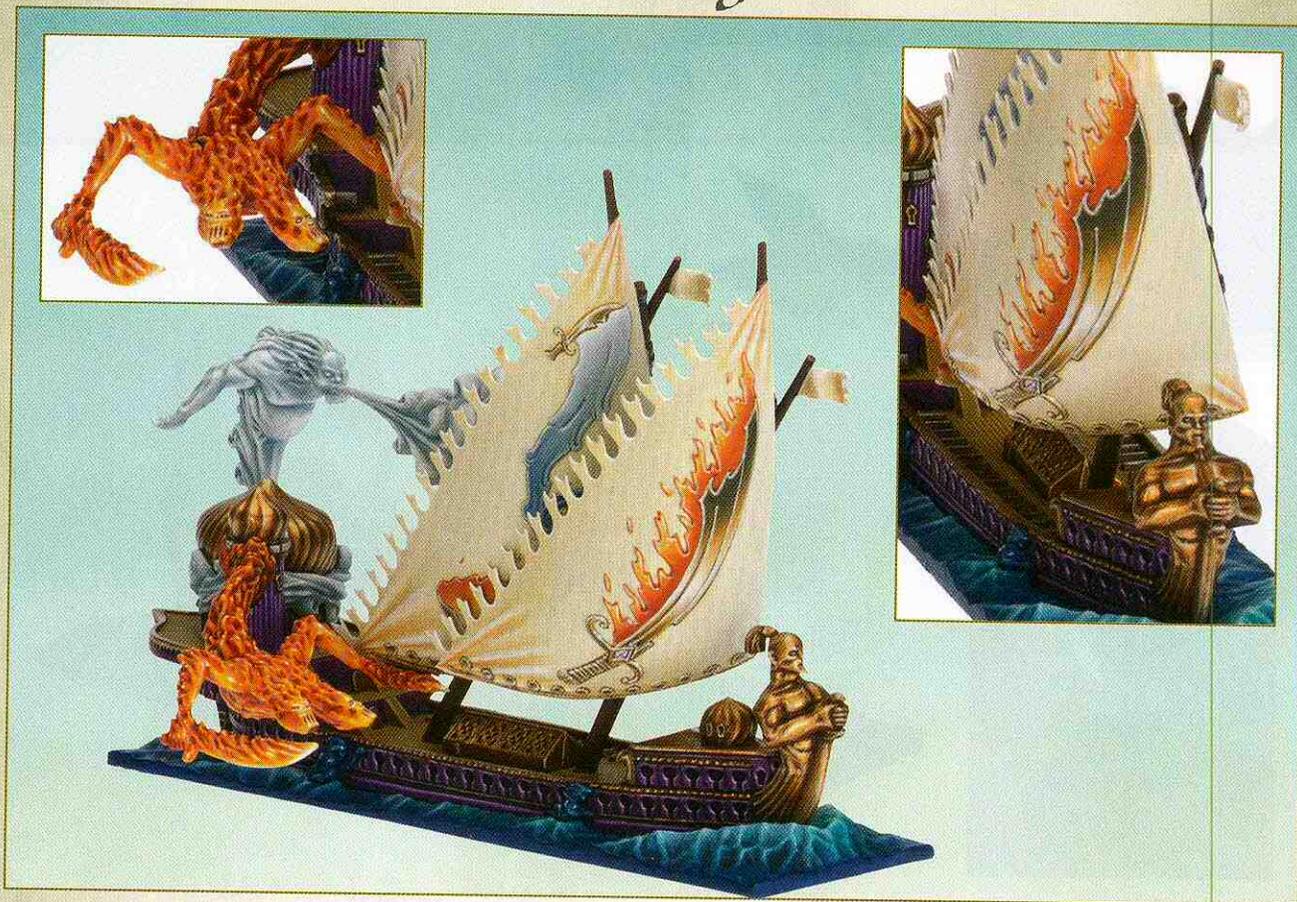
Lorsque Roth entreprit un raid audacieux sur les côtes de Zandri afin d'y dérober les innombrables trésors de la cité pour financer sa campagne, il ne pouvait en prévoir les conséquences. Tiré de son sommeil par la profanation de son royaume, le Roi Amanhotep fit vœu d'éternelle vengeance envers les pillards.

Le souverain invoqua ses légions de squelettes, et ordonna à ses serviteurs infatigables de travailler nuit et jour jusqu'à achever la construction d'un vaisseau de guerre digne de sa quête vengeresse. Après

de longues semaines de labeur incessant, *Malédiction de Zandri* fut enfin paré pour la chasse. L'équipage du navire royal comprend des centaines de rameurs squelettes, un nécrosphinx et pas moins de quatre colosses de nécrolithe prêts à protéger leur seigneur si le besoin s'en faisait sentir.

L'imposante gemme à l'extrémité de la proue recourbée est capable de concentrer l'énergie de la Lumière de Ptra en un rayon dévastateur. Ce bâtiment inclut également des catapultes à crânes hurlants et des dizaines de balistes tirant depuis ses sabords.

Flamboyant



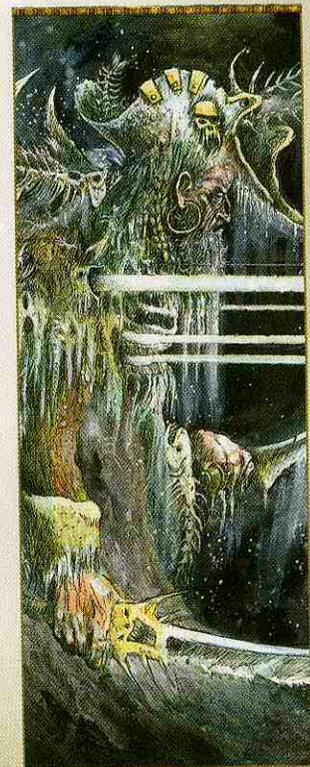
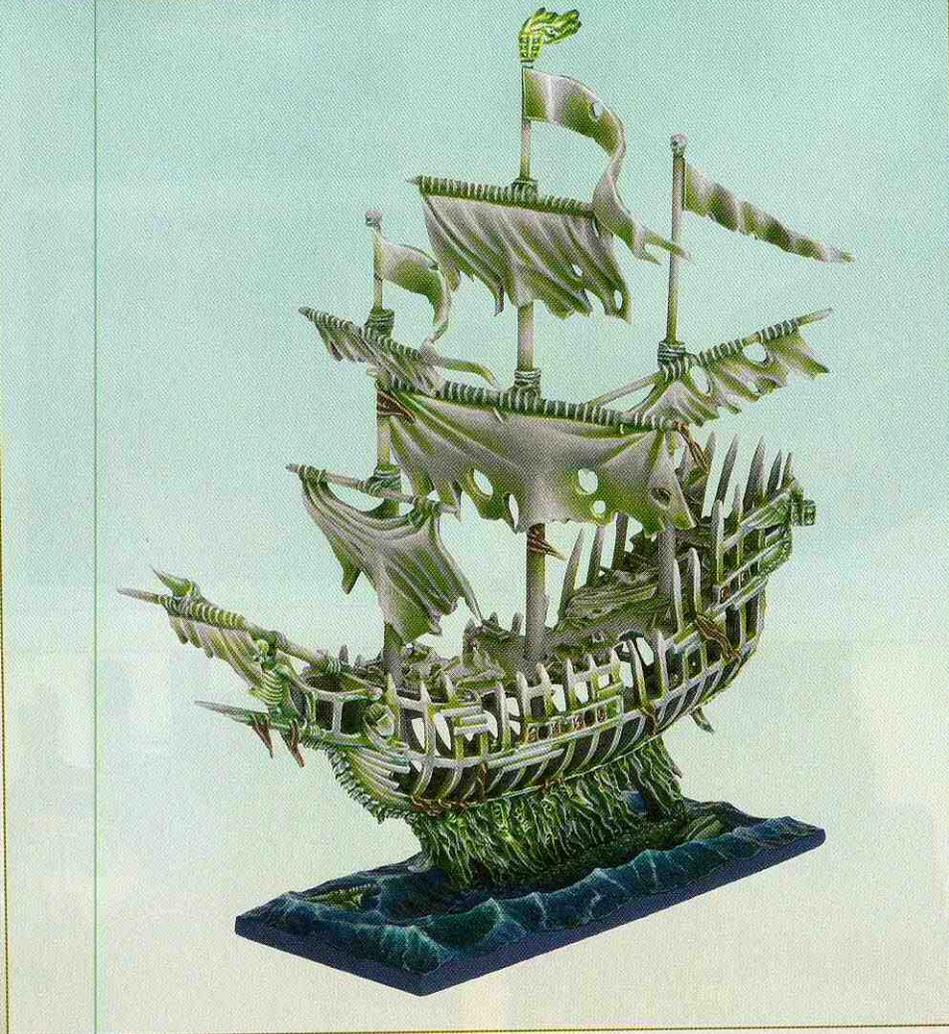
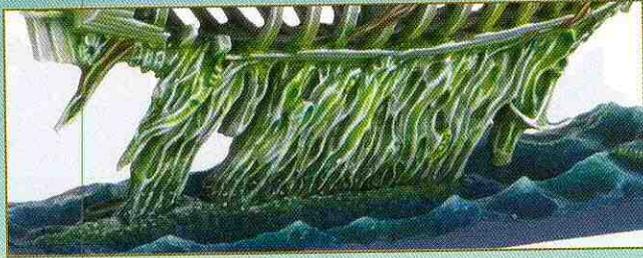
Magicien excentrique et riche au-delà des rêves les plus fous d'un prince marchand, le Mage Doré est un homme raffiné aux manières délicates. Mais sous cette apparence sophistiquée se cache un sorcier aux incroyables pouvoirs.

Le *Flamboyant*, navire de l'autoproclamé Sultan des Mers, apparaît comme une barge de plaisance, agrémentée de bibliothèques et d'un vaste harem, mais cela dissimule sa véritable nature de puissant vaisseau de guerre. Le Mage Doré a asservi de nombreux esprits élémentaires qu'il commande à la

bataille, réduisant ses ennemis en torches grâce à des éfrits de feu ou gonflant ses voiles au souffle des djinns des tempêtes.

En tant que navire d'un sorcier habitant les terres loin au sud de l'Empire, le *Flamboyant* est de conception et d'aspect singulier. La nature exotique de ses minarets le distingue aisément de tous les autres bâtiments de la flotte. Chacun d'eux abrite un des grands élémentaires, le djinn des tempêtes et l'éfrit de feu, qui font la renommée du Mage Doré. Les motifs ornant les voiles font également écho aux deux créatures éthérées.

Spectre des Abysses

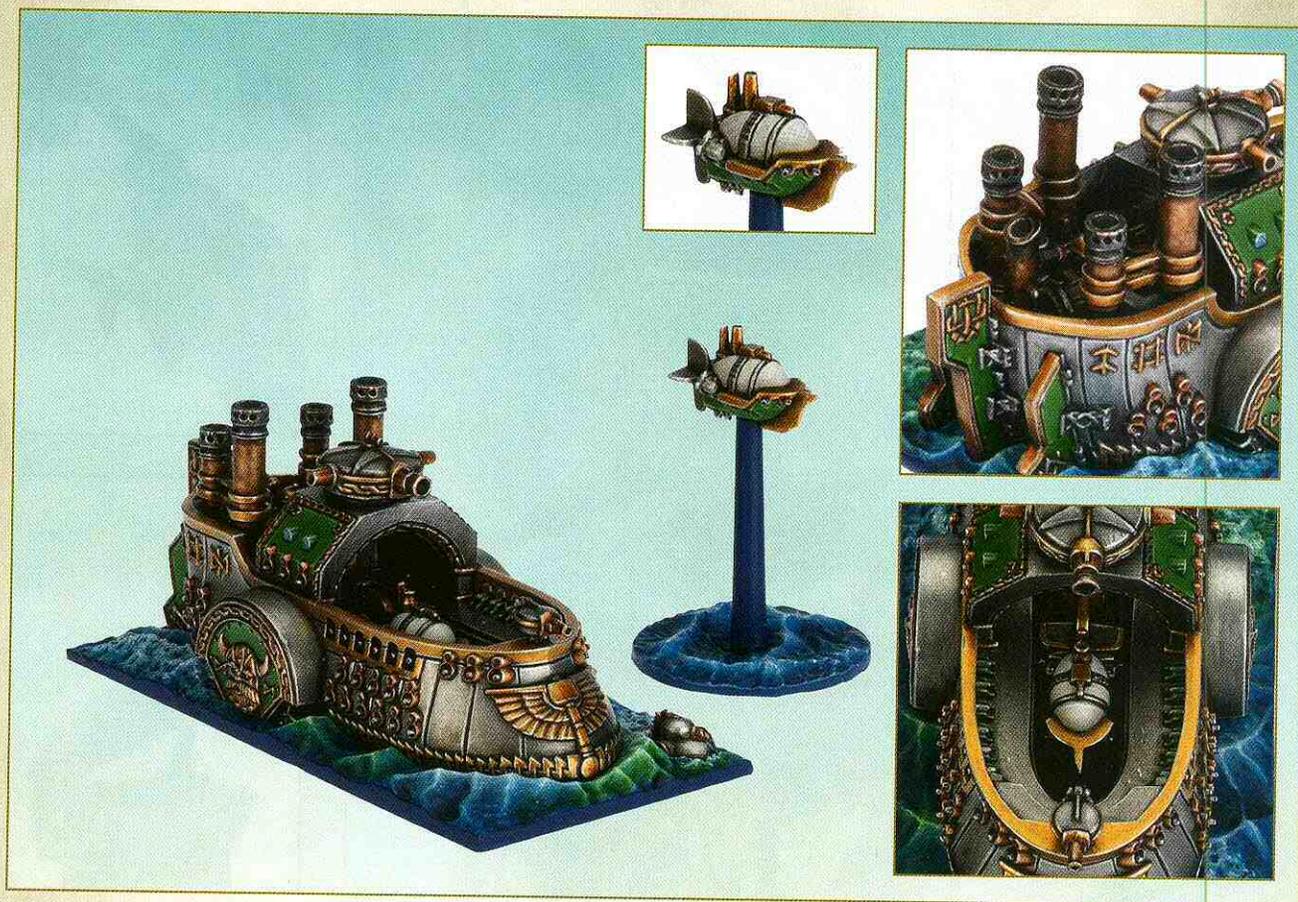


Tous les marins sillonnant le Grand Océan connaissent la triste histoire de Vangheist et de son maudit équipage, car il y est question d'avidité et de trahison. Leurré par des promesses d'immortalité, Vangheist tua de sang-froid son maître sorcier, car il ne voulait point partager ce qu'il avait découvert. Il obtint la vie éternelle au bout de son voyage, quoi que sûrement pas de la façon qu'il espérait. Lorsque le navire retourna sur le plan des mortels, vaisseau comme équipage avaient depuis longtemps pourri, et il n'en restait

qu'un navire fantôme. Ainsi naquit le *Spectre des Abysses*, répandant sa malédiction sur tous ceux qui l'aperçoivent.

Avec ses voiles en lambeaux et sa charpente exposée suggérant la carcasse d'un animal, le navire pirate fantôme irradie la non-vie. Sa coque moisie arbore des rangées de canons sur toute sa longueur, mais ce qui identifie le navire comme une entité surnaturelle, plus encore que son aspect, est le fait qu'il flotte au-dessus des vagues, la mer elle-même refusant tout contact avec cette abomination.

Tonnerre de Grinnir



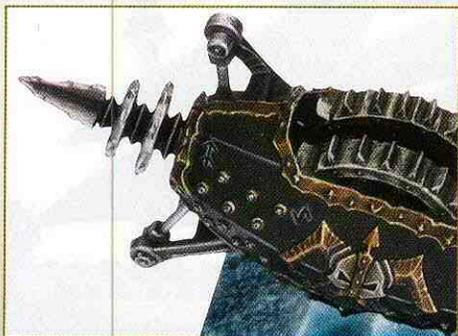
Membre du clan Gunnarsson, Brokk le Rouge est réputé être une sorte de vieux marteau de guerre nain ne manifestant de l'intérêt que pour les merveilleux bâtiments qui ont fait sa renommée, et son génie militaire en matière de combat naval est incontestable.

Toutefois, un récent affrontement avec son ancien collègue et archi-rival, Tordrek Hackhart, vit son cuirassé détruit par le *Kraken Noir*. À présent aux commandes d'une barge de classe Brise-rancune, Brokk a repris l'océan aux côtés de Jaego Roth,

le capitaine humain qui l'a secouru, pour couler le nain du Chaos et se venger.

La seule chose en laquelle un nain a moins confiance qu'un fragile navire en bois est un elfe, ainsi son bâtiment en acier est-il à la fois une forteresse flottante impénétrable et un porte-aéronefs. Le lourd blindage et la technologie avancée dont a bénéficié le navire sont observables sur toute sa longueur, depuis les roues à aubes marchant à la vapeur et protégées sous une coque massive, jusqu'aux canons à flammes pivotants et ses machines de taille industrielle.

Kraken Noir

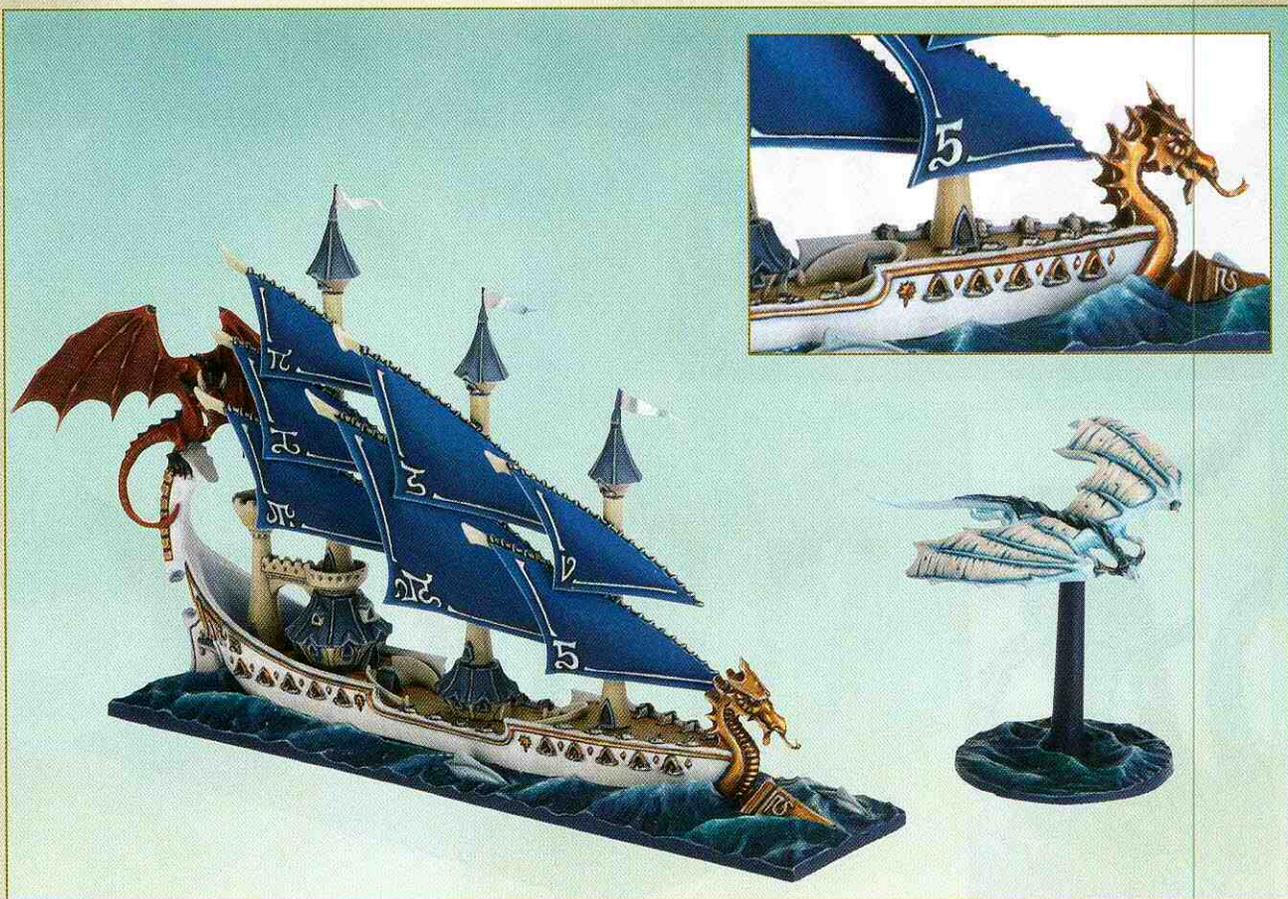


Avant de sombrer dans la rancœur et la jalousie, Tordrek Hackhart était l'un des ingénieurs nains les plus doués de Barak Varr et le maître incontesté de la construction de submersibles en acier. Finalement, son intense rivalité avec Brokk le Rouge ruina sa vie, et il fut banni pour son ignoble tentative d'attenter à la vie de Gunnarsson. Hackhart parvint à s'échapper avec sa dernière création, un étrange vaisseau tentaculaire, le *Kraken Noir*, qu'il avait construit suite à une série troublante de rêves enfiévrés.

Les dernières rumeurs relatives au sinistre monstre de métal relatent sa récente allégeance à la Flotte Maudite, bien que les termes d'un tel accord demeurent inconnus.

Le chef-d'œuvre de Tordrek Hackhart capture l'esprit d'une terrifiante créature marine. Si quelqu'un pouvait concevoir un tel béhémot d'acier, ce ne pouvait être qu'un nain du Chaos dément. Les tentacules articulés ajoutent au côté sinistre de ce submersible ésotérique, dont les roues à aubes sont visibles, efficacement protégées par son "abdomen".

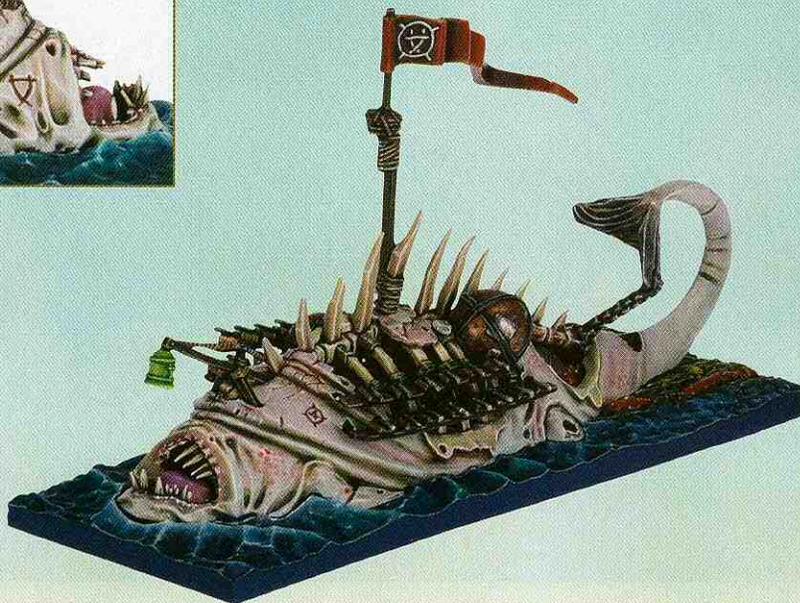
Dragon des Mers



Le Prince Yrellian d'Ulthuan, fils aîné du Roi Phénix Finubar le Voyageur, tomba amoureux de l'océan durant l'enfance. On murmurait à la cour que son amour de la mer était la seule chose qui le rapprochait de son père. Ce fut peut-être pour cette raison qu'après avoir perdu son jeune frère, avalé par un wyrm-sangsue, le Prince Yrellian refusa de rapporter la triste nouvelle sans sa dépouille. Ainsi s'imposa-t-il l'exil pour fouiller le Cimetière du Galion dans l'espoir fou de ramener le corps de son frère chez lui, accompagné, comme

toujours, de ses fidèles dragons. *Dragon des Mers* est un navire gracieux et rapide dont la forme effilée des voiles et la coque au faible tirant d'eau forcent l'admiration. Ses mâts sont constitués de véritables tours, ce qui renforce la majesté que dégage le vaisseau, tout en rappelant sa taille impressionnante. La tour du Château arrière permet à Yrellian de communiquer avec ses dragons, de puissants alliés aussi redoutables que des bâtiments de guerre, car ils peuvent prendre le ciel avant d'immoler leurs ennemis grâce à leur souffle ardent.

Skabrus



Le seigneur skaven appelé Skretch, chef de guerre du clan Scorbut, était jadis un pirate rusé et prospère. Sa chance l'abandonna toutefois lorsque son vaisseau amiral fut englouti par un léviathan à orbe dont il avait confondu le leurre bioluminescent avec de la malepierre. Les skavens piégés cherchèrent désespérément à s'en sortir, et dévorèrent le monstre marin de l'intérieur, mais furent asphyxiés avant de pouvoir s'échapper de son enveloppe. Le Comte Noctilus découvrit ensuite le cadavre et se servit d'un puissant rituel

nécromantique pour ranimer le léviathan à orbe, sans se douter que le sort affecterait également Skretch et son équipage !

Skabrus est véritablement le zombie de la Flotte Maudite, et se démarque ainsi de tous les autres navires de l'armada. Les skavens ont bâti directement sur les organes exposés de la bête et se servent de générateurs à malepierre ainsi que des gaz qu'elle dégage, à la fois comme propulseur et pour alimenter leur terrible arsenal. L'orbe du léviathan a même été remplacé par la cloche hurlante du précédent navire de Skretch.

Rapport de Bataille

Le Récif aux Cadavres

Afin de vous présenter notre nouveau jeu, Jervis Johnson (alias Capitaine Jægo Roth) et Phil Kelly (dans le rôle du Comte Noctilus) vont vous guider pas à pas dans l'un des premiers scénarios de Dreadfleet. Bienvenue dans le Récif aux Cadavres...



DISPOSER LA ROSE DES VENTS

La rose des vents représente le sens dans lequel souffle le vent sur le tapis de mer. Afin de désigner la direction du vent, la rose des vents est placée le long du bord numéroté du tapis de jeu. Sa position initiale est déterminée en jetant deux dés et en la plaçant sur les chiffres correspondants. Lors du premier tour, le *Heldenhammer* se retrouva directement face au vent. À l'inverse, le *Naufrageur* bénéficiait d'un vent arrière et put naviguer plus vite.

Si toute la majesté d'une bataille navale de Dreadfleet apparaît plus loin dans ce numéro (voir page 48), pour la première confrontation, nous sommes dit qu'une rencontre plus intime était plus indiquée afin de vous présenter les bases de ce jeu. Phil et Jervis ayant travaillé en étroite collaboration pour développer les règles de Dreadfleet, ils constituaient un choix évident pour notre tout premier rapport de bataille.

Dreadfleet est un jeu à forte dimension narrative proposant douze scénarios dans un crescendo d'action tandis que la Grande Alliance s'aventure plus avant dans le Cimetière du Galion. Pour cette partie d'initiation, nous avons décidé de commencer par le commencement avec le Scénario 1, avec un navire de guerre par joueur, le gagnant étant le premier à infliger huit cartes Dégâts au vaisseau adverse. Phil prit le commandement du *Naufrageur*, et Jervis celui du *Heldenhammer*, les deux plus puissants bâtiments du jeu. Puis le tapis de mer fut dressé en suivant les règles du scénario, en plaçant les îles et les épaves au centre de la mer pour représenter le Récif aux Cadavres, un dangereux détroit que les deux navires devaient traverser. Après avoir déterminé le sens du vent, il ne restait plus qu'à hisser la grand-voile.

Mers Maudites

Jours 1-2

Rapport de Bataille

Les joueurs disposèrent le Récif aux Cadavres de sorte qu'il offrît quelques défis aux navigateurs. Chacun avait un jeu de cartes Ordres à portée de main, et les piles de Dégâts et de Destin avaient été mélangées et posées près du tapis: la bataille pouvait commencer!

Une partie de Dreadfleet se déroule par tours de jeu, les joueurs activant tour à tour leurs navires de guerre. La première phase consiste à déterminer l'initiative, que Phil emporta après un tir au D6. Suivit une phase de Statut, mais comme la partie venait de débiter, il n'y avait pas grand-chose à résoudre et l'on passa rapidement à la phase de Destin. Phil ayant l'initiative, il tira une carte le premier et obtint Assassin à Bord, un atout qu'il pourrait utiliser plus tard dans le jeu. Jervis écopa d'une carte lui permettant de réparer un Dégât de Coque, qui ne lui était donc d'aucune utilité. La rose des vents se déplaça le long du bord de mer en accord avec les icônes inscrites sur les cartes de Phil et Jervis.

Phil entama la phase d'Action. Lors d'une partie plus importante, il aurait choisi l'un de ses navires de guerre pour le faire se déplacer ou tirer, puis Jervis aurait activé l'un des siens, ensuite Phil aurait désigné une

seconde figurine, etc. Comme il n'y avait qu'un seul vaisseau par camp, les joueurs ne pouvaient procéder qu'à une seule activation par tour. Phil commença par donner un ordre à son navire, "Feu à Volonté!", s'assurant que si Jervis déclenchait une bordée du *Heldenhammer*, le *Naufreager* pourrait tirer le premier. Puis le navire se rapprocha du récif. Jervis voulut utiliser l'ordre "En Avant Toute!", mais comme la rose des vents était dans l'arc de proue de son vaisseau – qui se trouvait donc "vent debout" – il ne put s'en servir et opta donc lui aussi pour "Feu à Volonté!". Il effectua ensuite un test de Commandement: un échec signifiait que le *Heldenhammer* serait ralenti par la force du vent (qui était alors égale à 1). Grâce au charisme du Capitaine Roth, le test fut facilement réussi et le *Heldenhammer* put se déplacer normalement.

Lors du tour suivant, les joueurs entrèrent dans le récif et naviguèrent prudemment, Jervis approchant par le nord, tandis que le *Naufreager* mettait le cap au sud-ouest. Jervis eut une opportunité de tirer une bordée, mais décida d'attendre d'être plus près et que son tir ne fût pas restreint, car la première bordée de la bataille bénéficie toujours d'un bonus de +1 pour toucher.

DESTIN

La phase de Destin est très importante. Elle illustre l'activité du Cimetière du Galion sous forme d'événements étranges, comme des monstres morts-vivants qui font surface, par exemple. Chaque joueur tire une carte Destin par ordre d'initiative et en applique le résultat. À moins d'être conservée pour un usage ultérieur, la carte est placée face visible sur la défausse.

Ces cartes peuvent affecter la rose des vents. L'icône en bas à droite indique le sens et le nombre de repères pour déplacer la rose des vents. Le chiffre en bas à gauche indique la force du vent.



CHANGER DE CAP

Les gigantesques vaisseaux de Dreadfleet sont difficiles à manœuvrer – naviguer au milieu des détroits du Cimetière du Galion requiert d'avoir le cœur bien accroché! La maniabilité d'un navire de guerre est déterminée par sa caractéristique de Manœuvre: plus elle est basse, plus le vaisseau est maniable. La valeur de Manœuvre correspond au nombre de ps que le navire doit parcourir en ligne droite avant de pouvoir changer de cap. Par exemple, le *Naufreager* doit se déplacer de 5ps en ligne droite avant de pouvoir virer de 45° – une perspective peu engageante lorsqu'un écueil se dresse à 3ps droit devant!

Pour faire changer de cap à un vaisseau, placez simplement la barre sur le bord du socle du navire de guerre. Faites ensuite pivoter la figurine jusqu'à ce que l'avant de son socle touche l'autre face de la barre.

ORDRES

Lors de la phase d'Action, lorsqu'on active un navire, la première chose à faire est de lui donner un ordre. Il en existe cinq et chacun d'eux donnera un avantage spécifique au vaisseau: un changement de cap gratuit, une accélération soudaine, tirer pendant la phase adverse ou effectuer des réparations. Un bon capitaine saura utiliser le bon ordre au bon moment. Il suffit de réussir un test de Commandement en jetant un dé dont le résultat doit être supérieur ou égal à la valeur de Cd du capitaine. Par exemple, celle du Capitaine Roth est de 3+.

À Babord Toule! (Ordre)

Le capitaine ordonne au barreur de virer à bâbord.

Un navire qui reçoit cet ordre avec succès le ramène à l'ancre quel moment que ce soit de sa sous-phase de Mouvement, avant même de se déplacer s'il le veut.

Lorsque cet ordre est résolu, le navire l'a reçu peut immédiatement effectuer un changement de cap à bâbord.

Notez que ce changement de cap est une exception aux règles normales.
Une fois à port de tribord simple.

Parés? Feu!

Tours 3-4

Lors du troisième tour, Phil gagna l'initiative. Sa carte Destin lui permit d'invoquer une hydre-zombie depuis les profondeurs, qui devait émerger à 1 ps ou moins du navire de guerre le plus proche de la rose des vents. Or, il s'agissait du *Heldenhammer*! Phil, hilare, plaça le monstre des mers sur son arc tribord, entre le navire de Jervis et le *Naufreur* – une ruse qui obligerait son adversaire à s'occuper du cas de l'hydre ou à l'ignorer pour tirer sur le *Naufreur* à ses dépens. La carte Destin suivante fit apparaître le second des trois monstres du jeu: un wyrm-sangue surgit des eaux écumantes! Il est très rare de voir deux monstres marins entrer en jeu lors de la même phase de Destin et en fait, Phil était certain que c'était la première fois que cela lui arrivait. L'inquiétude de Jervis s'en trouva décuplée, le wyrm devant être placé dans un rayon d'1 ps de son vaisseau. Phil le positionna dans l'arc de proue du *Heldenhammer* afin de le ralentir. D'un point de vue narratif, on pouvait facilement imaginer qu'il s'agissait d'un piège tendu par le Comte Noctilus, qui avait attiré le Capitaine Roth dans le Récif aux Cadavres pour le livrer ensuite à la voracité des monstruosités des profondeurs asservies au seigneur vampire!

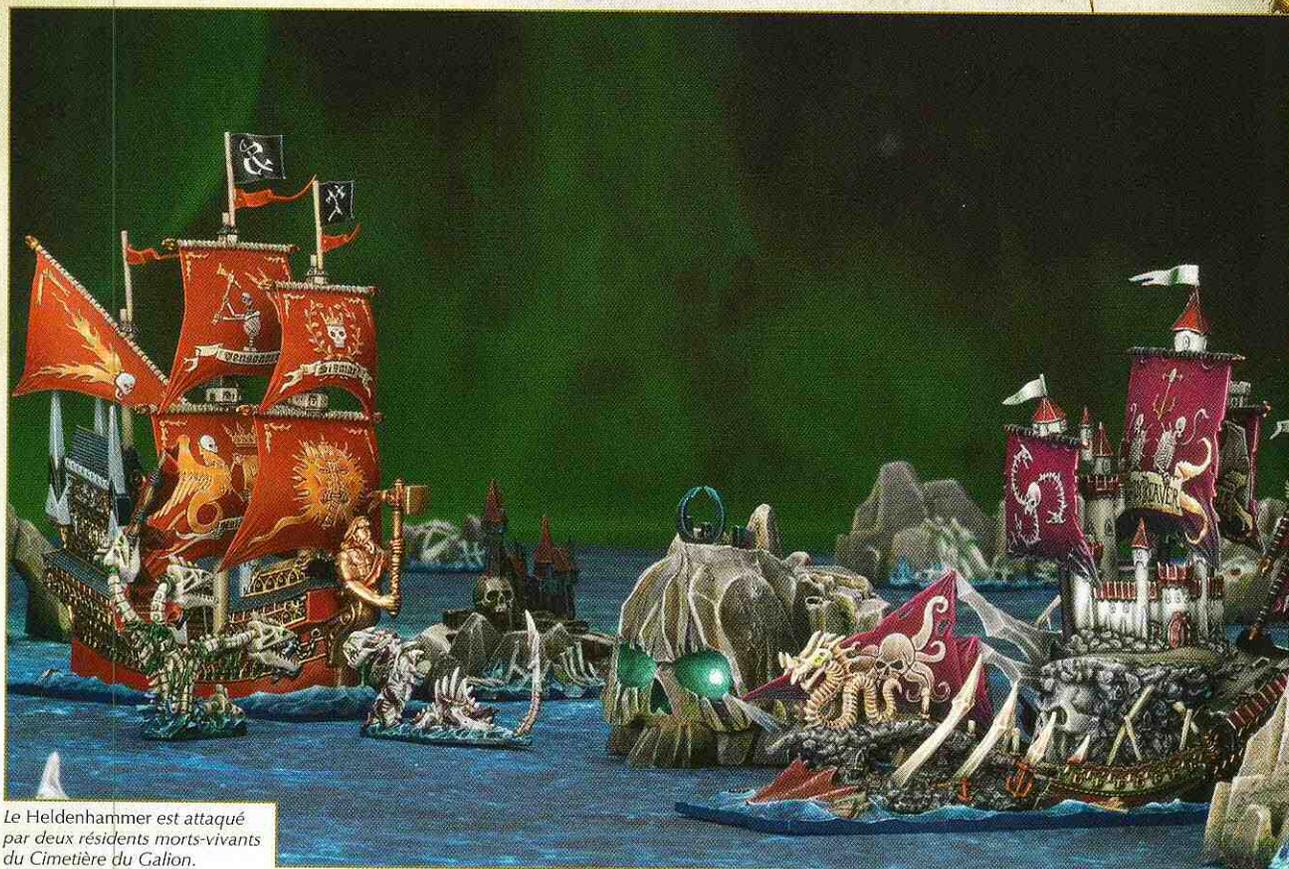
Le *Naufreur* maintint le cap au sud, puis vira à l'ouest vers le récif pour se dissimuler aux redoutables canons du *Heldenhammer*. La chasse au vampire descendit d'un cran dans l'ordre des priorités de Jervis, mais il disposait d'outils adaptés pour s'occuper des deux monstres: un énorme navire de guerre bardé de canons et surmonté d'un immense marteau. Le *Heldenhammer* fila droit sur le wyrm-sangue. Lors de la phase de Bordées, Jervis laissa libre cours à la fureur des canonnières contre l'hydre-zombie avec six dés (la meilleure valeur de Bordées du jeu), dont le score requis n'était que de 3+ pour toucher: la poudre était sèche (c'était le premier tir du *Heldenhammer*, qui bénéficiait donc d'un bonus de +1 pour toucher) et la créature se trouvait à portée courte. Le monstre fut criblé de boulets et sombra. Mais le Capitaine Roth n'en avait pas fini. La Colère de Sigmar, la figure de proue du *Heldenhammer* alimentée par vapeur, abattit son marteau sur le wyrm-sangue. Les victimes de la Colère de Sigmar tirent 1D6-1 cartes Dégâts, et Jervis obtint un score élevé, renvoyant une autre créature dans les profondeurs. Le cas des monstres marins ayant été réglé, le Capitaine Roth pouvait de nouveau se consacrer à sa mission de couler le *Naufreur*.

FEU!

Les navires de guerre de Dreadfleet sont hérissés de canons. Une seule de leurs bordées suffirait à pulvériser un bâtiment normal, mais chacun de ces vaisseaux est si massif qu'il peut espérer y survivre, voire s'en sortir complètement indemne.

Pour tirer une bordée, désignez une cible dans l'arc latéral (qui s'étend à 45° de part et d'autre des coins du socle), puis jetez autant de dés que la valeur de Bordées de votre navire. À courte portée (0-6ps), vous touchez sur 4+, à portée moyenne (6-12ps) sur 5+ et à longue portée (12-18ps) sur 6+. L'orientation de la cible a son importance, car si vous êtes dans son arc de proue ou de poupe, vous avez un bonus de +1 pour toucher. Le navire ciblé peut effectuer une sauvegarde par touche. Chaque échec oblige son capitaine à tirer une carte Dégâts.





Le Heldenhammer est attaqué par deux résidents morts-vivants du Cimetière du Galion.

Le tour suivant vit Jervis prendre l'initiative, impatient de rattraper sa proie et de la soumettre à une canonnade des fiers artilleurs du *Heldenhammer*. La phase de Destin apporta son lot de frayeur aux capitaines. Jervis tira Feu de Saint-Gelt et les mâts et gréments des deux navires s'embrasèrent. La carte Destin de Phil fut un sort réservé à un navire qui n'était pas en jeu, lui offrant un Bref Répit: en gros, si une carte Destin n'est pas applicable, vous avez une chance de réparer votre vaisseau.

En traçant des droites imaginaires entre le vaisseau qui attaque et sa cible, on crée un couloir de tir. Si quelque chose s'interpose (une île, une épave ou un autre navire de guerre), le tir est restreint et la Bordée est divisée par deux. Tel fut le cas du premier tir de Jervis sur le *Naufageur* et il ne jeta que 3 dés, ce qui reste un très bon score si l'on considère que d'autres navires ont une valeur de Bordées de 2! Jervis fit un carton plein en réussissant toutes ses touches et Phil ratant ses trois sauvegardes à 5+.

“Le *Naufageur* fut sérieusement secoué par les impacts de boulets de canon et d'obus de mortier.”

Ayant encaissé des dégâts, Jervis donna un ordre de Réparations, mais échoua à son test de Commandement, malgré la relance du Capitaine Roth. En conséquence, le *Heldenhammer*, dont la Vitesse était amoindrie, effectua un virage mesuré autour des rochers mais parvint tout de même à se mettre à portée du *Naufageur*. Point de tergiversations cette fois-ci: “Feu!”, aboya le Capitaine Roth, auquel répondit le rugissement des canons du *Heldenhammer*. Néanmoins, même si Jervis aurait préféré jeter les 6 dés de Bordées du *Heldenhammer*, les règles de Dreadfleet sont très claires s'agissant des tirs restreints.

Le *Naufageur* fut sérieusement secoué par les impacts de boulets de canon et d'obus de mortier. Phil tira trois cartes Dégâts et obtint deux dégâts Coque et une carte spéciale Grément, qui augmenta sa valeur de Manœuvre de 2 points. Le *Naufageur* devint donc plus difficile à barrer, ce qui était d'autant plus fâcheux qu'il se dirigeait vers le détroit au sud du Récif aux Cadavres.

Sans surprise, Phil commença sa phase d'Action en réussissant à donner un ordre de Réparations pour défausser le dégât Grément. Le *Naufageur* riposta avec ses canons, sans parvenir toutefois à percer la coque du *Heldenhammer*.

DÉGÂTS

Lorsqu'un vaisseau subit un dégât, suite à une bordée dévastatrice, un abordage désespéré, un incendie à bord ou pour toute une myriade d'autres raisons, le joueur qui le contrôle tire une carte Dégâts. Il arrive souvent qu'un navire tire plusieurs cartes Dégâts à chaque tour, voire en seule phase de Bordées, et qu'il se retrouve esquiné en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire! Les cartes Dégâts de type Coque et Équipage sont les plus dangereuses, mais la pile en contient bien d'autres, de la “Batterie Détruite” à la perte de l'officier en second.



ÉCHOUAGE

Se tenir à distance des rochers n'est pas aisé. Un navire doit avancer d'autant de ps que sa Manœuvre avant de changer de cap, et même un virage de 45° peut s'avérer insuffisant pour éviter un écueil. Un navire qui s'échoue doit immédiatement tirer une carte Dégâts Coque. Mais son tourment ne s'arrête pas là. Lors de la phase d'Action suivante, il doit effectuer une "manœuvre désespérée" en réussissant un test de Commandement. En cas de succès, il se dégage à 1D3+1 ps de l'obstacle. Il peut alors effectuer un changement de cap, mais aucun autre mouvement n'est autorisé. Le vaisseau peut se remettre normalement en route dès la prochaine phase d'Action. Rester immobile n'est pas une bonne chose à Dreadfleet, car on se retrouve à la merci des prédateurs du Cimetière du Galion (y compris les navires adverses).



MONSTRES MARINS

Les mers du monde de Warhammer sont hantées par de sinistres créatures rôdant sous la surface, et le Cimetière du Galion ne fait pas exception. Les os de ces bêtes se raniment et surgissent sous forme de monstres morts-vivants. Dreadfleet inclut trois de ces monstruosités sous-marines, qui font surface pour attaquer indistinctement les navires croisant dans ces eaux troubles. Or, Noctilus est un vampire et peut leur ordonner d'attaquer les vaisseaux de la Grande Alliance pour les entraver.



À Tribord Toute! *Tours 5-6*

En dépit des dégâts subis, le *Naufreur* était loin d'être coulé. En fait, ce vaisseau était notoirement difficile à vaincre en raison de sa capacité à se régénérer.

Au cinquième tour, Phil remporta l'initiative et utilisa la capacité spéciale Coque Vivante de son navire lors de sa phase de Statut pour défausser un dégât Coque en réussissant un jet à 4+. Puis il tira une carte Destin et le troisième monstre marin, un géant des mers, fit surface pour tout saccager. Le *Heldenhammer* était une fois encore le plus proche de la rose des vents, et Phil plaça la créature dans l'arc bâbord du navire. Jervis obtint un Bref Répit, les effets de sa carte Destin n'étant pas applicables, et tenta de défausser une carte Dégâts, mais le jet requis fut un échec.

Phil donna l'ordre "À Tribord Toute!", lui permettant de changer immédiatement de cap, bien qu'il pût le faire à n'importe quel moment de sa sous-phase de Mouvement s'il l'avait voulu. Le *Naufreur* vira sur-le-champ pour éviter l'épave vers laquelle il s'approchait dangereusement, et put également se placer à portée de tir du *Heldenhammer*. Il était temps pour le Capitaine Roth de goûter à sa propre soupe, et le *Naufreur* tira une bordée. La valeur

de Bordées de 4 du vaisseau du vampire fut réduite à 2 à cause d'une île restreignant son couloir de tir. Malgré le bonus de +1 pour toucher pour un "tir en enfilade", la bordée du Comte Noctilus fut infructueuse.

Jervis parvint lui aussi à donner l'ordre "À Tribord Toute!", pour s'éloigner du géant des mers et rattraper le *Naufreur*. Il tira une bordée, et toucha une fois le navire adverse, mais Phil réussit sa sauvegarde et n'encaissa donc aucun dégât. Vint alors le tour du géant des mers. C'est toujours l'adversaire du joueur dont le navire est le plus proche du monstre qui le contrôle. Au début du tour, c'est Phil qui aurait pu le diriger, mais suite au déplacement du *Heldenhammer*, c'était le *Naufreur* qui était alors le plus près du géant des mers, ce dernier tombant sous la coupole de la Grande Alliance. Jervis lança la créature à la poursuite du *Naufreur* et il s'en fallut de peu pour qu'il s'attaquât au vaisseau amiral de la Flotte Maudite.

Lors du sixième tour, Phil conserva l'initiative et se déplaça adroitement parmi les rochers, afin de tirer sur le *Heldenhammer*. Une bordée restreinte atteignit et endommagea le navire de Jervis. Pire, Roth fut incapable de donner un ordre et le *Heldenhammer* tangua vers un récif, sur lequel il alla s'échouer!

À l'Abordage!

Jours 7-8

Le *Heldenhammer* s'étant échoué sur les récifs, le Comte Noctilus saisit sa chance. Il donna l'ordre "En Avant Toute!", ce qui lui permit de contourner l'île qui lui barrait le passage et de fondre sur le navire du Capitaine Roth avec une dernière accélération - 2D6 ps supplémentaires pour être précis. Phil parcourut donc 8 ps de mieux, ce qui ne suffit pas à aborder sa proie, mais les équipages se trouvaient à présent à quelques encablures. Jervis dut se contenter d'une manœuvre désespérée. Son changement de cap gratuit lui permit de tirer une terrible bordée sur le *Naufreur*, et Phil dut piocher deux autres cartes Dégâts.

Gagner l'initiative au huitième tour revêtit une importance cruciale. Si Jervis l'emportait, il pourrait s'éloigner et continuer à pilonner le *Naufreur* à distance. Si c'était Phil, il pourrait lancer un abordage sur le *Heldenhammer*, et comme le vaisseau de Noctilus possède la meilleure valeur d'Équipage, c'était dans ce domaine qu'il pouvait causer le plus de dégâts. Or, Phil gagna l'initiative (encore!) et éperonna son ennemi pour l'aborder.

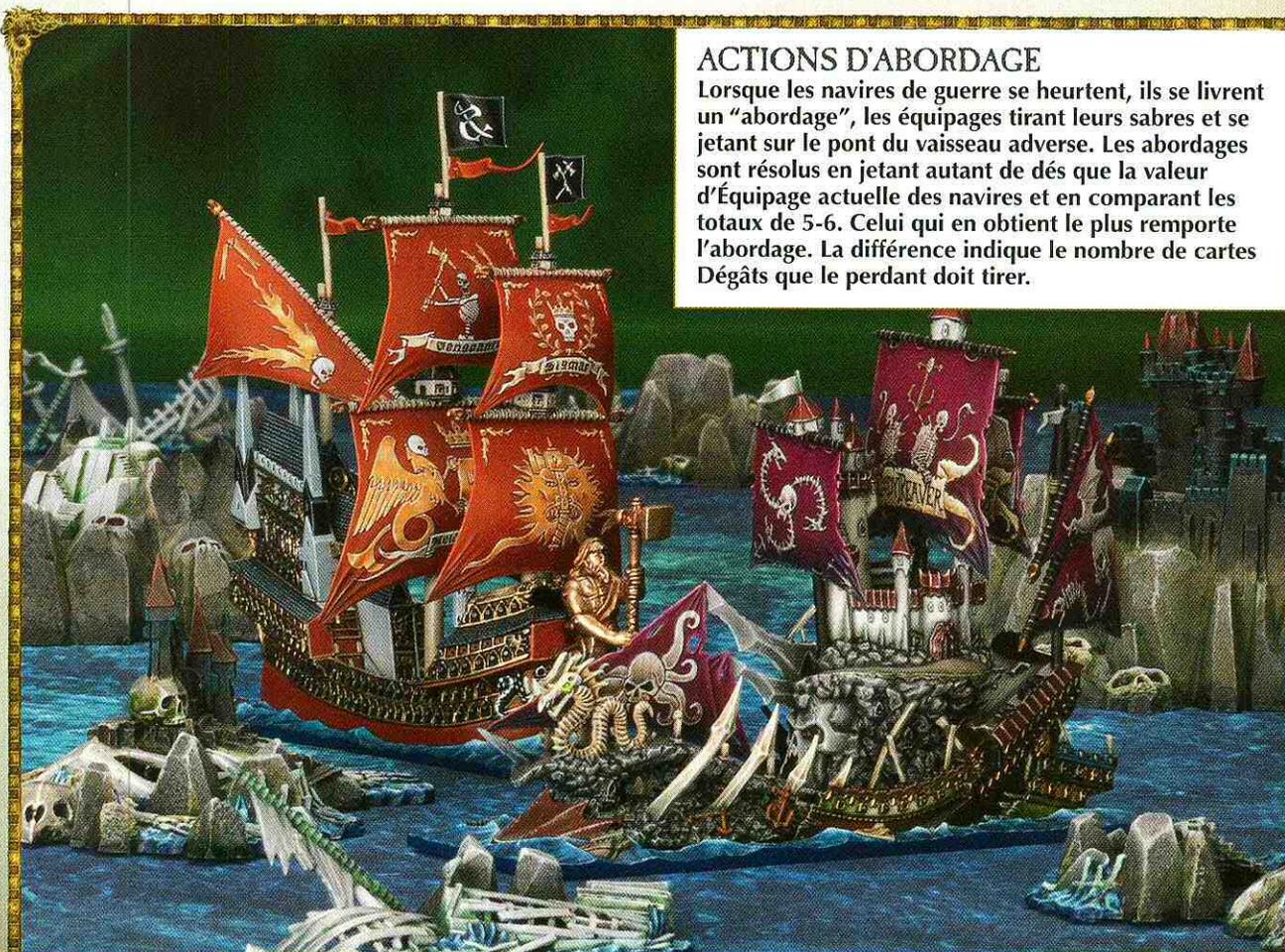
Phil s'arrangea pour engager le *Heldenhammer* selon un angle qui lui permettait de tirer une bordée, dont le résultat fut une autre carte Dégâts. Le Capitaine Roth se mit en quête du Comte Noctilus et les ennemis jurés se battirent en duel, se blessant l'un l'autre. Lors de l'abordage, Phil jeta 7 dés et Jervis 4 seulement, (l'Équipage du *Heldenhammer* est de 6, mais deux cartes Dégâts de type Équipage le réduisaient de 2 points). Jervis n'obtint qu'une réussite (5+), alors que Phil en totalisait quatre. Le *Heldenhammer* commença à sérieusement donner du gîte.

Jervis tenta de dégager son navire mais rata son test de Commandement et fut obligé de livrer un autre abordage. Il ne put même pas utiliser ses canons, en raison de la manière dont le vaisseau du vampire l'avait engagé (moins de la moitié de sa coque se trouvait dans son arc de tir). Le Capitaine Roth et son équipage se résolurent à affronter le Comte et ses mort-vivants, mais les zombies submergèrent les pirates. Le *Heldenhammer* subit trois cartes Dégâts de plus, offrant la victoire à Phil.

DUEL

Lors d'un abordage, les capitaines se cherchent afin de se battre en duel. Leurs prouesses en ce domaine sont représentées par leur caractéristique de Duel, qui indique le nombre de dés à lancer lorsqu'ils s'affrontent. On totalise les résultats de 5 et de 6 de chacun. Le capitaine avec le plus haut total remporte le duel. Son adversaire subit une blessure et les pénalités associées, décrites sur le tableau de Blessures ci-dessous.

1	BLESSURE LÉGÈRE -1 aux tests de Commandement du capitaine.
2	BLESSURE SÉRIEUSE La valeur de Duel du capitaine est réduite de -1.
3	BLESSURE GRAVE La valeur de Duel du capitaine est réduite de -1 et ses tests de Commandement souffrent d'un malus de -1.
4	BLESSURE MORTELLE Le capitaine rate tous ses tests de Commandement, ne participe plus aux duels et perd ses capacités spéciales.



ACTIONS D'ABORDAGE

Lorsque les navires de guerre se heurtent, ils se livrent un "abordage", les équipages tirant leurs sabres et se jetant sur le pont du vaisseau adverse. Les abordages sont résolus en jetant autant de dés que la valeur d'Équipage actuelle des navires et en comparant les totaux de 5-6. Celui qui en obtient le plus remporte l'abordage. La différence indique le nombre de cartes Dégâts que le perdant doit tirer.

Hissez Haut le Pavillon Noir!





DREADFLEET™

DANS VOTRE CENTRE HOBBY

Il se passe toujours quelque chose dans un Centre Hobby Games Workshop.
Chaque mois, de nouvelles animations sont organisées en lien étroit
avec l'actualité des produits et les événements du Hobby.

ARMEZ VOS NAVIRES...

L'arrivée de cette nouvelle boîte de jeu est l'occasion de prendre part à de nombreuses activités d'initiation au montage et la peinture de vos flottes. Si vous rêvez de personnaliser les voiles de vos navires et de mettre en pratique les conseils des peintres 'Eavy Metal pour embellir vos vaisseaux, n'hésitez pas à vous renseigner auprès du staff pour connaître le détail de ces activités.

... ET PRENEZ LE LARGE !

Qui ne rêve pas de prendre la mer sous les éléments déchaînés des océans de Warhammer pour en découdre avec l'ennemi ? Mais attention, les vents sont capricieux et il faut un capitaine aguerri pour espérer mener à bien sa mission. Ne manquez donc pas les conseils tactiques prodigués par les amiraux de nos Centres Hobby durant tout le mois d'octobre.

RENDEZ-VOUS SUR NOTRE SITE INTERNET POUR PLUS DE DÉTAILS

www.games-workshop.com

Tactica: Dreadfleet



Dreadfleet propose des défis tactiques que les capitaines devront relever avec succès s'ils souhaitent ressortir vivants (ou morts-vivants!) du Cimetière du Galion. Chaque navire possède des forces et des faiblesses qu'il est nécessaire de connaître, sans oublier que la mer et ses dangers doivent être pris en compte afin d'en tirer parti, qu'il s'agisse des vents capricieux ou des récifs. Cet article ne vise pas à être exhaustif, car il y a trop à dire!

Hissez le drapeau noir, il est temps d'aller trancher quelques gorges! Le Capitaine Phileas "barbe de boutonnes" Kelly nous donne quelques conseils sur l'art de la piraterie.

Dreadfleet est un jeu naval aux proportions épiques qui s'articule autour d'immenses et majestueux bateaux. Ce ne sont pas des bâtiments ordinaires, mais des mastodontes hérissés de canons, de statues vivantes et de marins assoiffés de sang. Et ce n'est pas plus mal, car pour espérer survivre au Cimetière du Galion, il vaut mieux sortir l'artillerie lourde.

Ces vaisseaux de guerre sont des armes de destruction terrifiantes, mais pour en tirer le meilleur parti, vous devrez faire preuve de finesse et de sens tactique. Nous allons commencer par passer en revue les bases de l'art de la navigation, puis nous passerons à des tactiques spécifiques. N'oubliez pas les principes qui suivent si vous souhaitez devenir le roi des mers.

ÉTABLISSEZ UN PLAN

Un capitaine qui n'a pas de plan sera toujours le dindon de la farce, et les navires sous ses ordres se génèrent souvent les uns les autres. Et personne n'aime être le

dindon de la farce, surtout pas un seigneur pirate. C'est pourquoi la règle numéro un est simple: lisez le scénario, établissez un plan, et tenez-vous y comme une bernacle sur les fesses d'un géant des mers. Cela peut sembler évident, mais vous seriez surpris de savoir à quelle fréquence des plans bien huilés tombent régulièrement à l'eau parce que leur capitaine succombe à l'attrait d'une sirène, et finit par voir ses navires être déseparés les uns après les autres sans rien pouvoir y faire.

Essayez de planifier les actions de vos vaisseaux deux ou trois tours à l'avance, et dirigez-vous vers votre but lentement mais sûrement. Bien que le *Dragon des Mers*, le *Spectre des Abysses* et le *Kraken Noir* puissent se redéployer rapidement, les plus gros bâtiments, comme le *Heldenhammer* ou le *Naufrageur* ne sont pas aptes à accomplir de tels exploits.

"Qu'est-ce qui constitue un bon plan de bataille?" me direz-vous. Pour commencer, il faut connaître son adversaire...

Connaître les Navires

Chaque navire est doué pour certaines choses et pas pour d'autres, vous devez donc vous en souvenir lorsque vous le manœuvrerez. Les choix que vous ferez en cours de partie s'avéreront bons ou mauvais en fonction de cela.

Le résumé des capacités des divers vaisseaux est donné ci-dessous. Notez que lorsque les capacités d'un navire sont données en gras, cela indique qu'il est le meilleur / le pire du jeu dans cette catégorie. Ainsi, le *Heldenhammer* possède 180 canons et une figure de proue énorme, mais il est difficile à manœuvrer.

À première vue, la Grande Alliance a l'avantage: ses compétences sont variées, ses navires rapides, ses capacités spéciales puissantes et deux de ses escorteurs sont très efficaces. Cependant, la Flotte Maudite est plus résistante, plus redoutable en abordage et navigue dans ses propres eaux: les cartes bénéfiques pour la Flotte Maudite sont deux fois plus nombreuses que celles qui avantagent la Grande Alliance.

D'une façon générale, la Flotte Maudite tentera de lancer des abordages contre les vaisseaux vulnérables, tandis que la Grande Alliance essaiera de tirer profit de ses bordées terrifiantes. Voyons en détail les navires qui composent ces flottes.

LES COQUES EN FER

Nafrageur, Tonnerre de Grimnir, Spectre des Abysses

Les coques en fer sont les navires les plus résistants. Vous pouvez les placer face au danger (en évitant tout de même les tirs en enfilade) et essuyer les bordées en tirant un minimum de cartes Dégâts. Vos autres navires peuvent ensuite intervenir. Déployez les coques en fer à l'avant et espérez que l'ennemi mordra à l'hameçon et s'exposera à une contre-attaque dévastatrice...

LES BOULETS PLEINS

Heldenhammer, Skabrus, Malédiction de Zandri, Naufrageur

Les boulets pleins sont les navires qui peuvent causer d'importants dégâts. Ils ont beaucoup de canons (ou des capacités offensives spéciales, comme le *Skabrus* ou le *Malédiction de Zandri*) et sont donc parfaits pour désemperer les navires qui s'en prennent à vos coques en fer. Un boulet plein doté d'un équipage nombreux doit essayer d'initier des abordages décisifs.

LES SABRES

Dragon des Mers, Spectre des Abysses, Kraken Noir, l'escorteur Dragon

Les sabres sont des armes de précision, qui compensent leur manque de force brute par leur rapidité. Ils peuvent contourner la formation ennemie pour tirer des bordées optimales, lancer des abordages bien minutés, dérober un objectif au nez et à la barbe de l'adversaire ou attirer un navire ennemi hors de sa formation avant de fuir. Vous aurez souvent besoin d'user de la capacité spéciale de leur capitaine pour tenter des manœuvres audacieuses, il est donc important que celui-ci soit au mieux de sa forme: tout jet supérieur à 3+ est risqué à entreprendre...

LES COUTELAS

Espadon, Flamboyant, Malédiction de Zandri

Les coutelas sont polyvalents: ils peuvent tirer, lancer des abordages, sans toutefois exceller dans un domaine particulier. Le mieux consiste à utiliser vos coutelas pour soutenir vos autres navires plus spécialisés. Personnellement, j'essaie toujours de garder un coutelas dans ma botte, afin de pouvoir réagir au cas où l'adversaire me priverait de mon arme principale...

FEU À VOLONTÉ!

Bien qu'un adversaire ne montrant que sa proue ou sa poupe constitue une cible réduite, une bordée le frappant par l'avant ou l'arrière peut le traverser sur toute sa longueur. On appelle cela un tir en enfilade. Si un navire fait feu avec la majorité de son socle situé dans l'arc de proue ou de poupe de sa cible, il bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher. Les modificateurs étant cumulatifs, une première bordée en enfilade aura +2 pour toucher!



NAVIRE

Heldenhammer

FORCES

Bordées, éperonnages, abordages

FAIBLESSES

Manœuvres, rapidité

Espadon

Polyvalence, éperonnages

Aucune, il est très polyvalent

Flamboyant

Polyvalence, rapidité, attaques enflammées

Duels

Tonnerre de Grimnir

Blindage, escorteur, attaques enflammées, réparations

Rapidité

Dragon des Mers

Rapidité, manœuvres, escorteur, commandement

Bordées

Naufrageur

Abordages, résistance, duels

Manœuvres, rapidité

Malédiction de Zandri

Abordages, résistance, attaques enflammées

Rapidité

Skabrus

Bordées, **fuite/esquiver l'ennemi**

Commandement

Spectre des Abysses

Résistance, **manœuvres**

Bordées, **Escorteur**

Kraken Noir

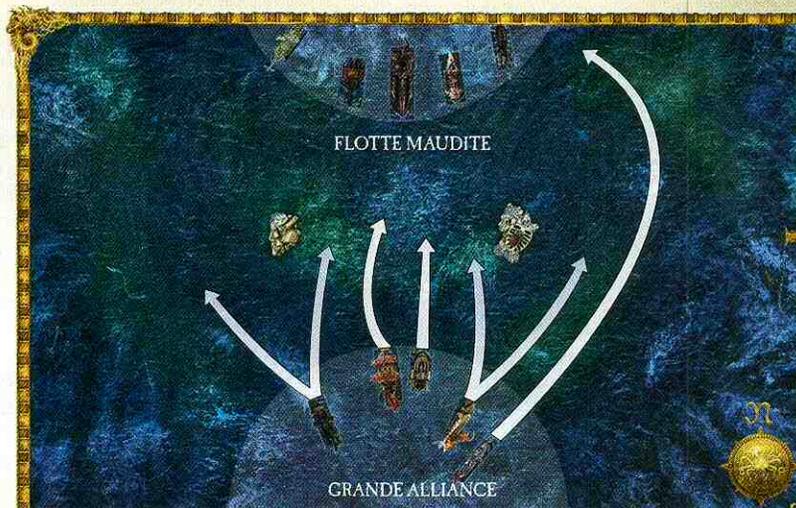
Abordages, manœuvres, **attaques surprises**

Bordées

Déployez-vous avec Ruse

Bien que vos navires soient si vastes qu'ils puissent résister sans encombre à une canonnade et réduire en miettes un fort côtier dans la foulée, les plus gros d'entre eux sont aussi manœuvrables qu'une baleine neurasthénique. Éviter les épaves et les récifs du Cimetière du Galion n'est donc pas chose aisée, d'autant plus que les règles simulant le sens du vent sont délibérément imprévisibles. Parfois, un capitaine n'aura d'autre choix que de percuter le monstre marin/l'île/le kraken mécanique possédé par un démon irascible qui lui fait face. D'une façon générale, il vaut mieux rester à au moins 3ps des obstacles et des autres navires, juste au cas où...

Ceci dit, c'est le scénario qui dictera votre déploiement. Vous devrez souvent mettre au point un plan spécifique et adapté. C'est pour cette raison qu'au lieu de vous donner des conseils pour chaque scénario, il vaut mieux se concentrer sur les bases et aborder le thème d'une bataille navale "ordinaire" à grande échelle, comme celle du scénario 8.



Le plan de la Grande Alliance est de se concentrer sur un ou deux navires adverses à l'exclusion des autres pour bénéficier de l'avantage numérique. Le *Tonnerre de Grimmir* est à l'avant et sert de coque en fer. Le *Heldenhammer* l'accompagne et se prépare à canonner ou à aborder tout ce qui passera à sa portée. Le *Dragon des Mers* est le sabre qui sera dégainé au moment de contourner la flotte adverse pour achever tout navire endommagé. Les coutelas (*l'Espadon* et le *Flamboyant*) se tiennent en retrait, prêts à intervenir.

Tous contre Un

La meilleure façon de couler ou de désarmer un navire consiste à l'attaquer avec plusieurs bateaux, non seulement en ce qui concerne les bordées, mais surtout pour les abordages. Deux navires contre un seul viendront généralement à bout de cet adversaire très rapidement. Pour engager ce genre de bataille à sens unique, vos navires doivent se soutenir et opérer par groupes de deux ou trois. Certains joueurs préfèrent même garder tous leurs navires dans la même zone, ce qui est souvent une bonne tactique lorsqu'il s'agit de laminer l'adversaire. Les férus d'histoire militaire navale reconnaîtront les tactiques suivantes (en dehors des vaisseaux fantômes et des dragons!).



LIGNE DE FRONT

Il s'agit d'une formation offensive qui permet à vos navires de lancer des abordages et de réagir aux actions de l'ennemi. Vous pouvez vous diriger vers l'un des flancs, opérer en meute contre un bateau adverse ou utiliser une de vos coques en fer pour protéger un navire. Évitez toutefois de vous ruer tête baissée vers une ligne de bataille (voir ci-dessous).



LIGNE DE BATAILLE

C'est une formation qui privilégie le tir de bordées. Chaque navire présente un flanc à l'ennemi, empêchant l'adversaire d'effectuer des tirs en enfilade tout en maximisant vos chances d'en réaliser. Vos navires ont des champs de tir qui se croisent, ce qui leur permet de se concentrer sur une seule cible. Malheureusement, si l'ennemi vous contourne, vos navires se gênent les uns les autres.

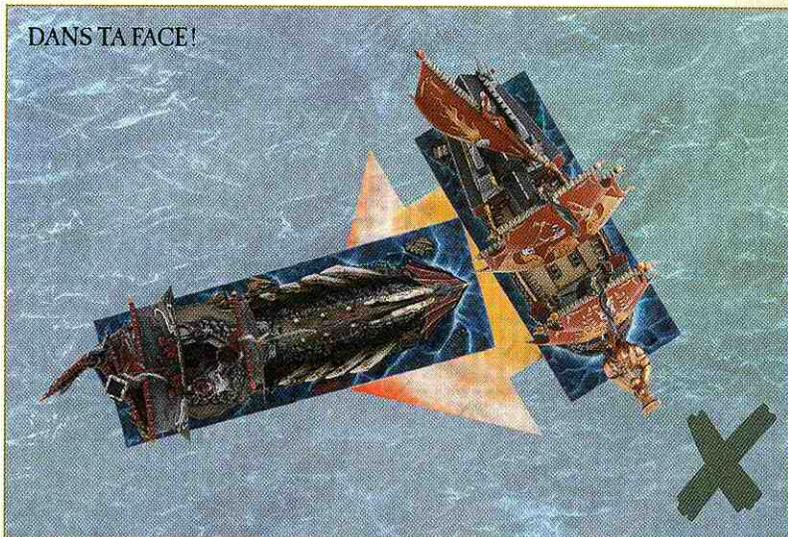
Battez-vous en vrai Pirate!

Tactica

En clair, cela signifie user de coups bas (après tout, les pirates ne sont pas reconnus pour leur sens de l'honneur). Envisageons trois d'entre deux.

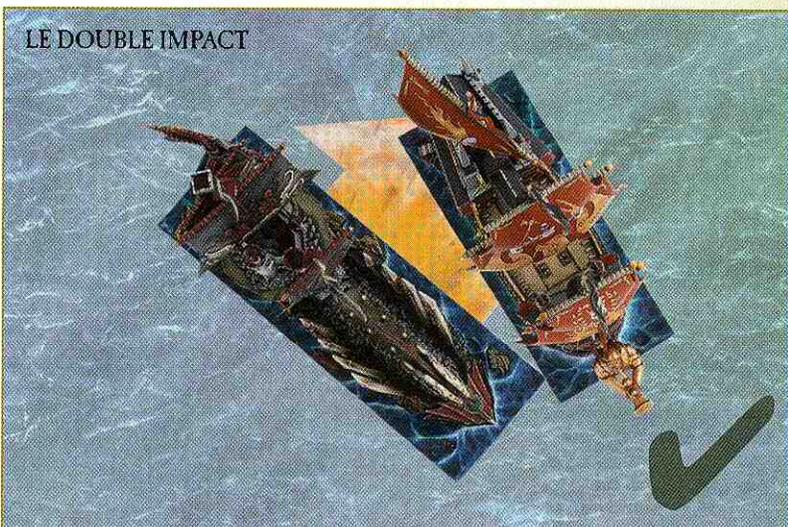
DOUBLE IMPACT

Lorsque vous lancez un abordage, ne vous ruez pas sur l'ennemi la proue en avant (sauf avec le *Heldenhammer* et l'*Espadon* qui sont conçus pour éperonner). En effet, une fois engagé dans un abordage, le combat est le plus souvent à mort, et l'ennemi pourra vous tirer dessus à chaque fois qu'il activera son navire. Croyez-moi, un modificateur de +1 pour un tir d'enfilade est très douloureux quand on le prend à chaque tour (exemple "Dans ta Face!" ci-contre). Essayez plutôt d'aborder selon un angle fermé (exemple du "Double Impact" ci-contre). Ainsi, vous pourrez faire feu avant de lancer l'abordage.



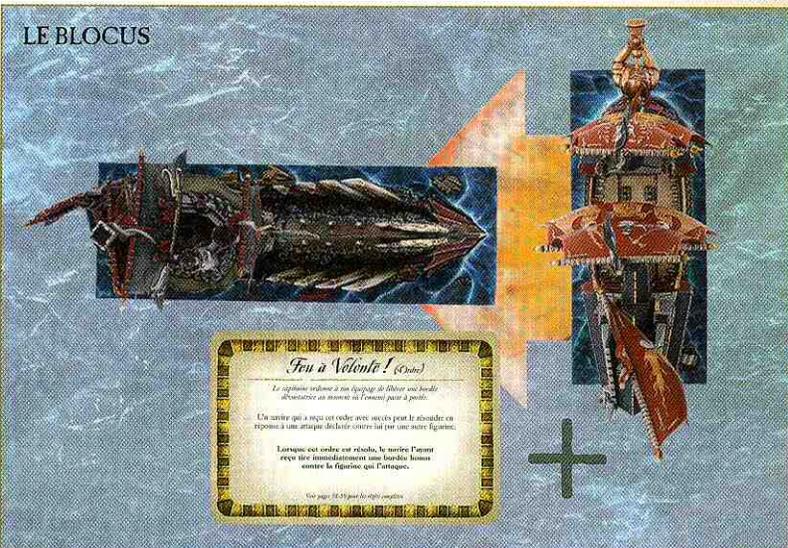
LE BLOCUS

Cette tactique particulièrement adaptée aux navires rapides permet de stopper net un navire ennemi et l'oblige à lancer un abordage la proue la première après avoir subi une de vos bordées. Pour mettre en place un blocus, placez un navire aussi proche que possible de la proue d'un vaisseau adverse. Lorsque l'adversaire l'activera, il ne pourra pas vous éviter et sera obligé de lancer un abordage. Pour couronner le tout, vous pouvez utiliser l'ordre "Feu à Volonté" pour vous déplacer, tirer une bordée à portée courte, tirer de nouveau lorsque l'ennemi vous contactera tout en évitant la propre bordée de l'ennemi, puis livrer un abordage pendant la sous-phase d'Abordages de l'adversaire. Même le *Naufrageur* devra se méfier d'une telle tactique, mais évitez de la tenter contre le *Heldenhammer*, qui vous brisera la coque avec son énorme figure de proue!



L'ESCORTEUR FARCEUR

Cette variante du blocus utilise un escorteur pour bloquer un navire. La plupart du temps, les escorteurs peuvent être sacrifiés, et sont parfaits pour jouer le rôle de la mouche dans le potage. Vous préférerez souvent déplacer en priorité vos navires avant vos cogues, mais lorsque ce ne sera pas le cas, vous n'aurez qu'à les placer devant les navires adverses afin qu'ils ne puissent se déplacer que d'une fraction de leur mouvement avant de percuter votre escorteur.



Feu à Volonté! (Order)
 Le capitaine ordonne à son équipage de tirer une bordée d'abordage au moment où l'ennemi passe à portée.
 Un navire qui a reçu cet ordre avec succès peut le réactiver en réponse à une attaque d'abordage contre lui ou une autre figure.
 Lorsque cet ordre est révoqué, le navire l'auteur devra être immédiatement une bordée tirée contre la figure qui l'attaque.
 Voir page 10-11 pour les règles complètes.

Voilà quelques conseils qui devraient vous permettre de débiter sous les meilleurs auspices. Souvenez-vous: établissez un plan, connaissez vos navires, déployez-vous de façon rusée, restez groupés, et n'hésitez pas à avoir recours aux coups bas!

Pêche à la Malepierre



Sa flotte étant dispersée et ses ennemis se rapprochant dangereusement de la source de son pouvoir, Noctilus établit un plan cruel pour se débarrasser de ces intrus. Consultante le tome le plus blasphématoire de sa bibliothèque, il commença à amasser de la malepierre, de la magie cristallisée. À l'aide de cette substance maléfique, Noctilus comptait célébrer un rituel qui tuerait toutes les créatures vivantes de son royaume et les ranimerait sous la forme de zombies décérébrés.

Il envoya donc un signal à Skretch Malmort, lui demandant d'aller récupérer autant de malepierre que possible dans les épaves des navires skavens qui constituaient son ancienne flotte...

Nous avons décidé de confier à chacun le contrôle de toute une flotte pour ce second rapport de bataille. Phil prit la direction de la Flotte Maudite. Jervis devrait quant à lui empêcher coûte que coûte son adversaire de parvenir à ses fins.

En commençant par Phil, nos deux gaillards placèrent tour à tour les pions trésor à au moins 6ps les uns des autres et des îles, et à plus de 12ps du bord de mer. Phil déploya ensuite ses navires dans un rayon de 12ps du coin nord-ouest de la mer, puis Jervis fit de même dans le coin sud-ouest.

La partie durerait cinq tours, le gagnant étant celui qui aurait le plus de pions trésor en sa possession à la fin de la bataille. Dans le cas où chacun en posséderait le même nombre, la partie serait une égalité. Le scénario suit les règles spéciales suivantes :

Courants Puissants : Les navires doivent faire face à de puissants courants qui viennent de l'ouest afin de récupérer la malepierre parmi les débris flottants. Afin de simuler cela, à la fin de chaque phase de Fin de Tour, le premier joueur lance 2D6 puis déplace les pions trésors vers l'est d'autant de ps que le résultat (en commençant par le pion le plus à l'est et en continuant progressivement

vers l'ouest). Tout pion trésor qui arrive au contact du bord de la mer est retiré du jeu.

Vents Contraires : Pendant tout le Tour 1, la rose des vents reste sur le repère 3,3. Ignorez les symboles de mouvement des cartes Destin du Tour 1.

Faible Houle : Malgré les courants, la mer est calme. Les cogues qui effectuent un test pour voir si elles chavirent ne le ratent que sur un résultat de 1.

Tempête Électrique : Des arcs électriques zèbrent le ciel. Lors de la phase de Statut, le premier joueur choisit un navire ennemi (pas un escorteur) et lance 1D6. Sur un résultat de 4+, ce navire tire une carte Dégâts.

Récupérer la Malepierre : Si un escorteur arrive au contact d'un pion trésor, son joueur lance 1D6. Sur un résultat de 1, le pion trésor est défaussé, car les débris ne révèlent rien d'intéressant. Sur un résultat de 2+, l'escorteur s'empare du pion trésor car il s'agit de malepierre. Un escorteur de la Flotte Maudite à 3ps ou moins du Skabruss peut relancer ce dé, car les skavens ont du flair pour trouver de la malepierre, même quand ils sont morts !

Dans le second rapport de bataille de ce mois, Jervis et Phil se préparent à batailler de nouveau dans le Cimetière du Galion, et jouent le dixième scénario, qui met en scène l'intégralité des flottes. Du haut de son nid-de-pie, Simon Grant raconte...



Le Capitaine Johnson n'a pas toujours été flibustier. Il a commencé en tant que croque-mort avant d'être concepteur de jeu pendant des années. Aujourd'hui, il poursuit inlassablement son ennemi juré, Phil Kelly.



Le redoutable Comte Kelly terrorise les habitants de Games Workshop depuis des années, jaillissant régulièrement de sa tanière sous le nez des passants en éclatant d'un rire maléfique avant de disparaître de nouveau.

Jervis: Dreadfleet est différent de la plupart de nos jeux car il n'y a pas de liste d'armée. Au lieu de cela, les forces en présence sont déterminées par le scénario joué. Établir un plan qui tienne la route est donc indispensable, car vous ne pouvez pas compter sur vos talents de sélectionneur d'armée. J'allais avoir sous mes ordres l'intégralité de la Grande Alliance. Avec une telle armada à ma disposition, j'avais tout intérêt à avoir un déploiement déterminé à l'avance, de façon à placer dès le départ mes vaisseaux dans des positions optimales. J'ai décidé de me concentrer sur la capture des trois objectifs présents dans ma moitié de mer, en faisant passer au second plan les autres considérations.

Je savais que le *Dragon des Mers* et le *Tonnerre de Grimnir* seraient parfaits pour capturer les objectifs avant que les navires de Phil puissent intervenir, tout simplement grâce à leurs excellents escorteurs. Je les ai donc déployés en premier, aussi près que possible des objectifs. J'ai décidé d'envoyer le *Dragon des Mers* capturer le premier, car j'étais sûr de pouvoir l'atteindre en un tour, pendant que le *Tonnerre de Grimnir* se chargerait des deux autres. Le reste de ma flotte aurait pour tâche de protéger ces deux navires pendant leur pêche. J'étais déterminé à rester concentré sur mon objectif et à ne pas me laisser distraire par Phil!

Phil: Bois tremblote! La Grande Alliance dispose d'un gros avantage dans ce scénario: la mobilité. Je vais donc devoir couler aussi vite que possible le *Dragon des Mers*, et détruire les escorteurs vulnérables, car ce sont eux qui peuvent apporter la victoire à Jervis. Il faut simplement que je ne me laisse pas distraire par la destruction d'autres navires, car ce n'est pas une condition de victoire dans ce scénario!

Les escorteurs sont les seules figurines capables de ramasser les pions trésor, et les dirigeables ainsi que les dragons de Jervis sont plus efficaces que n'importe quel autre, car ils peuvent voler! La Flotte Maudite n'a que quatre escorteurs, il faudra donc que j'en prenne grand soin si je désire l'emporter. Ma tactique visant à contrer la course au trésor de la Grande Alliance sera d'envoyer mon navire le plus rapide vers l'est, et de faire plonger le *Kraken Noir* avant de faire surface au meilleur endroit. Quant au *Skabrus*, il se chargera de mettre en pièces les escorteurs ou les navires de guerre les plus rapides de la Grande Alliance.

Pendant ce temps, le *Naufrageur* et le *Malédiction de Zandri* plongeront au cœur du combat pour couler les navires qui auraient pu s'emparer d'un trésor. Le *Spectre des Abysses* est mon atout caché: si un escorteur ennemi s'enfuit avec un pion trésor, je l'enverrai à sa poursuite...

Que la Chasse Commence !

Tour 1



Le Dragon des Mers est coulé, mais l'un de ses dragons a le temps de prendre son envol.

CARRIÈRE SOLO

Jervis eut raison de lancer l'escorteur du *Dragon des Mers* dès le premier tour, celui-ci ayant pu ainsi capturer rapidement un trésor. Contrairement aux cogues, le dragon ne pouvait pas s'arrimer à un autre vaisseau de la Grande Alliance, mais en tant qu'escorteur volant très manœuvrable, il avait toutes les chances d'échapper aux intentions meurtrières de la Flotte Maudite.

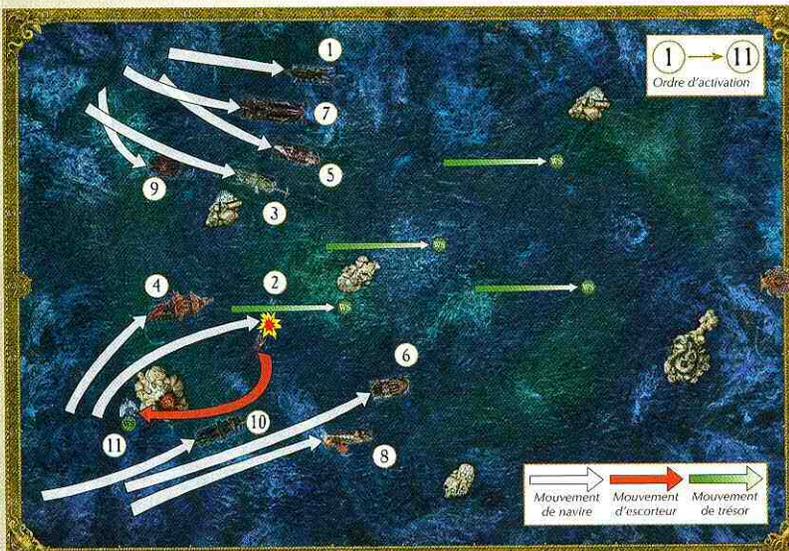
Phil gagna l'initiative et commença. Il tira la carte Destin Trident de Manann, mais échappa à la colère du dieu car la Flotte Maudite était hors de portée. Jervis ne put bénéficier des effets de sa carte Destin, et gagna donc un Bref Répit qu'il utilisa pour réparer les dommages que le *Dragon des Mers* avait subis à sa voilure à cause de la tempête électrique.

Phil avança avec le *Kraken Noir*, sans parvenir à donner l'ordre "En Avant Toute". Jervis activa le *Dragon des Mers*, et envoya un de ses dragons vers les deux pions trésor les plus proches. Malgré la forme changeante de leur cible, les balistes du vaisseau elfique infligèrent un Dégât à l'équipage du *Spectre des Abysses*. Ce dernier riposta et fit un trou béant dans la coque du vaisseau elfique.

Le *Heldenhammer* se plaça de façon à protéger le *Dragon des Mers* et lâcha une bordée sur le *Malédiction de Zandri*. En dépit du grand nombre de dés lancés, Jervis réalisa un piètre score, et Phil eut l'outrecuidance de réussir toutes ses sauvegardes d'armure ! Le *Skabrus* se dirigea vers l'est et fit feu sur le *Dragon des Mers*. Le vaisseau des hauts elfes subit d'autres dommages à sa coque et à sa voilure.

Les moteurs du *Tonnerre de Grimmir* lui permettaient d'ignorer le sens du vent, et il fut propulsé de 11ps grâce à l'ordre "En Avant Toute", puis lâcha une bordée à portée longue sur le *Spectre des Abysses*, et eut la chance de l'incendier et de tuer sa mascotte. En réponse, Phil déchaîna son vaisseau-amiral, cependant celui-ci était vent debout et ne put faire appel à l'ordre "En Avant Toute". Le *Naufrageur* ne pouvait effectuer qu'un tir restreint contre le *Dragon des Mers*, Phil décida donc de garder sa première bordée pour plus tard.

Le *Flamboyant* était lui aussi vent debout, mais le Mage Doré invoqua son djinn des tempêtes pour avancer de 3ps de plus. Phil effectua un tir restreint avec le *Malédiction de Zandri* pour tenter de couler le *Dragon des Mers*. Ce dernier subit un troisième point de Dégât à sa coque et sombra dans les flots ! Dégoté, Jervis finit son tour en avançant l'*Espadon*, qu'il avait gardé jusque-là en retrait. À la fin du tour, les trésors dérivèrent de 7ps vers l'est.



Grande Alliance  Tour Un 1 - 0  Flotte Maudite

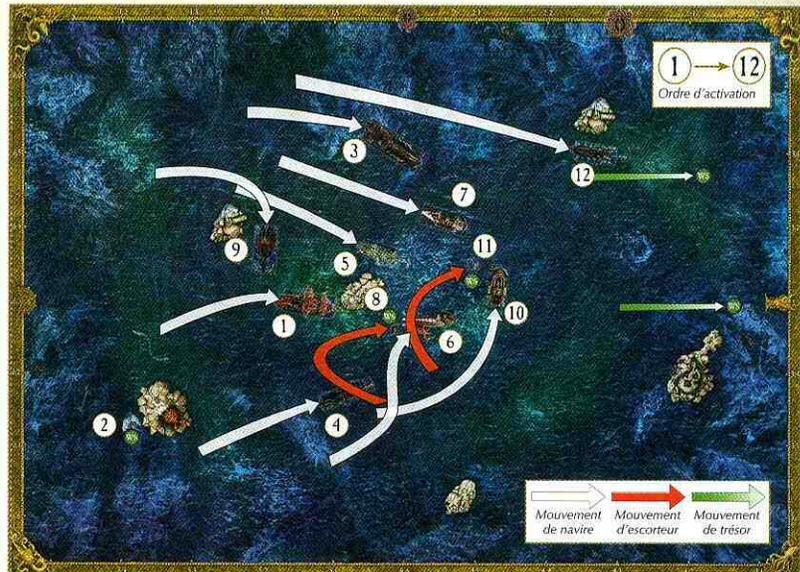
Feu à Bord!

Un éclair foudroya le nid-de-pie du *Spectre des Abysses* lorsque Jervis remporta l'initiative, toutefois le feu qui se répandit à bord du navire ne fit pas d'autres dégâts. Jervis reçut un brûlot par le biais de sa carte Destin, et l'assigna au *Heldenhammer*. La carte Destin de Phil vit l'équipage du *Tonnerre de Grimnir* en proie à des hallucinations, auxquelles il résista grâce à sa volonté de fer proverbiale.

Le *Heldenhammer* se déplaça en passant un ordre Feu à Volonté et en virant de bord pour tirer sur le *Spectre des Abysses*. Bien que le vaisseau fût difficile à prendre pour cible à cause de sa nature fantomatique, il commença à donner du gîte (et ne pourrait pas tirer à ce tour). Phil fit plonger le *Kraken Noir*, qui émergerait pendant la phase de Fin du Tour n'importe où dans un rayon de 2D6+10ps de son lieu de plongée. Jervis cacha son dragon derrière l'île volcanique.

Phil vira à tribord avec le *Naufrageur* puis tira une bordée sur le *Heldenhammer*. Jervis utilisa son ordre Feu à Volonté pour pilonner son adversaire, provoquant un dégât à la Vitesse du *Naufrageur* tandis que le *Heldenhammer* s'en sortait indemne.

L'*Espadon* était une fois de plus vent debout, et ne put agir à sa guise. En revanche, Jervis déploya avec succès la cogue du *Flamboyant* avant de le faire virer à bâbord. Un éfrit de feu améliora la valeur de Bordée du navire et s'en prit au *Spectre des Abysses*, qui subit un dégât à sa coque. Le *Skabrus* s'approcha du navire du Mage Doré et déclancha ses canons à malefoudre, mais Jervis ne se laissa pas perturber par l'arrivée du béhémoth mort-vivant des skavens et captura son deuxième trésor avec la cogue du *Flamboyant*.



Phil tira une bordée sur le *Heldenhammer* avec le *Malédiction de Zandri*. La lumière de Ptra incendia le navire. Le *Tonnerre de Grimnir* fit décoller un dirigeable puis se rua sur le *Skabrus* grâce à un ordre En Avant Toute, et infligea un dégât à la "coque" du monstre marin avant de carboniser son équipage avec son canon à flammes.

Les courants déplacèrent les trésors de 11ps et peu après, le *Kraken Noir* émergea des eaux sombres à côté de l'un d'entre eux, avec la ferme intention de s'en emparer.

PARTIE DE PÊCHE

Grâce aux deux escorteurs de plus déployés à ce tour sous la forme d'une cogue et d'un dirigeable, Jervis s'empara avidement de toujours plus de malepierre avant qu'elle dérive hors d'atteinte.



Grande Alliance  **Tour Deux** **3 - 0**  Flotte Maudite

Les escorteurs du *Flamboyant* et du *Tonnerre de Grimnir* capturent deux trésors.



Explosions en Chaîne!

Tour 3

GRILLADE DE RATS

Jervis conserva l'initiative et décida de tenter d'affaiblir davantage le *Skabrus* avec un éclair tombé des cieux. Il réussit son jet à 4+ et fut récompensé lorsque le navire mort-vivant des skavens fut affligé d'un triple dégât Vitesse!

Comme si cela ne suffisait pas, l'incendie à bord du *Skabrus* atteignit la sainte-barbe, provoquant une explosion monumentale et forçant Phil à tirer 1D3+1 cartes de dommages supplémentaires. Celui-ci ne fut donc pas étonné lorsque son équipage subit de nouvelles pertes, au point de finir totalement décimé. Privé de marins, le navire fut désarmé et mis hors de combat.

Le *Heldenhammer* perdit un point de Vitesse lorsque les flammes se répandirent à bord. Pendant ce temps, le *Spectre des Abysses* ne fut pas affecté par son propre incendie. La carte Destin vit une accalmie soudaine de la houle, ce qui réduisit de moitié la vitesse de tous les voiliers, tandis que l'apparition d'un brouillard fantomatique limitait à portée courte toutes les bordées.

Phil s'attaqua au *Tonnerre de Grimnir* avec le *Naufrageur* dans l'idée de dérober le trésor conservé à bord. Brokk le Rouge tint vaillamment tête au Comte Noctilus lors de leur duel, les deux capitaines s'en tirant avec une blessure légère qui handicaperait leurs tests de Commandement. Néanmoins, l'équipage nain fut submergé au cours de l'abordage, et son navire subit des explosions en chaîne qui risquaient de causer de graves problèmes à Jervis.

Phil fit s'envoler le *Spectre des Abysses* afin de passer au-dessus du dragon et des îles derrière lesquelles il se terrait. Toutefois, il ne put prendre la bête directement pour cible et tira à la place sur la poupe du *Heldenhammer*, détruisant son gouvernail et limitant sa capacité à manœuvrer.

Voyant la menace que faisait peser le *Kraken Noir* à l'est, Jervis le pourchassa avec le *Flamboyant*, et utilisa son djinn des tempêtes avec l'ordre En Avant Toute. Cependant, sa bordée rata sa cible.

Il réussit ensuite une manœuvre désespérée pour échapper au *Naufrageur* avec le *Tonnerre de Grimnir* malgré un malus de -2 en Commandement. Sa chance lui fit ensuite défaut car il ne parvint pas à donner son ordre de Réparations et sa bordée rata complètement le *Naufrageur*.

Phil déploya la cogue du *Kraken Noir* avant de libérer une bordée contre le *Flamboyant*, ce qui eut pour conséquence d'endommager la voilure du navire.

Sachant que son dragon ne pourrait pas échapper éternellement au *Spectre des Abysses*, Jervis opta pour une approche plus directe. Son escorte se plaça derrière le navire de Phil et cracha son souffle ardent, provoquant un dégât à sa Vitesse. Le *Kraken Noir* s'empara du trésor le plus proche, qui s'avéra être de la malepierre!

À la fin du tour, le dernier trésor dériva hors de la table. Tous les autres trésors étant à bord des navires, les joueurs allaient pouvoir passer aux choses sérieuses!

FIN EXPLOSIVE!

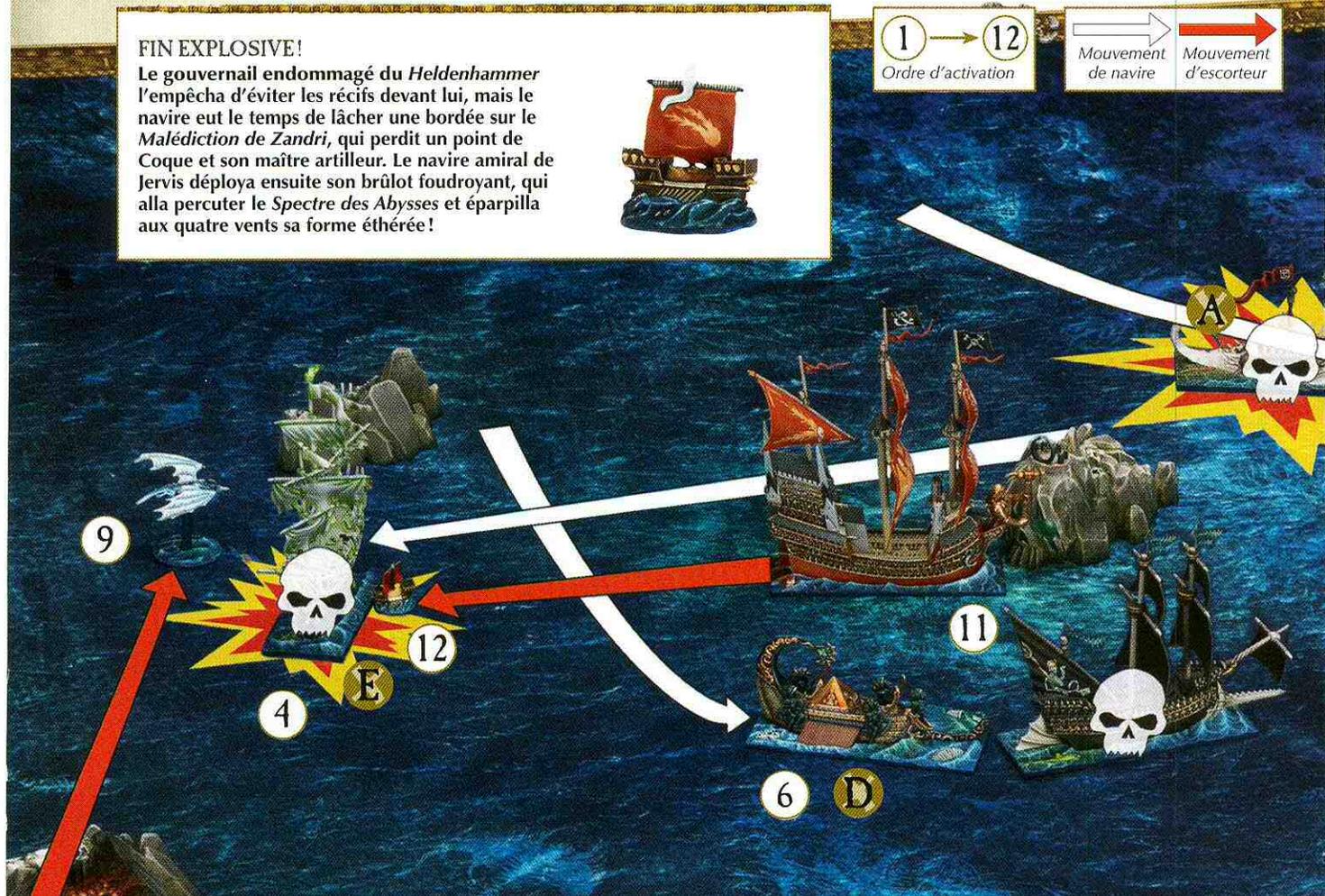
Le gouvernail endommagé du *Heldenhammer* l'empêcha d'éviter les récifs devant lui, mais le navire eut le temps de lâcher une bordée sur le *Malédiction de Zandri*, qui perdit un point de Coque et son maître artilleur. Le navire amiral de Jervis déploya ensuite son brûlot foudroyant, qui alla percuter le *Spectre des Abysses* et éparpilla aux quatre vents sa forme éthérée!



1 → 12
Ordre d'activation

→
Mouvement de navire

→
Mouvement d'escorteur

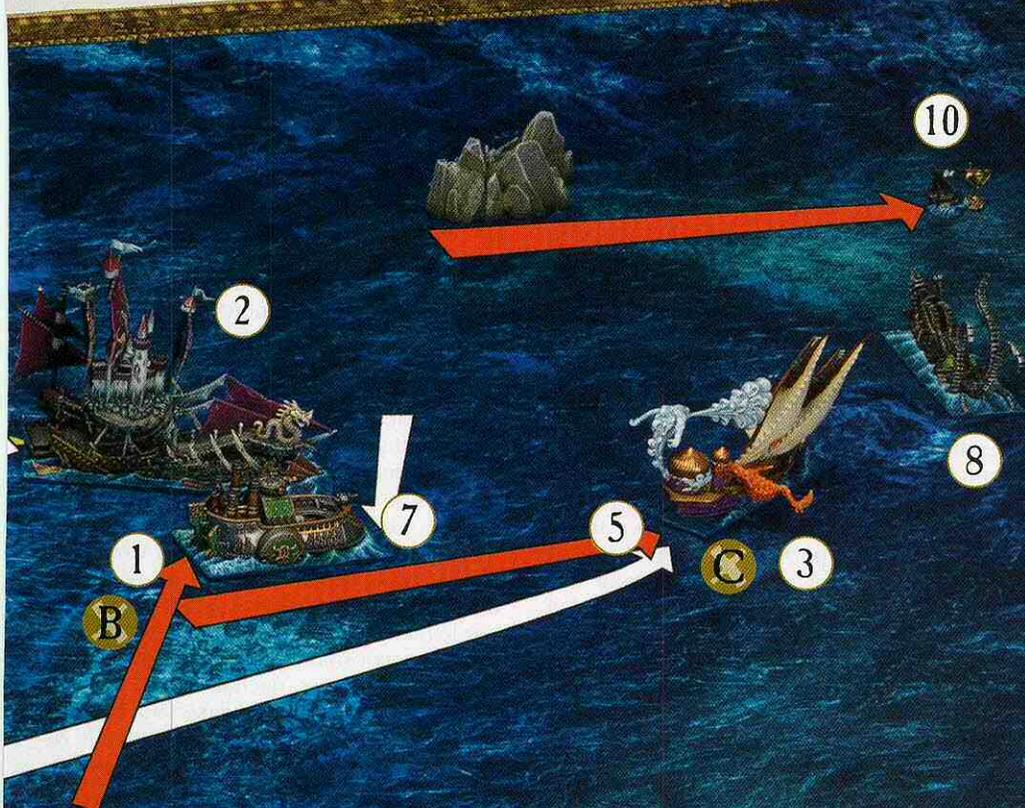




LA MORT DE L'ESPADON

Le Roi Amanhotep donna son ordre spécial Que ma Volonté soit Faite, ce qui améliora la Vitesse, l'Équipage et les Bordées de son navire de trois points pour la durée du tour, puis se rua vers l'Espadon. La nef de Khemri lâcha une bordée dévastatrice contre le

Heldenhammer, provoquant un nouvel incendie grâce à la Lumière de Ptr et réduisant sa Vitesse de deux. Lors de l'abordage, Aranessa obtint une égalité contre Amanhotep, les deux duellistes recevant chacun une blessure légère, mais les ushabti et les colosses de nécolithe exterminèrent l'équipage de l'Espadon.



LA CROIX SUR LA CARTE

- A** Un feu se propage jusqu'à la sainte barbe du Skabrus, dont l'équipage est décimé lorsque le stock de poudre s'embrase.
- B** Le dirigeable s'empare d'un stock de malepierre avant de revenir s'arrimer à son navire.
- C** Certain que ses navires peuvent tenir bon encore un peu, Jervis rapatrie un de ses trésors avec sa cogue jusqu'au Flamboyant.
- D** Le Malédiction de Zandri éperonne l'Espadon et massacre l'équipage au cours de l'abordage.
- E** Le brûlot déployé par le Heldenhammer percute le Spectre des Abysses et l'annihile dans une explosion monumentale.

Grande Alliance



Tour Trois

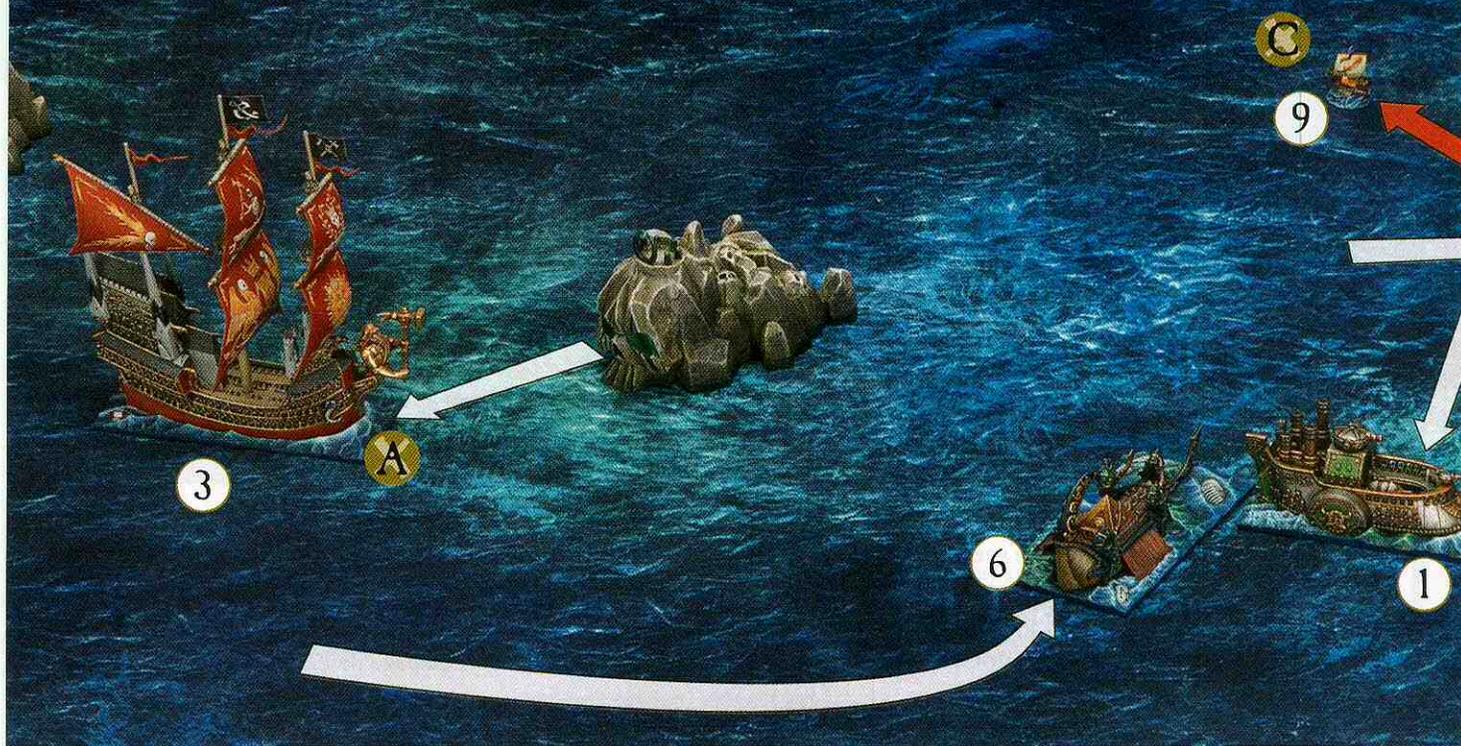
3 - 1



Flotte Maudite

Le Début de la Fin

Tour 4



L'IMPLACABLE CONTRE L'INDOMPTABLE

Le *Malédiction de Zandri* avança de 12ps de plus grâce à l'ordre En Avant Toute et percuta le *Tonnerre de Grimmir* tout en lâchant une bordée contre le *Heldenhammer*. La puissance de Ptra déclencha un nouvel incendie sur le pont du fier navire de Roth, et provoqua deux nouveaux dégâts à sa Coque.

Brokk le Rouge reçut une blessure grave en affrontant en duel le Roi Amanhotep, toutefois son corps d'élite de brise-fer repoussa vaillamment les statues animées qui attaquaient leur navire. Les guerriers nains contre-attaquèrent ensuite avec véhémence et détruisirent tant de rameurs sur les ponts du *Malédiction de Zandri* que le navire déjà plus lent que la plupart de ses homologues subit un triple dégât à sa Vitesse!

La Grande Alliance gagna une fois de plus l'initiative sans pour autant que la Flotte Maudite pâtît de la tempête électrique. Le brouillard surnaturel qui recouvrait les eaux disparut soudainement sans laisser de trace. La carte Destin de Jervis permit au *Tonnerre de Grimmir* de charger ses canons avec des boulets bénis, alors que celle de Phil vit le *Naufrageur* virer de bord pour engager une nouvelle fois le vaisseau des fils de Grungni!

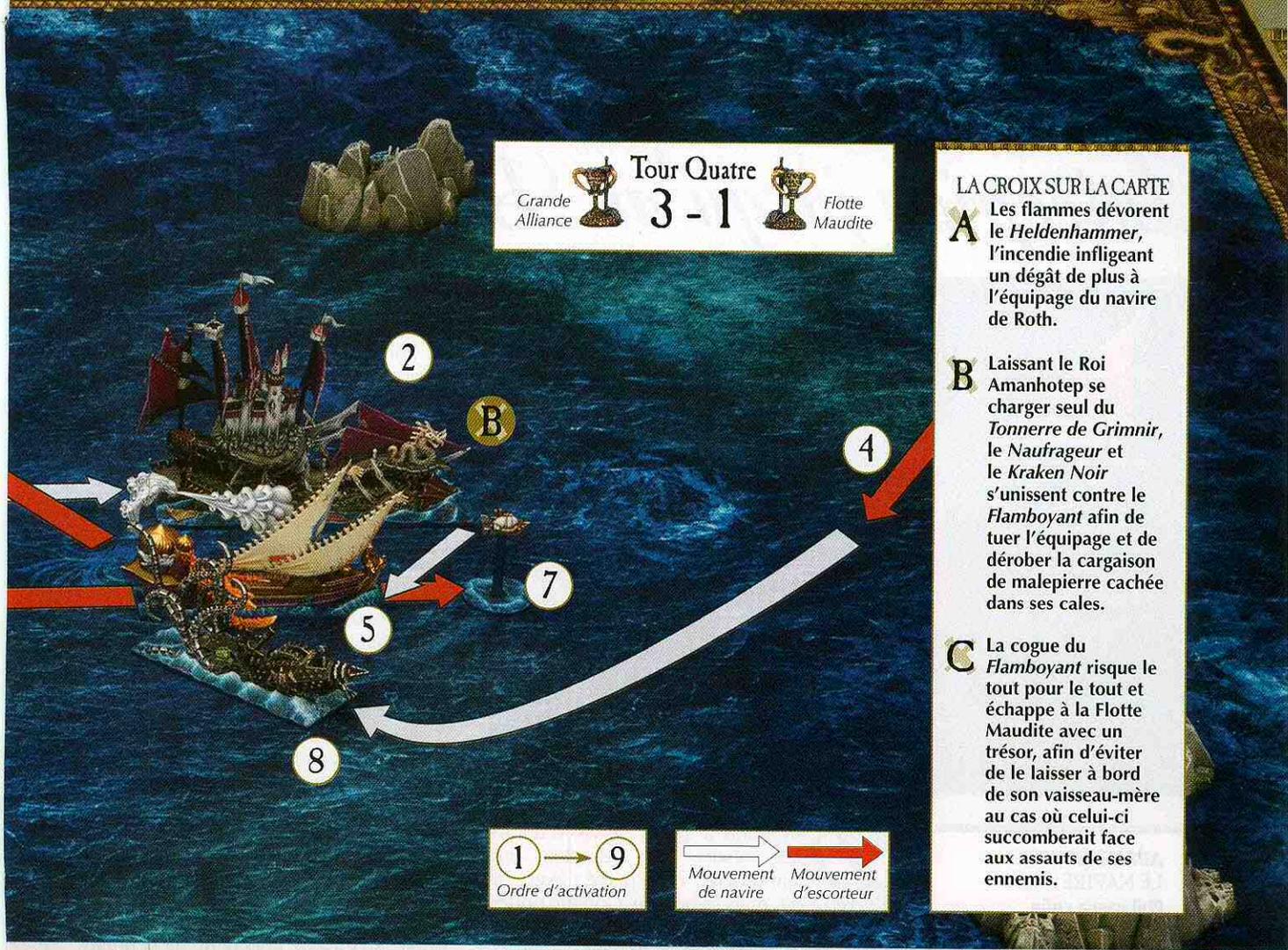
Effectuant des Réparations avec le *Tonnerre de Grimmir*, Jervis réussit à obtenir un résultat supérieur de 2 points au Commandement de Brokk et put effectuer une réparation supplémentaire grâce à la règle Maître Ingénieur. Les Explosions en Chaîne et un dégât à l'Équipage furent annulés, ce qui permit au navire d'être de nouveau flambant neuf! Jervis réussit une deuxième manœuvre désespérée pour échapper à ses assaillants, et tira avec ses boulets bénis contre le *Naufrageur*, mettant le feu à sa coque et tuant son officier en second. Phil ignora les dommages qui s'accumulaient sur son vaisseau amiral et l'envoya à l'abordage du *Flamboyant*. Les choses tournèrent à l'avantage de Jervis lorsqu'il réussit une sauvegarde à 6 pour résister à la bordée du *Naufrageur*. Il obtint ensuite une égalité dans son duel face au vampire avec le Mage Doré, le mort-vivant étant ainsi affligé d'une blessure grave tandis

que le sorcier subissait une blessure légère. Malgré cela, l'abordage coûta cher au *Flamboyant*, qui perdit un point de Coque et deux points de Vitesse.

Le *Heldenhammer* éteignit l'incendie qui ravageait son pont, se libéra des rochers sur lesquels il s'était échoué, et pivota pour lâcher une bordée sur le *Malédiction de Zandri*. Le vaisseau de Phil en souffrit, bien qu'il réussît à annuler trois dégâts sur cinq grâce à ses sauvegardes d'armure. Le *Malédiction de Zandri* perdit un point d'Équipage et vit un de ses ponts s'effondrer totalement, ce qui réduisait définitivement d'un point sa valeur de Bordées. La cogue de Phil s'arima au *Kraken Noir* pour y déposer le trésor qu'elle avait collecté.

La Mage Doré commanda à ses nymphes des mers de réparer la Coque de son vaisseau avant de donner un ordre Feu à Volonté et d'échapper aux assauts de Phil par le biais d'une manœuvre désespérée.

Jervis repositionna alors son navire selon un angle idéal et déchaîna une bordée, qui atteignit le navire adverse sous la ligne de flottaison: le bâtiment continuerait de subir des dégâts jusqu'à ce qu'il fût réparé. Profitant de Dame Fortune qui lui souriait, Jervis mit en sécurité ses deux escorteurs transportant des trésors, en l'occurrence une cogue et son dragon, et les déplaça aussi loin que possible vers le coin nord-ouest de la mer.



LA CROIX SUR LA CARTE

A Les flammes dévorent le *Heldenhammer*, l'incendie infligeant un dégât de plus à l'équipage du navire de Roth.

B Laissant le Roi Amanhotep se charger seul du *Tonnerre de Grimmir*, le *Naufrageur* et le *Kraken Noir* s'unissent contre le *Flamboyant* afin de tuer l'équipage et de dérober la cargaison de malepierre cachée dans ses cales.

C La coque du *Flamboyant* risque le tout pour le tout et échappe à la Flotte Maudite avec un trésor, afin d'éviter de le laisser à bord de son vaisseau-mère au cas où celui-ci succomberait face aux assauts de ses ennemis.

① → ⑨
Ordre d'activation

⇨ ⇨
Mouvement de navire Mouvement d'escorteur



UN KRAKEN!

Forcé de contourner le dirigeable, le *Kraken Noir* ne parvint à atteindre le *Flamboyant* qu'après d'habiles manœuvres, ce qui l'empêcha de profiter au mieux de ses nombreux tentacules, le privant d'un bonus d'1D3+1 à sa valeur d'Équipage pour l'abordage qui s'ensuivit.

Pour empirer les choses, Jervis avait déclaré un ordre Feu à Volonté et fit perdre un point d'Équipage au *Kraken Noir* juste avant l'abordage! Les tirs de riposte de Phil n'eurent quant à eux aucun effet.

Le Mage Doré perdit le duel et subit une blessure grave de la part du nain du Chaos, mais après de nouveaux jets de dés calamiteux de Phil, Jervis remporta l'abordage et ses guerriers infligèrent la perte d'un point de Coque au *Kraken Noir*.

Intrepide jusqu'au Bout

Tour 5



Le Heldenhammer succombe finalement aux incendies qui ravagent ses ponts.

ABANDONNEZ LE NAVIRE!

Phil gagna enfin l'initiative et un éclair frappa le Heldenhammer, lui faisant perdre un autre point de Coque. Dévoré par les flammes, le navire-amiral de Jervis finit par se disloquer sous l'impact titanesque de la foudre et sombra peu à peu sous les vagues.

Déterminé à priver Jervis d'un de ses trésors, Phil effectua une manœuvre désespérée avec le Kraken Noir, mais sa bordée à longue portée sur la cogue du Flamboyant fut inefficace. Saisissant cette occasion, le petit bateau de Jervis battit en retraite vers le nord-ouest sans toutefois parvenir à se mettre hors de portée des canons de Phil.

Incapable d'échapper au wyrm-sangsue, le Naufrageur fonça vers l'immense bête non-morte, tirant au passage une bordée sur le Flamboyant. Jervis réussit avec insolence une autre sauvegarde d'armure à 6, et se

réjouit encore davantage lorsque l'abordage tourna à l'avantage du wyrm-sangsue, qui dévora une bonne partie de l'équipage de Phil, infligeant la perte de deux points d'Équipage au Naufrageur!

Le Tonnerre de Grimmir continua à résister au Malédiction de Zandri. Brokk le Rouge subit une blessure horrible en affrontant le Roi Amanhotep, mais lui infligea en retour une blessure grave. Le vaillant équipage nain fut battu au cours de l'abordage, mais les dégâts se limitèrent à la perte d'un point de Vitesse et à un nid-de-pie détruit. Réalisant que le trésor à bord du Tonnerre de Grimmir était trop bien défendu, Phil effectua une manœuvre désespérée avec le Malédiction de Zandri dans le but de lâcher une bordée contre la cogue chargée de malepierre de Jervis, mais échoua.

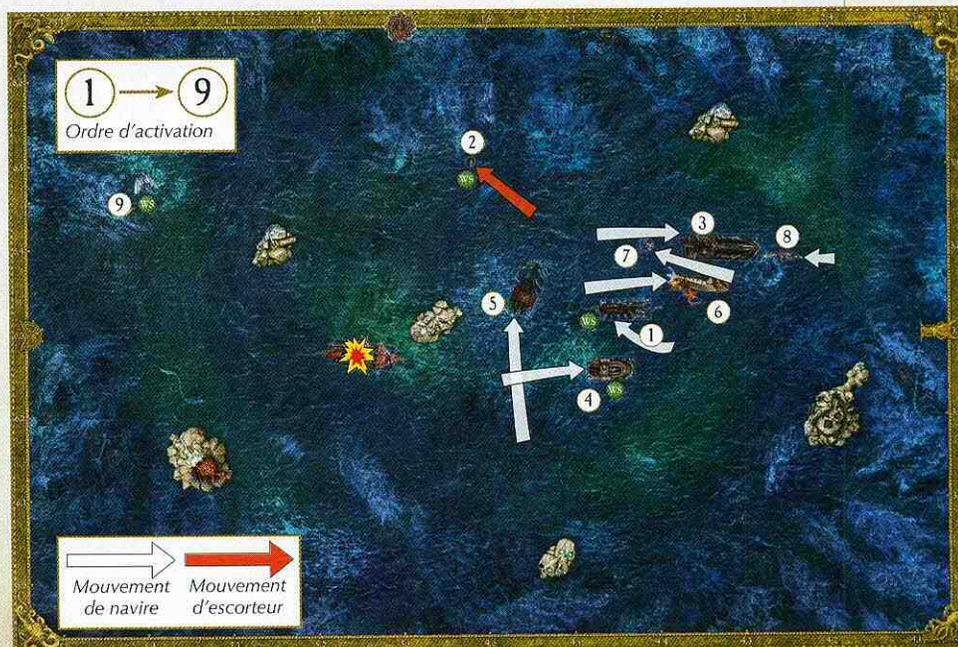
Le Mage Doré ordonna à son étrit de feu de lui venir en aide, mais la bordée du Flamboyant ne put endommager le Naufrageur. Le wyrm-sangsue continua de dévaster le navire du vampire, provoquant des explosions en chaîne. Jervis déclencha alors une fusillade avec son dirigeable. Le tir mit le feu à la sainte barbe, provoquant la perte d'un point de Coque et de quatre points de Vitesse, et la perte de la quille.

Jervis possédait trois trésors contre un pour Phil, ce qui lui accordait la victoire!

Grande Alliance  Tour Cinq **3 - 1**  Flotte Maudite

HEURS ET MALHEURS

Phil tira sa carte Destin, révélant l'arrivée d'un wyrm-sangsue, mais ce fut Jervis qui eut l'honneur de le positionner. L'énorme créature jaillit de la mer juste sous le nez du Naufrageur, l'empêchant ainsi de virer de bord pour engager les escorteurs de la Grande Alliance. La carte Destin de Jervis, Feux de Saint-Gelt, affecta tous les voiliers des deux flottes et infligea un point de dégât à la Vitesse du Naufrageur et du Flamboyant lorsque leurs mâts furent gravement endommagés par des feux surnaturels.



Victoire de la Grande Alliance !

Jervis: Mon plan consistant à rester concentré sur les objectifs a fini par porter ses fruits, même s'il s'agit d'une victoire à la Pyrrus: j'ai perdu tant de navires que bien que je puisse me vanter d'avoir gagné une bataille, j'ai probablement perdu la guerre!

Les aléas de la bataille ne m'ont pas épargné, notamment avec la perte du *Dragon des Mers* aussi tôt en cours de partie. Heureusement, j'avais pensé à lâcher un de ses dragons avant de le perdre. Sans cela, j'aurais eu du mal à empêcher Phil de s'emparer de l'objectif le plus proche, ce qui m'aurait mis en position défavorable dès le départ. J'avais déjà commis lors de parties précédentes l'erreur de trop attendre avant de lancer mes escorteurs, mais cette fois je ne me suis pas laissé avoir.

Quelques tirages chanceux dans le paquet de cartes Dégâts m'ont sauvé, car ils ont abouti à la destruction de deux des navires de Phil (le *Spectre des Abysses* et le *Skabrus*) alors qu'ils étaient sur le point de mettre ma stratégie à l'eau. Si un de ces navires avait survécu ne serait-ce qu'un tour de plus, je pense que j'aurais perdu. J'en étais conscient, c'est pourquoi je les ai pilonnés avec l'espoir de les mettre hors de combat. Conclusion: établissez un plan avant le début de la partie, gardez la tête froide et priez que la chance vous sourie!

Phil: Enfer et damnation! Contrecarré par un lézard volant et des barbus en ballon! Certes, Jervis a joué comme un as, ce qui n'est peut-être pas étranger à ma défaite. Chaque fois que je joue à Dreadfleet, je repense à mes erreurs et à la façon dont j'aurais dû agir. Le premier conseil que je puisse vous donner, c'est de rester concentré sur vos objectifs. Malheureusement pour moi, deux de mes trois cogues ont obtenu un résultat de 1 à leur déploiement et ont chaviré, ce qui m'a privé d'une bonne partie de mes escorteurs. Je pense que j'aurais pu rattraper ce retard si j'avais été plus discipliné et m'étais lancé à fond dans la course à la malepierre, mais je me suis laissé distraire par les combats. À ma décharge, ce n'est pas très difficile au milieu des monstres marins et des bordées qui tonnent tout autour de vous!

J'ai beaucoup aimé l'attaque vengeresse du Roi Amanhotep contre deux navires ennemis à la fois. Il a mis le feu au *Heldenhammer*, a détruit l'*Espadon* en un seul abordage et a survécu aux ripostes de Jervis. Néanmoins, il s'est retrouvé loin de l'action, et à l'exception du *Dragon des Mers*, les vaisseaux de Jervis ont dicté le cours de la bataille. Mais sachez que les morts reviennent toujours se venger, Capitaine Johnson...



LE FLEURON DE LA FLOTTE: LE FLAMBOYANT
J'ai été très impressionné par la ténacité du *Tonnerre de Grimmir*, mais c'est la prestation du *Flamboyant* qui remporte mon suffrage. Il a tenu bon face au *Naufrageur* et au *Kraken Noir* pendant les derniers tours, sans succomber face à leur puissance combinée.



LE FLÉAU DES MERS: LE KRAKEN NOIR
Même s'il est tentant de désigner le *Malédiction de Zandri* à cause du triste sort qu'il a fait subir à l'*Espadon*, mon meilleur navire a probablement été le *Kraken Noir*. Son mouvement au second tour, après avoir obtenu un double 6, lui a permis d'émerger à côté d'un objectif très éloigné et de s'en emparer sous le nez de l'ennemi avant qu'il pût réagir. J'ai commis une erreur en l'envoyant contre le *Flamboyant* sans profiter des attaques de ses tentacules. Si j'étais parvenu à remporter cet abordage, peut-être aurais-je pu dérober un de ses trésors à Jervis et arracher une égalité.

Dreadfleet

Dreadfleet contient tant de figurines que l'équipe Hobby s'est proposée pour peindre le contenu d'une boîte afin de nous montrer comment procéder sans que nous ayons eu besoin de la menacer de la faire passer sur la planche. Promis...



Notre Premier Matelot n'est autre que Duncan Rhodes. Derrière ce sourire inquiétant se cache une personne gentille et polie. Si vous le rencontrez un jour, ne vous affolez pas à cause de son soliloque constant : il reste encore à découvrir si ce trait de caractère est bel et bien dû au fait qu'il chipe des morceaux de malepierre dans le stock privé de Jervis, à l'insu de celui-ci...

Bien qu'il ne soit pas indispensable de peindre vos figurines de Dreadfleet pour jouer – il suffit d'assembler les navires et les décors – une partie livrée avec des vaisseaux et des îles peints sera du plus bel effet. La boîte contient déjà un tapis de mer superbe, il serait donc dommage de ne pas lui donner une Grande Alliance et une Flotte Maudite dignes de ce nom. Une bataille livrée dans un Cimetière du Galion tout en couleurs vous laissera des souvenirs mémorables, capables de réchauffer le cœur du mort-vivant le plus blasé de la non-vie.

Chaque navire de Dreadfleet possède un aspect unique reflétant la personnalité de son capitaine. Nous avons donc mis en place ce guide de peinture exhaustif afin de vous montrer comment peindre chaque

vaisseau, ainsi que les épaves, les îles, les cogues et les nombreux pions que contient la boîte du jeu.

Certaines étapes de peinture sont communes à tous les bateaux. La plupart d'entre eux n'ont été assemblés que partiellement avant de mettre en couleurs les divers sous-assemblages. Ce n'est qu'après que les divers éléments ont été collés les uns aux autres. Cela s'avère indispensable pour les navires dont l'intérieur est détaillé, comme le *Skabrus* et le *Spectre des Abysses*, ainsi que pour les navires à voiles, les mâts et l'agrès étant peints à part avant d'être collés à la coque. Le socle de chaque navire est peint de la même façon, vous trouverez un guide de peinture pour réaliser la mer à la fin de cet article.



D'autres étapes sont communes aux différents bateaux, et si nous n'avons pas pris la peine de décrire les étapes de peinture d'une zone d'un navire, par exemple l'or sur le Flamboyant ou l'acier sur l'Espadon, c'est que la technique a été évoquée pour un navire précédent, et qu'il suffit de s'y référer.

Quel que soit le vaisseau que vous peignez, il y a plusieurs astuces que nous avons rassemblées et qui se révéleront très utiles pour vous faciliter la tâche. La première est de toujours commencer par le pont, car il s'agit souvent de la zone la plus salissante à traiter, si bien que si vous la réalisez en premier, vous ne risquez pas de gâcher ultérieurement le reste de votre travail à cause d'un brossage à sec trop vigoureux. Bien évidemment, si vous

prenez vraiment, rien ne vous empêche de terminer par la peinture du pont, mais nous vous le déconseillons fortement.

Il est également préférable de peindre les voiles séparément, avant d'assembler le vaisseau définitivement. Non seulement ces dernières seront probablement d'une couleur très différente du reste du navire, mais elles seront en outre plus difficiles à atteindre une fois collées à la coque. Peignez-les séparément avant de les coller une fois votre vaisseau entièrement terminé.

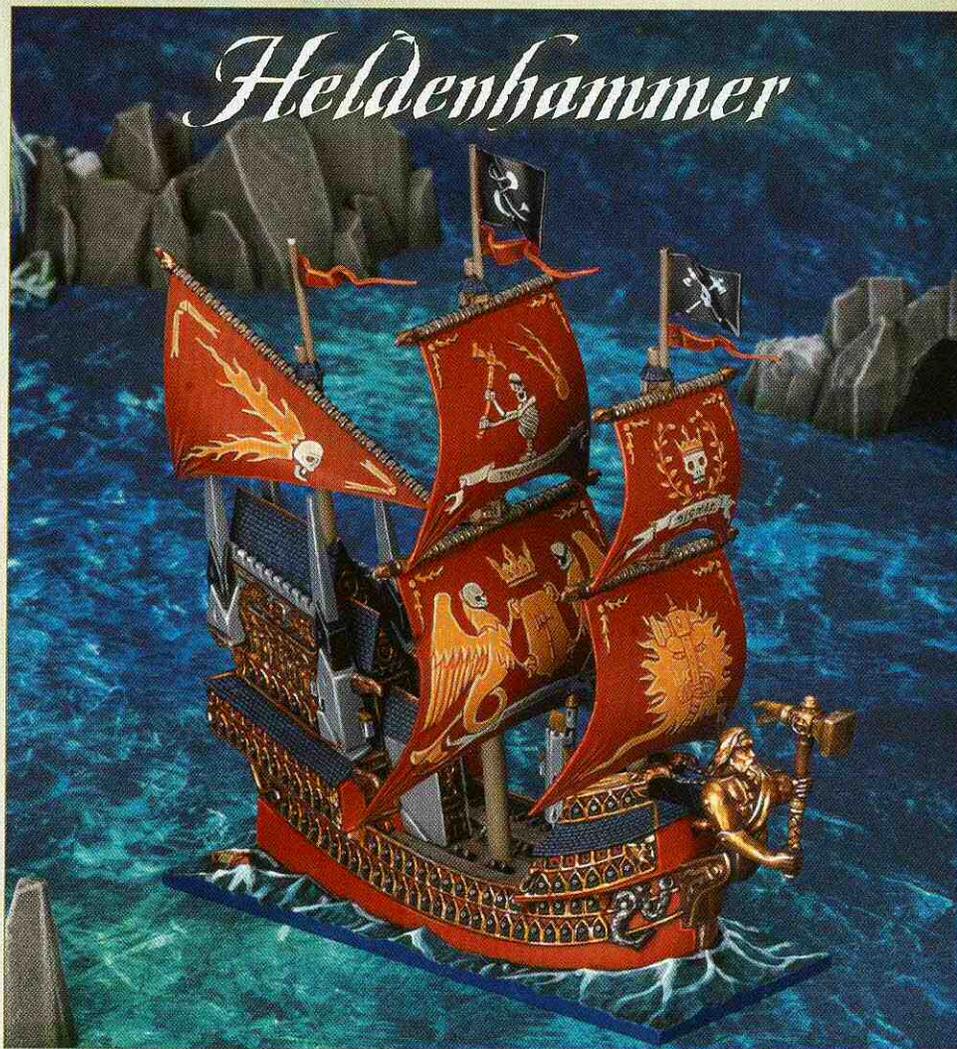
Bien que les étapes soient présentées les unes à côté des autres, vous pouvez les réaliser individuellement. Enfin, ne vous forcez pas à peindre entièrement tous vos navires si vous n'en avez pas le courage : atteindre les étapes 2 ou 3 est suffisant.

Steve Bowerman est le nouveau membre de l'équipe Hobby, et il a adopté son nouveau rôle avec un entrain qui ne se dément pas, bien que sa première mission ait consisté à nettoyer les immondices et les excréments du pont supérieur avec une brosse à dents. Il y a mis tant d'ardeur que nous lui avons même laissé peindre quelques figurines afin de le récompenser.

ASSEMBLAGE

Steve a assemblé la coque du Heldenhammer avant de commencer à la peindre. Les voiles ont été collées à leur mât mais pas à la coque, afin d'être peintes séparément.

Tout comme les autres navires du jeu, le Heldenhammer est une figurine très détaillée, mais son assemblage n'a rien de compliqué : commencez par assembler tous les éléments marqués de la lettre J. Collez les deux moitiés de la coque ensemble en prenant en sandwich le temple et le pont, puis fixez la figure de proue et collez le vaisseau sur son socle. Vous pouvez attaquer la peinture !



Le temple a été peint pour représenter de la pierre.



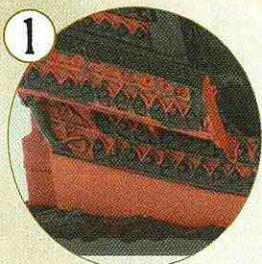
Les symboles sont en relief pour en faciliter la peinture.

Pour le Heldenhammer, ainsi que pour les autres navires, l'ordre dans lequel vous peignez les zones est important, il est donc nécessaire de planifier votre travail afin de gagner du temps et de vous éviter d'avoir à effectuer constamment des retouches. Ainsi, Steve a peint le pont en terminant par un brossage à sec de Bleached Bone (précédé d'une couche de base de Khemri Brown et d'un lavis de Devlan Mud). Il est donc peu recommandé de peindre avant cela la façade du temple, puisque vous risquez de la salir avec le brossage. Steve a donc traité le Heldenhammer de façon optimale en commençant par le pont,

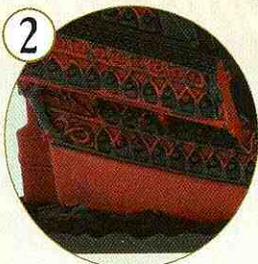
puis en passant à la coque, au temple et à la figure de proue avant de réaliser les détails tels que les canons en Mithril Silver.

Les voiles ont été peintes séparément. Afin d'obtenir une couche de base riche et lisse, Steve a eu recours à un mélange 1/1 de Mechrith Red et de Blood Red passé au pistolet à peinture Citadel. Les symboles ont reçu une couche de base de Vomit Brown puis un lavis de Gryphon Sepia, avant d'éclaircir au Vomit Brown et enfin au Bleached Bone. Suivez les étapes ci-contre pour obtenir un magnifique vaisseau de guerre prêt à sillonner le Cimetière du Galion à la recherche de Noctilus !

Peindre la Coque



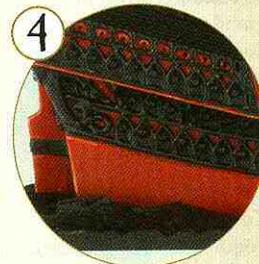
1 Sur une sous-couche de Chaos Black, appliquez une couche de base de Mechrite Red.



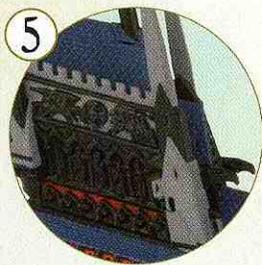
2 Passez un lavis généreux de Baal Red sans vous soucier des détails.



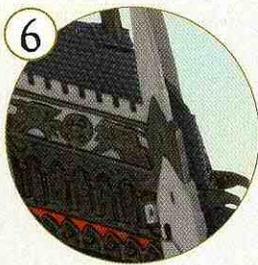
3 Dégradé d'un mélange 1/1 de Mechrite Red et de Blood Red. Repassez les détails au Chaos Black.



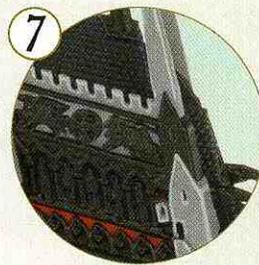
4 Éclaircissement de Blood Red, suivi d'un éclaircissement intensif de Vomit Brown.



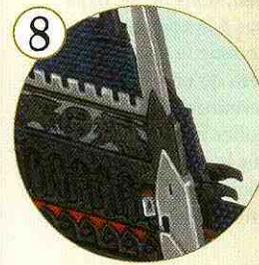
5 Les murs du temps ont reçu une couche de base de Codex Grey, et le toit de Fenris Grey.



6 Lavis de Badab Black dans les creux et sur les tuiles du toit.

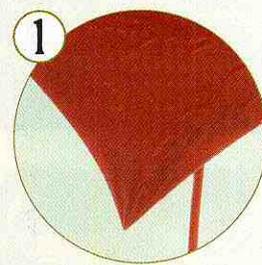


7 Éclaircissement intensif de Fortress Grey sur les murs. Second lavis de Badab Black sur le toit.

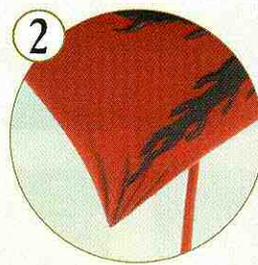


8 Éclaircissement intensif de Skull White sur les murs et brossage à sec de Shadow Grey sur le toit.

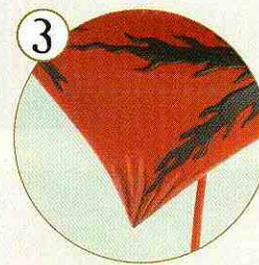
Peindre les Voiles



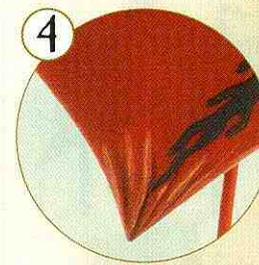
1 Couche de base d'un mélange 1/1 de Mechrite Red et de Blood Red appliqué au pistolet à peinture Citadel.



2 Lavis de Devlan Mud dans les plis de la voile. Les symboles sont repassés au Chaos Black.



3 Éclaircissement, surtout au niveau des plis, à l'aide d'un mélange 1/1 de Blood Red et de Vomit Brown.



4 Éclaircissement final de Vomit Brown autour des plis.

Peindre la Colère de Sigmar

La figure de proue en bronze est normalement traitée en dernier.



1 Couche de base d'un mélange 1/1 de Scorched Brown et de Shining Gold.



2 Dégradé de Shining Gold.



3 Lavis de Devlan Mud sur toute la surface.



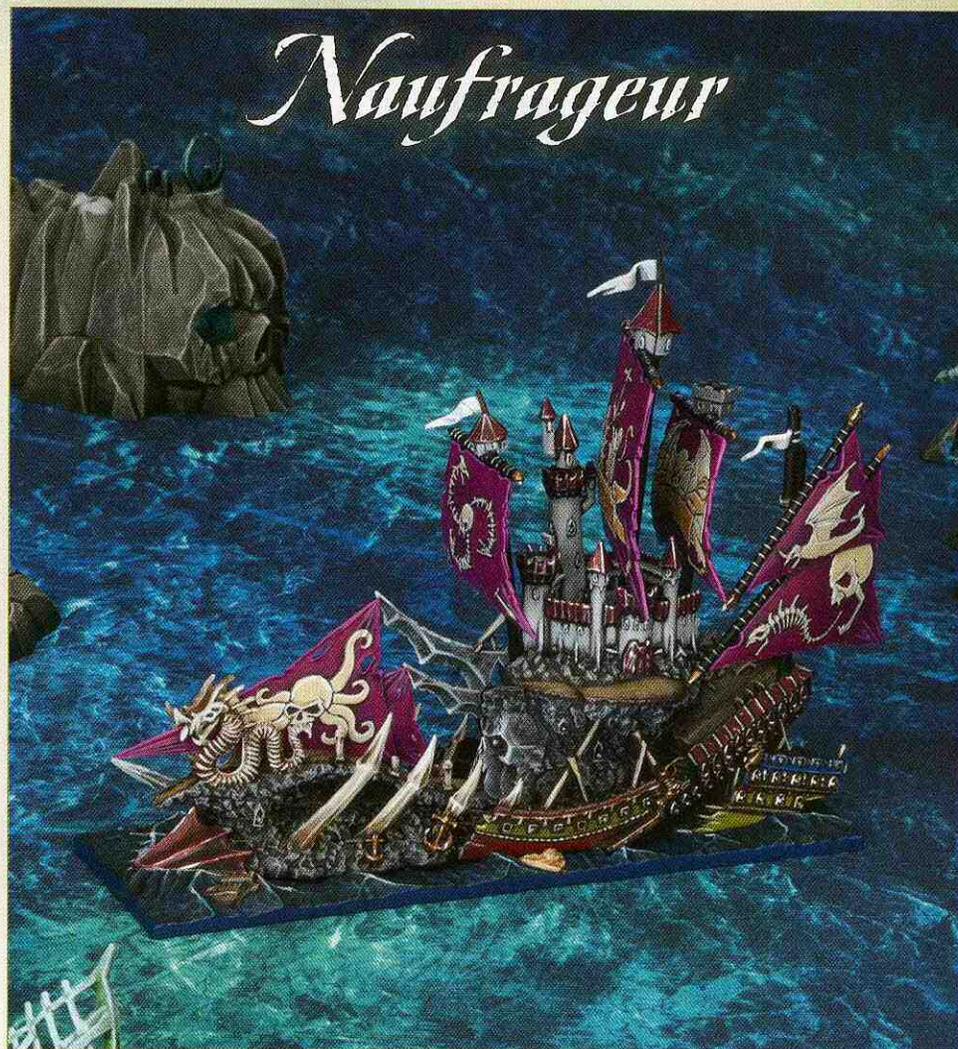
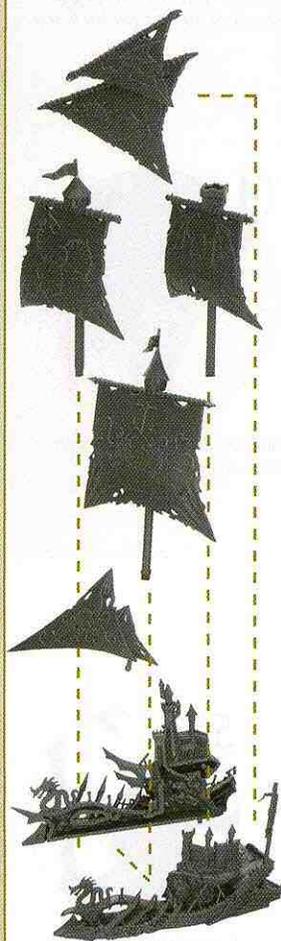
4 Éclaircissement de Burnished Gold.



5 Éclaircissement final de Mithril Silver sur les zones les plus proéminentes.

ASSEMBLAGE

Le Naufrageur est un grand vaisseau divisé en de nombreuses pièces et doté d'innombrables détails. Afin de tous les peindre, il est nécessaire d'effectuer quelques sous-assemblages. Commencez par la coque que vous garderez en deux moitiés pour accéder facilement à la citadelle et aux épaves. Collez les voiles à leur mât, mais ne les fixez pas à la coque, tout comme le socle. Ce ne sera qu'une fois le navire terminé que vous pourrez coller les nombreux mâts sur le navire et les deux moitiés de la coque entre elles.



Ce crâne marque l'entrée des catacombes du château.



Duncan a peint sur la voile le nom du navire.

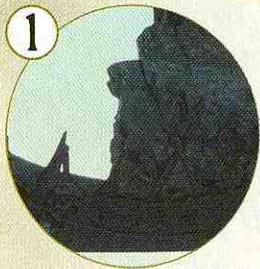
Duncan a peint le *Naufrageur* en dernier, mais il est si imposant que nous avons décidé de le montrer parmi les premiers. "Il s'agit du vaisseau le plus imposant de Dreadfleet, je voulais donc prendre mon temps pour le peindre," explique-t-il.

La figurine est un bâtiment de guerre constellé de détails, il est donc important de s'assurer de pouvoir tous les atteindre avec un pinceau. Duncan a peint les sous-assemblages séparément avant de coller tous ces éléments du *Naufrageur*: les deux moitiés de la coque, chacune des quatre voiles et le socle.

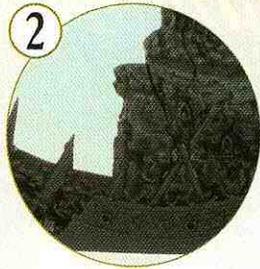
Les voiles s'assemblent facilement et viennent s'insérer dans les deux moitiés de coque du *Naufrageur*, il faut donc soit tout assembler d'un coup avant de le peindre, soit peindre les éléments séparément avant de les coller les uns aux autres. "Je vous conseille d'opter pour la deuxième solution, pour accéder plus facilement à tous les détails du navire. Certaines voiles sont proches les unes des autres, il serait donc difficile d'atteindre les symboles avec le pinceau en retenant la première méthode."

Duncan a commencé par brosser à sec la montagne sur laquelle repose le château pour éviter de salir son travail ultérieur.

Peindre la Coque



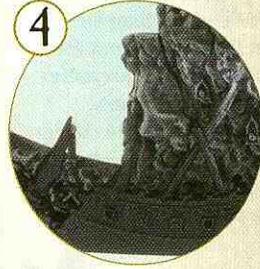
Couche de base d'Adeptus Battlegrey sur les rochers.



Lavis d'un mélange 1/1 de Devlan Mud et de Badab Black.



Brossage à sec de Codex Grey sur les rochers.



Brossage final d'un mélange 1/1 de Fortress Grey et de Skull White.



Couche de base de Mordian Blue, de Knarloc Green et de Mechrite Red sur les épaves (respectivement). Couche de base d'un mélange 1/1 de Shining Gold et de Scorched Brown sur l'or.



Lavis de Devlan Mud sur les épaves. Dégradé de Shining Gold sur l'or.

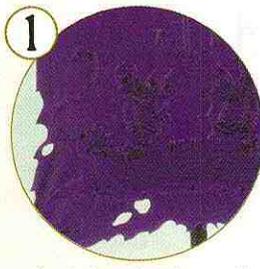


Dégradé de Mordian Blue sur l'épave bleue, de Camo Green sur la verte et de Red Gore sur la rouge. Lavis de Devlan Mud sur l'or.

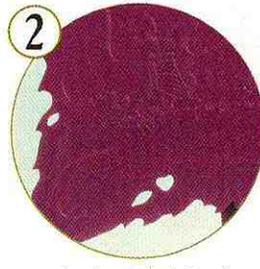


Éclaircissement du bleu en Space Wolves Grey, du vert avec un mélange 1/1 de Camo Green et de Skull White, du rouge en Kommando Khaki et de l'or en Mithril Silver.

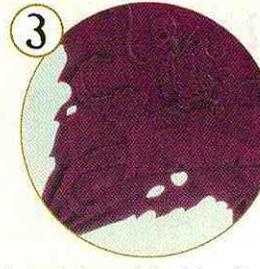
Peindre les Voiles



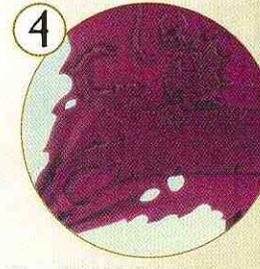
Couche de base de Liche Purple.



Aplat de Warlock Purple sur la couche de base.

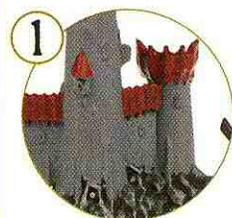


Lavis généreux de Leviathan Purple.



Dégradé de Warlock Purple. Éclaircissement d'un mélange 1/1 de Warlock Purple et de Skull White sur les arêtes.

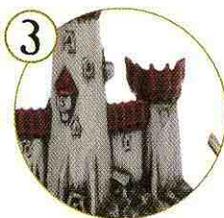
Peindre la Citadelle



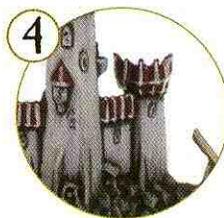
Couche de base de Codex Grey sur les murs et de Mechrite Red sur le toit.



Lavis de Badab Black sur les murs. Dégradé de Red Gore sur le toit.



Dégradé de Fortress Grey sur les murs et lavis de Badab Black sur le toit.



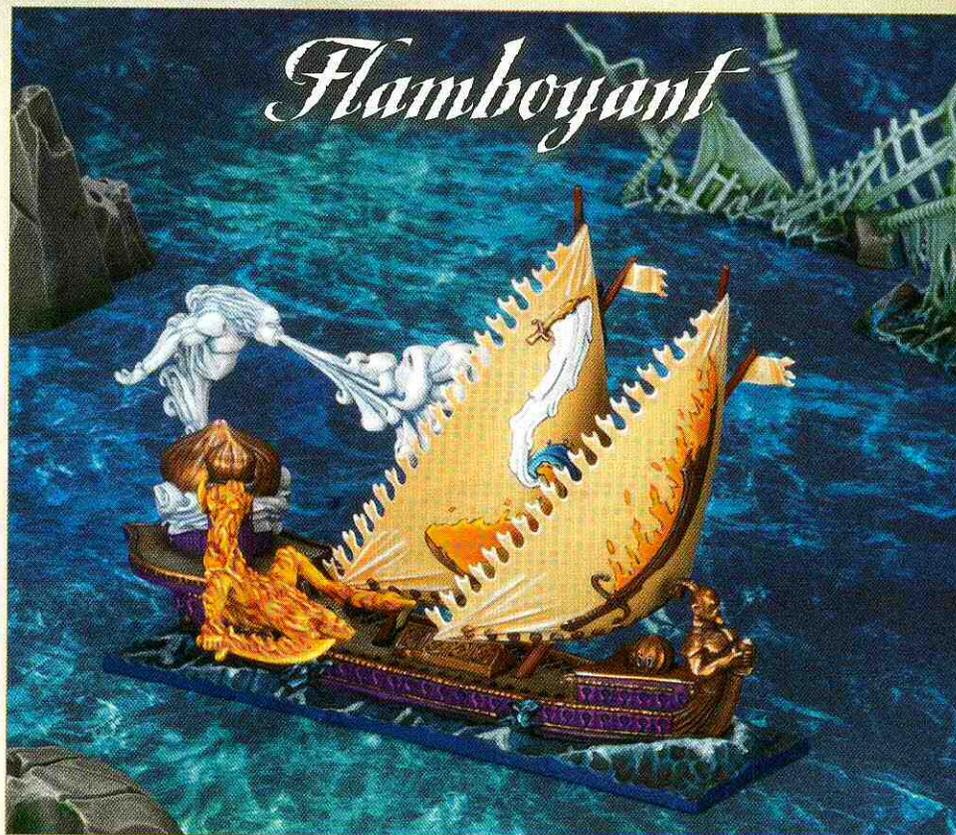
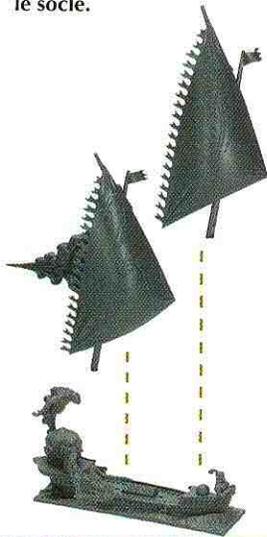
Dégradé d'un mélange 1/1 de Fortress Grey et de Skull White sur les murs. Éclaircissement de Mithril Silver sur le toit.



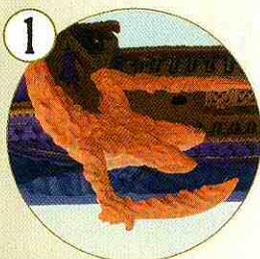
Éclaircissement intensif de Skull White.

ASSEMBLAGE

La coque du *Flamboyant*, le djinn des tempêtes et l'éfrit de feu ont été collés les uns aux autres avant d'être peints. Les voiles ont été collées à leur mât et peintes séparément, tout comme le socle.



Peindre les Élémentaires



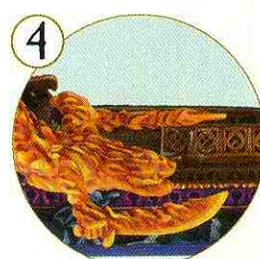
1
Couche de base de Liche Purple sur la coque, de Calthan Brown sur le pont, de Macharius Solar Orange sur l'éfrit et d'Astronomican Grey sur le djinn.



2
Lavis de Leviathan Purple sur la coque et de Devlan Mud sur le pont, lavis de Baal Red sur l'éfrit et de Shadow Grey sur le djinn.

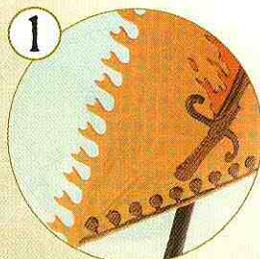


3
Dégradé d'un mélange 1/1 de Liche Purple et de Warlock Purple sur la coque. Brossage à sec de Bleached Bone sur le pont. Dégradé d'Astronomican Grey sur le djinn et d'un mélange 1/1 de Macharius Solar Orange et de Golden Yellow sur l'éfrit.

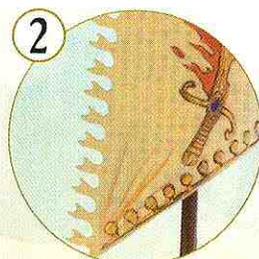


4
Éclaircissement intensif de Skull White sur le djinn et de Sunburst Yellow sur l'éfrit.

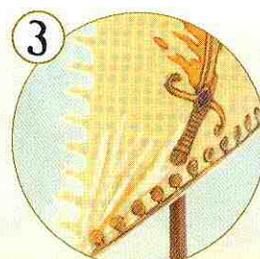
Peindre les Voiles



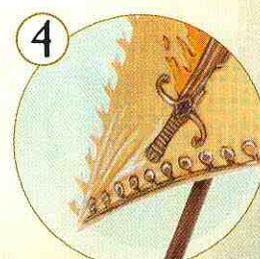
1
Couche de base de Vomit Brown. Peignez les motifs de feu et de vent de la même façon que le djinn et l'éfrit.



2
Dégradé d'un mélange 1/1 de Vomit Brown et de Bleached Bone, en laissant la couche de base visible dans les creux.

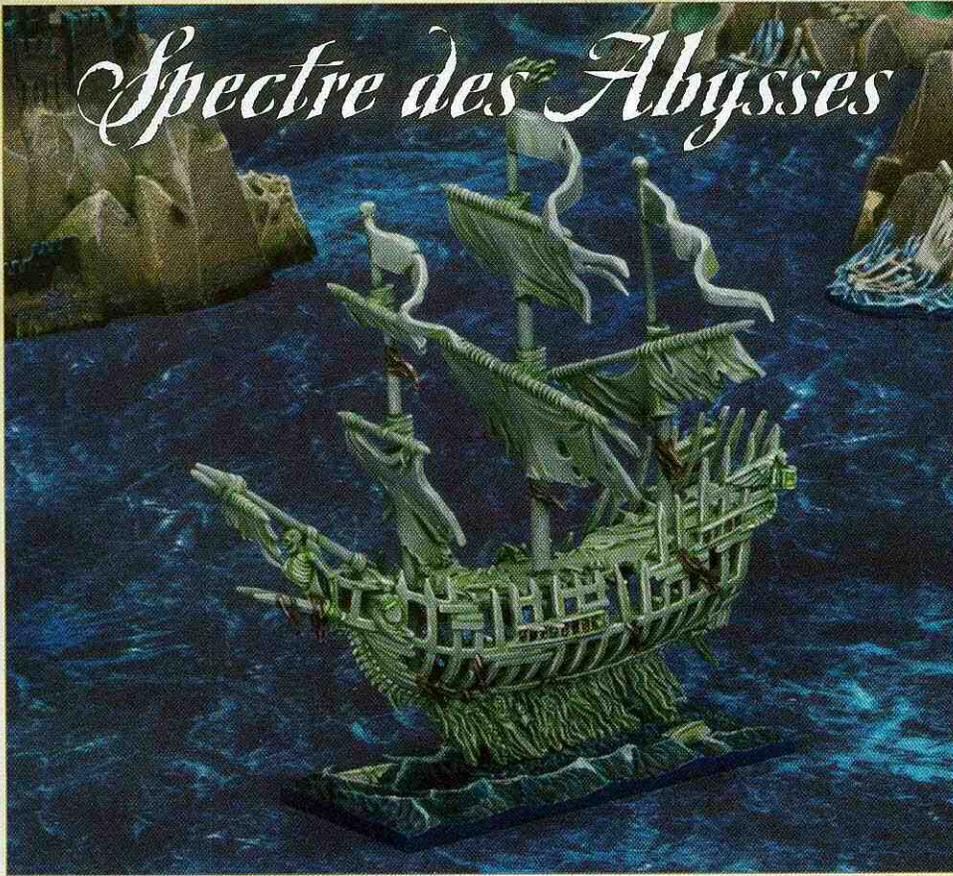


3
Éclaircissement de Bleached Bone.



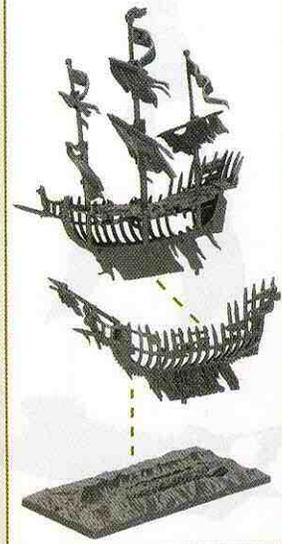
4
Éclaircissement intensif de Skull White.

Spectre des Abysses

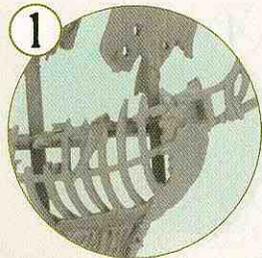


ASSEMBLAGE

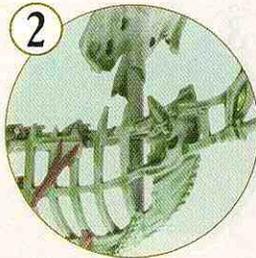
Le Spectre des Abysses est divisé en trois sous-assemblages : les deux moitiés de la coque et le socle. Les moitiés de la coque ont été peintes de la même manière, mais séparément de façon à accéder à l'intérieur.



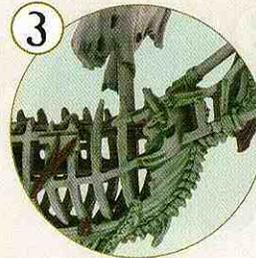
Peindre la Coque



Sous-couche à la bombe de Chaos Black, puis couche de base d'Astronomican Grey à l'aide du pistolet à peinture Citadel.



Lavis de Thraka Green. Repassez les algues en Scorched Brown.

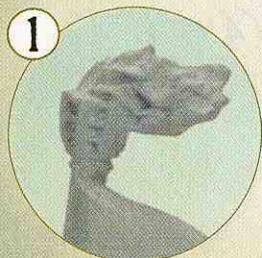


Lavis de Badab Black sur les algues. Dégradé d'Astronomican Grey sur la coque, en laissant le vert visible dans les creux.

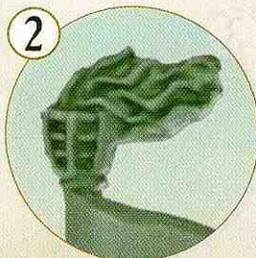


Application d'un lavis d'un mélange 1/1 de Thraka Green et de Scorpion Green dans certains creux choisis au hasard. Éclaircissement intensif de Skull White.

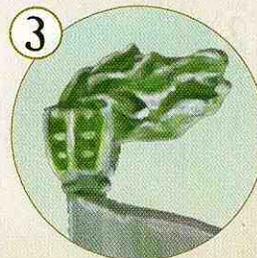
Peindre le Funal



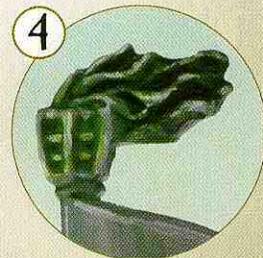
Couche de base d'Astronomican Grey.



Lavis généreux de Thraka Green.

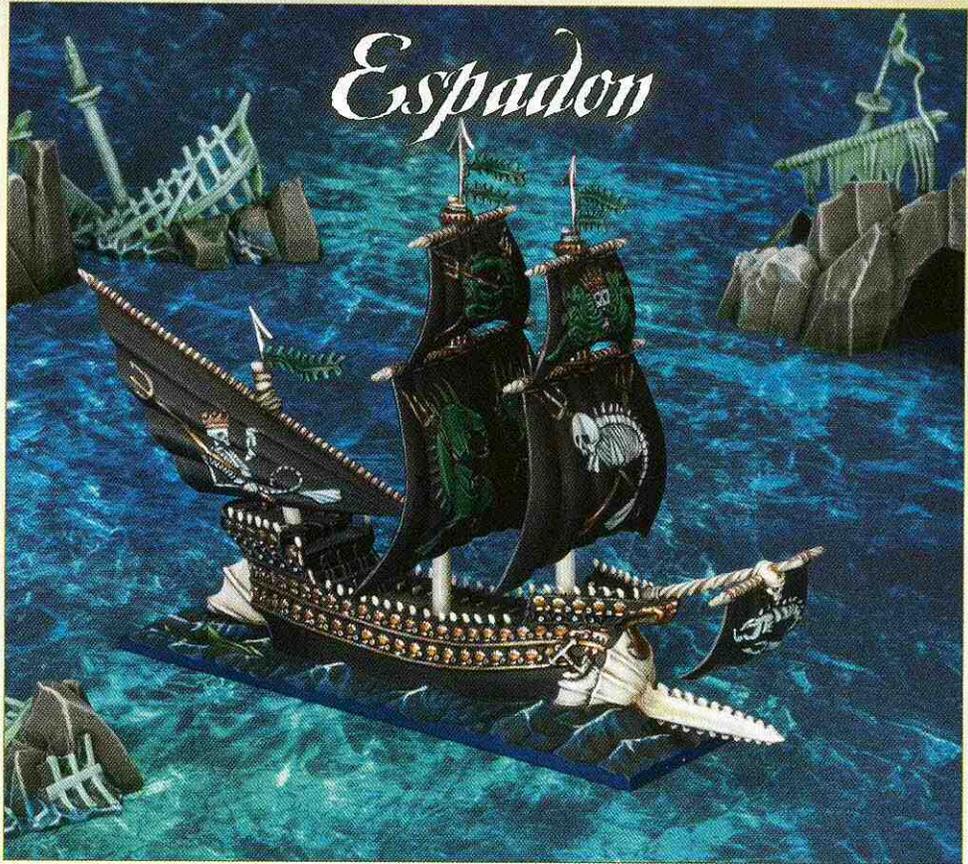
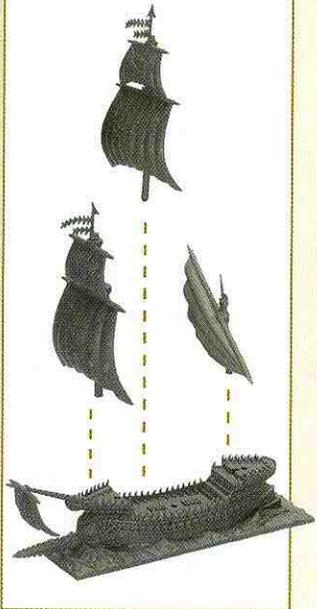


Éclaircissement d'Astronomican Grey. Lavis d'un mélange 1/1 de Thraka Green et de Scorpion Green sur les flammes.

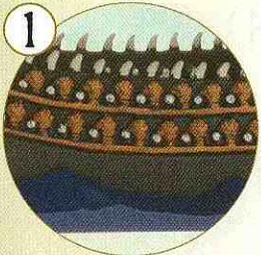


Lavis d'un mélange 1/1 de Dark Angels Green et de Snot Green sur les flammes.

ASSEMBLAGE
L'Espadon est facile à assembler et à peindre. La coque, les voiles et le socle ont été peints séparément.



Peindre la Coque



1 Couche de base d'un mélange 1/1 de Scorché Brown et de Shining Gold sur l'or. Couche de base de Dheneb Stone sur les os et les coquillages.



2 Éclaircissement intensif d'Adeptus Battlegrey sur la coque. Lavis de Badab Black sur le vert.

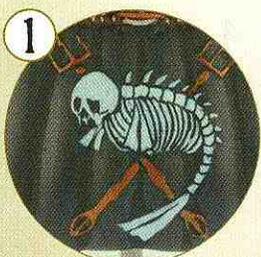


3 Éclaircissement intensif de Codex Grey sur la coque. Dégradé de Bleached Bone sur les os et lavis de Devlan Mud sur l'or.



4 Éclaircissement de Skull White sur les os et de Mithril Silver sur l'or.

Peindre les Voiles



1 Aplat d'Astronomican Grey sur les os, d'un mélange 1/1 de Dark Angels Green et d'Enchanted Blue sur le vert, et d'un mélange 1/1 de Codex Grey et de Chaos Black sur les voiles.



2 Lavis de Shadow Grey sur les os et de Badab Black sur le vert. Éclaircissement intensif de Codex Grey sur les voiles.



3 Dégradé d'Astronomican Grey sur les os et sur le vert avec le mélange de l'étape 1.



4 Lavis de Badab Black sur la voile. Éclaircissement de Skull White sur les os et d'un mélange 1/1/1 d'Enchanted Blue, de Dark Angels Green et de Skull White sur le vert.



ASSEMBLAGE

La silhouette trapue du *Malédiction de Zandri* a permis à Steve de peindre le navire d'une seule pièce après son assemblage.

Collez les sections de la coque entre elles, puis ajoutez le socle et lancez-vous dans la peinture de cette nef d'un redoutable roi des tombes!



Peindre le Marbre



Éclaircissement intensif de Dark Angels Green sur les ushabti et le nécrosphinx.



Surlignez les coiffes des statues en Shining Gold.

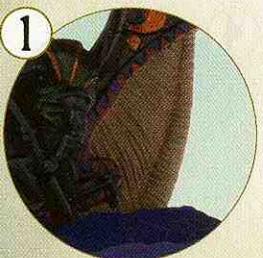


Éclaircissement intensif du marbre en Hawk Turquoise.

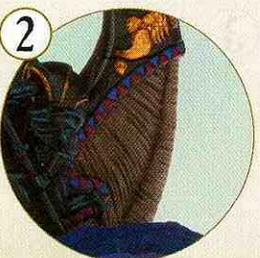


Éclaircissement intensif final du marbre en Ice Blue.

Peindre l'Osier



Couche de base de Khemri Brown.



Lavis de Devlan Mud.



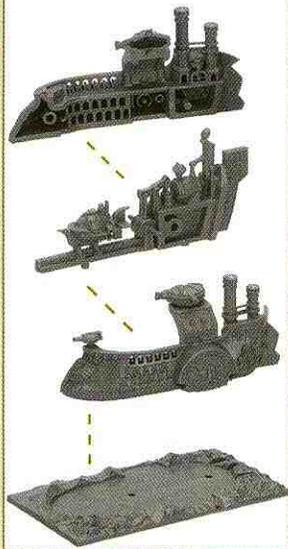
Brossage à sec de Desert Yellow lorsque le lavis est sec.



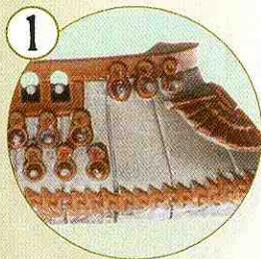
Brossage à sec de Bleached Bone.

ASSEMBLAGE

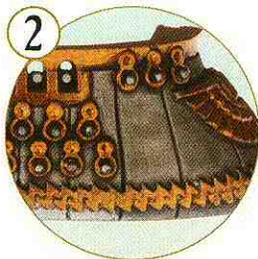
Les trois parties de la coque du *Tonnerre de Grimmir* ont été peintes séparément afin d'accéder à l'intérieur. Une fois peint, le navire a été assemblé et collé sur son socle.



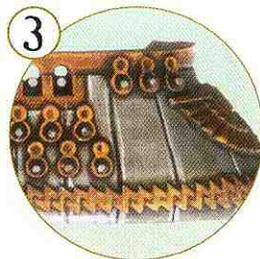
Peindre la Coque



Couche de base de Chainmail sur l'acier et d'un mélange 1/1 de Shining Gold et de Scorched Brown sur l'or. Passez les moteurs en Tin Bitz.



Lavis de Badab Black sur l'acier. Dégradé de Shining Gold sur l'or et d'un mélange 1/1 de Tin Bitz et de Dwarf Bronze sur les moteurs.



Dégradé de Chainmail sur l'acier. Lavis de Devlan Mud sur l'or et les moteurs.



Éclaircissement de Mithril Silver sur l'acier, l'or et les moteurs.

Peindre les Panneaux Verts



Couche de base de Knarloc Green sans dépasser sur les zones dorées.



Lavis de Badab Black.



Éclaircissement de Snot Green en laissant la couche de base visible dans les creux.



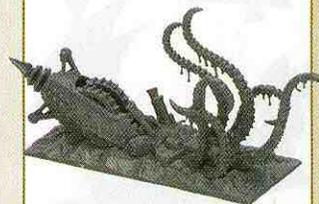
Éclaircissement intensif de Goblin Green. Peignez le socle et le dirigeable comme indiqué plus loin.



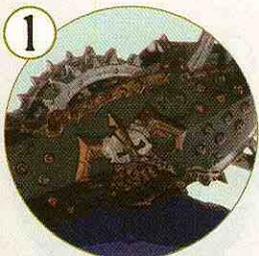
Kraken Noir

ASSEMBLAGE

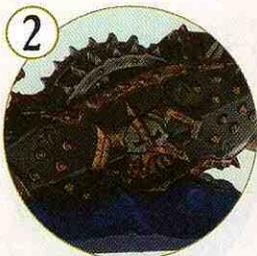
Contrairement aux autres navires, le *Kraken Noir* est totalement assemblé et collé à son socle avant d'être peint, car certaines de ses tentacules font partie intégrante du socle, et il est plus facile de les peindre en même temps que le reste de la figurine. Bien que ce navire ait des détails interne, comme la roue à aubes, ils restent accessibles avec le pinceau même une fois que la figurine a été complètement assemblée.



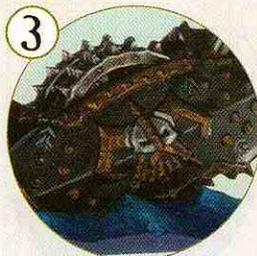
Peindre la Coque



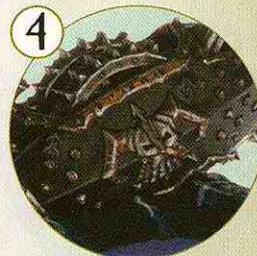
1. Sous-couche à la bombe de Chaos Black. Couche de base de Boltgun Metal sur l'acier et de Tin Bitz sur le bronze.



2. Éclaircissement intensif d'Adeptus Battlegrey sur la coque. Dégradé d'un mélange 1/1 de Tin Bitz et de Dwarf Bronze sur le bronze. Lavis de Badab Black sur l'acier.

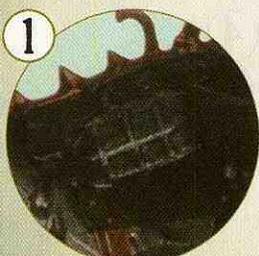


3. Éclaircissement intensif de Codex Grey sur la coque. Éclaircissement de Chainmail sur l'acier et de Devlan Mud sur le bronze.

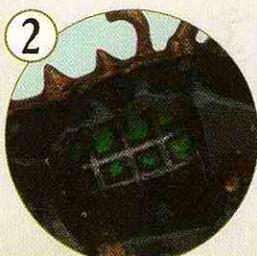


4. Éclaircissement intensif de Mithril Silver sur l'acier et le bronze.

Peindre les Yeux



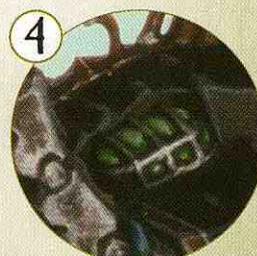
1. Couche de base d'Orkhide Shade, sans dépasser sur le grillage en acier.



2. Dégradé de Snot Green en laissant la couche de base visible dans les creux.



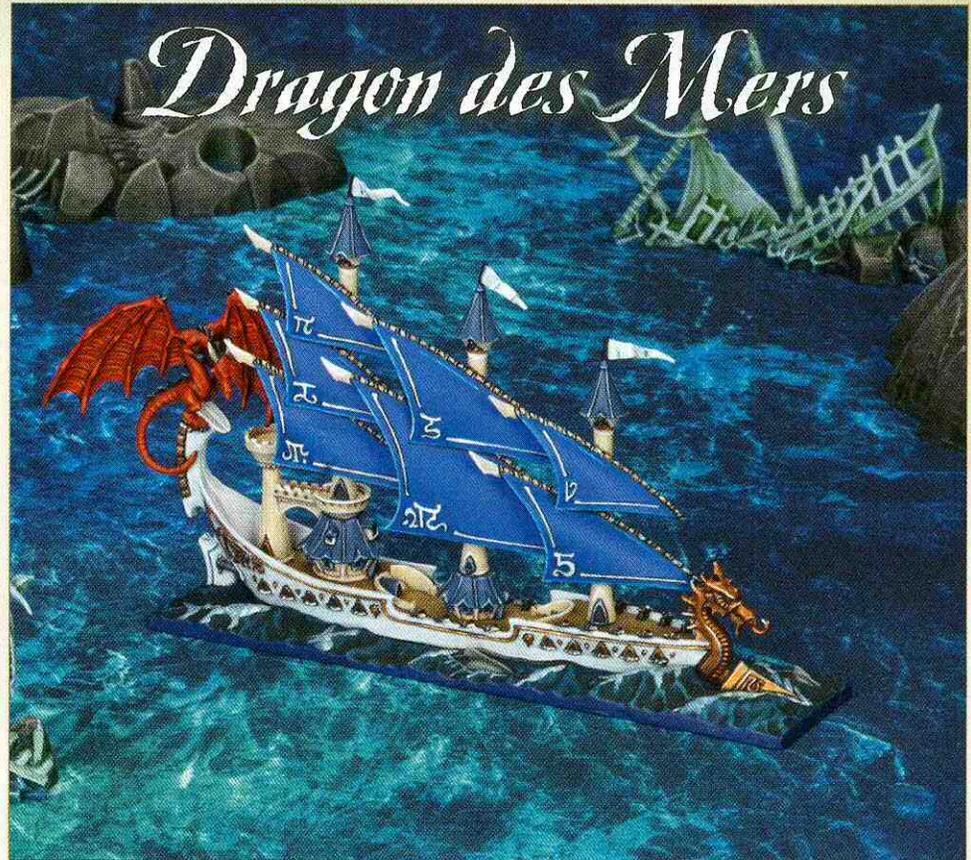
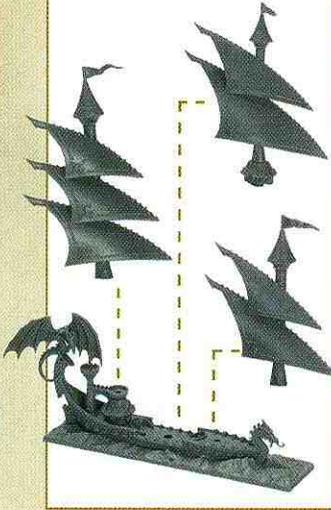
3. Éclaircissement de Scorpion Green, toujours en laissant visible la couche précédente.



4. Point de Skull White au centre de chaque panneau. Peignez le socle comme décrit plus loin.

ASSEMBLAGE

Ce voilier a été peint en quatre sous-assemblages différents : les trois mâts et la coque avec son dragon.



Peindre la Coque



Couche de base de Dheeb Stone sur les tours, d'Astronomican Grey sur la coque et de Fenris Grey sur les toits.



Lavis de Gryphonne Sepia sur les tours, de Shadow Grey dans les creux de la coque et de Badab Black sur les toits.

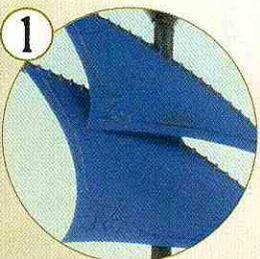


Dégradé de Bleached Bone sur les tours, d'un mélange 1/1 de Skull White et d'Astronomican Grey sur la coque et de Shadow Grey sur les toits.

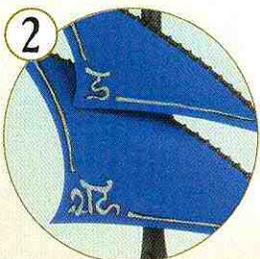


Éclaircissement intensif de Skull White sur les tours et la coque, et de Space Wolves Grey sur les toits.

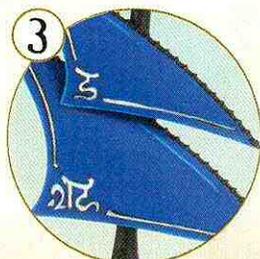
Peindre les Voiles



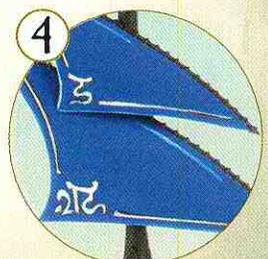
Couche de base de Regal Blue.



Dégradé d'Enchanted Blue sur les voiles et aplat d'Astronomican Grey sur les runes et les filières.



Éclaircissement d'un mélange 1/1 d'Enchanted Blue et de Space Wolves Grey sur les voiles, et d'un mélange 1/1 d'Astronomican Grey et de Skull White sur les runes.

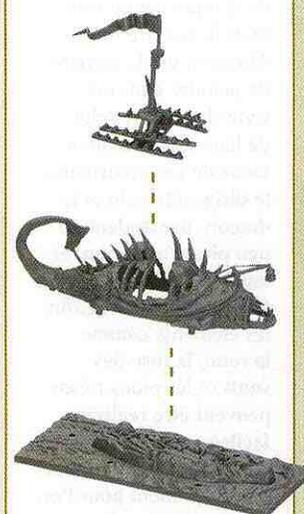


Éclaircissement intensif de Space Wolves Grey sur les voiles et de Skull White sur les runes et les filières.



ASSEMBLAGE

De tous les navires, les détails intérieurs du Skabrus sont les plus importants. Il est donc essentiel de peindre séparément les trois éléments pour atteindre les viscères intégrés au socle.



Peindre le Cadavre



Couche de base de Dheneb Stone. Aplât de Scorched Brown sur le bois et de Dark Angels Green sur la cloche.



Lavis d'un mélange de Leviathan Purple et d'Ogryn Flesh sur la peau. Lavis de Devlan Mud sur le bois et éclaircissement de Snot Green sur la cloche.



Dégradé de Fortress Grey très dilué sur la peau, de Scorched Brown sur le bois, de Scorpion Green sur la cloche et de Bleached Bone sur les crocs.



Éclaircissement léger de Skull White sur la peau, la cloche et les crocs, et de Kommando Khaki sur le bois.

Peindre les Viscères



Couche de base de Mechrite Red sur les viscères et d'un mélange 1/1 de Tin Bitz et de Dwarf Bronze sur le bronze.



Lavis d'un mélange 1/1 de Devlan Mud et de Baal Red sur les viscères. Lavis de Devlan Mud sur le bronze.



Dégradé d'un mélange 1/1 de Mechrite Red et de Blood Red sur les viscères. Lavis d'un mélange 1/1 de Hawk Turquoise et de Dark Angels Green sur le bronze.



Éclaircissement de Kommando Khaki sur les viscères, puis lavis de Baal Red. Léger brossage à sec de Chainmail sur le bronze.



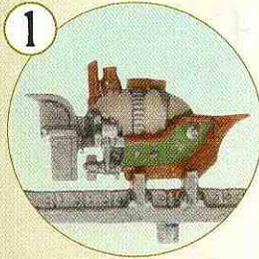
ET LE RESTE...

Une fois vos navires peints, il reste encore d'autres éléments à terminer. La boîte contient des îles et des épaves, leur guide de peinture se trouvant plus loin dans ces pages. Il y a également les escorteurs de chaque navire (sauf pour le *Spectre des Abysses*), qu'il convient de peindre dans un style similaire à celui de leur vaisseau-mère. Deux de ces escorteurs, le dirigeable nain et le dragon, demandent un peu plus d'attention, et leur guide de peinture se trouve ci-dessous. Enfin, les éléments comme la roue, la rose des vents et les pions trésor peuvent être réalisés facilement en s'inspirant des indications données précédemment pour l'or, les ossements, etc.

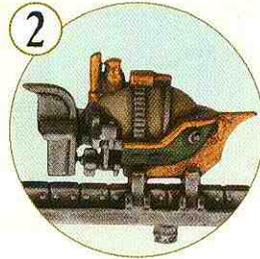
Détails Additionnels



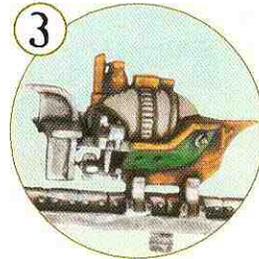
Peindre le Dirigeable Nain



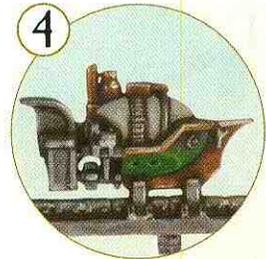
1 Couche de base de Dheneb Stone sur le ballon. L'or, le vert et l'acier sont peints comme pour le Tonnerre de Grimmir.



2 Lavis de Devlan Mud sur le ballon.

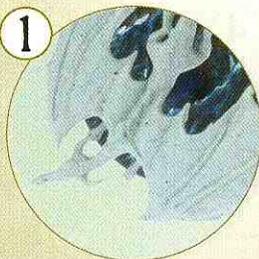


3 Dégradé de Dheneb Stone sur le ballon.

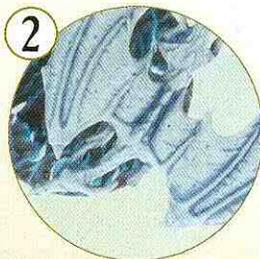


4 Éclaircissement de Skull White sur le ballon. Ce guide de peinture peut servir également pour l'escorteur du Tonnerre de Grimmir.

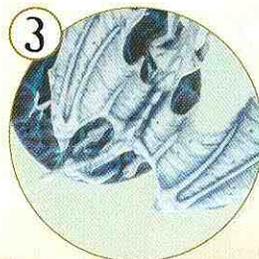
Peindre le Dragon des Hauts Elfes



1 Couche de base d'Astronomican Grey.



2 Lavis de Shadow Grey.

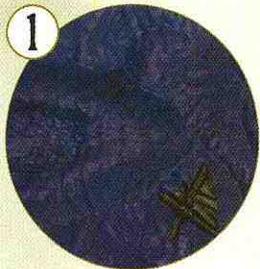


3 Dégradé d'un mélange 1/1 de Skull White et d'Astronomican Grey.



4 Éclaircissement final de Skull White.

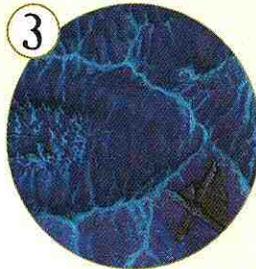
Peindre l'Eau et les Vagues



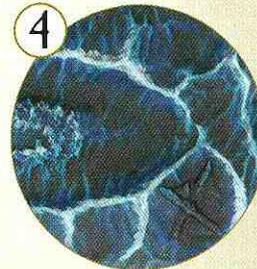
Couche de base de Regal Blue.



Brossage à sec prononcé d'Enchanted Blue.



Brossage à sec d'Ice Blue, en se concentrant sur les crêtes des vagues.

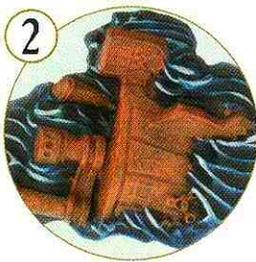


Lavis généreux d'un mélange 1/1 de Badab Black et de Thraka Green. Passez du Skull White dilué sur les crêtes des vagues.

Peindre l'Épave Naine



Couche de base de Bestial Brown.



Blazing Orange passé en pointillés.



Lavis de Devlan Mud.

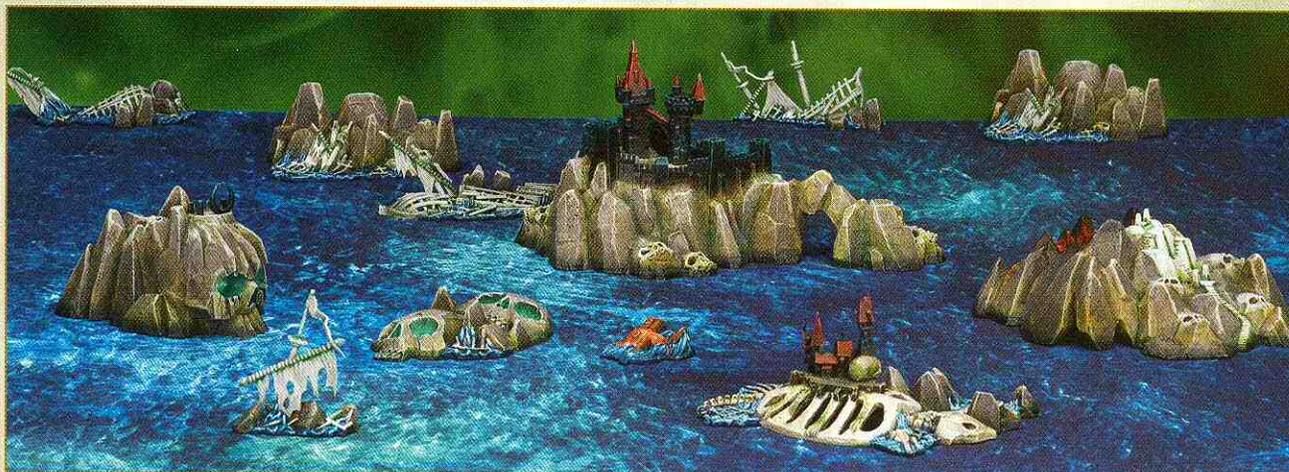


Éclaircissement intensif de Mithril Silver.

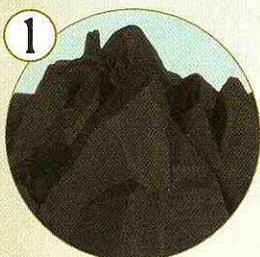




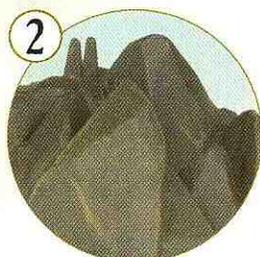
Une fois vos navires et vos auxiliaires terminés, il est temps de passer aux îles qui constellent le Cimetière du Galion.



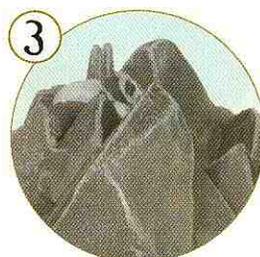
Peindre les Îles



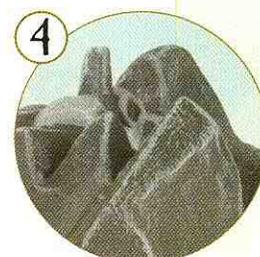
Couche de base de Charadon Granite, avant de passer une seconde couche en pointillés pour accentuer la texture rugueuse des rochers.



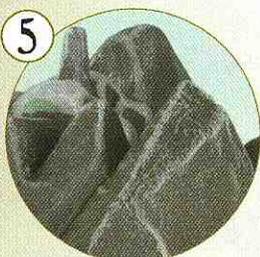
Brossage à sec de Tausept Ochre, puis Gretchin Green appliqué en pointillés sur les flancs. Lavis de Thraka Green au pied des rochers.



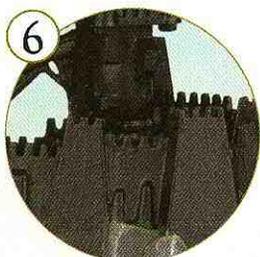
Brossage à sec de Fortress Grey et dégradé d'Astronomican Grey sur les crânes.



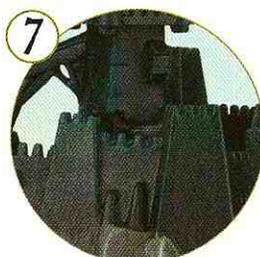
Brossage à sec de Skull White sur les rochers et éclaircissement de la même couleur sur les crânes.



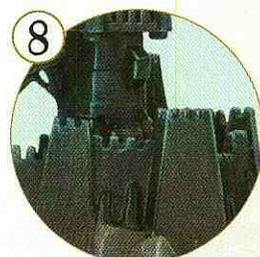
Lavis de Badab Black dans les creux.



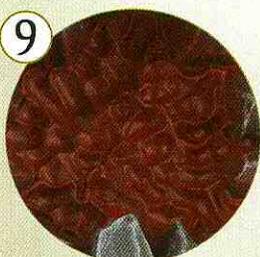
Couche de base de Chaos Black sur les murs du château, puis brossage à sec de Dark Angels Green.



Brossage à sec de Hawk Turquoise.



Léger brossage à sec de Skull White, en se concentrant sur les créneaux et les arêtes.



Couche de base de Mechrith Red sur la lave. Passez cette couleur en pointillés sur les rochers alentours pour simuler le reflet de la lave.



Dégradé de Blazing Orange sur la lave, en passant cette même couleur en pointillés sur les rochers, comme pour l'étape 1.



Dégradé de petites touches d'Iyanden Darksun sur la lave.



Points de Skull White dans la lave, et surlignage des arêtes en Chaos Black.

Préparer vos figurines

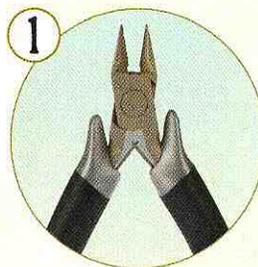
Avant de peindre vos navires et vos décors, ou n'importe quelle figurine, il est essentiel d'effectuer un travail de préparation. Rien n'est plus frustrant que de voir un travail minutieux gâché par une ligne de moulage oubliée.

Heureusement, il existe de nombreux outils Citadel qui vous éviteront de telles déconvenues sans le moindre effort. Qu'il s'agisse des Pincettes pour Plastique qui vous aideront à détacher proprement les éléments de leur grappe, ou du Pinceau Détails Fins qui vous permettra de peaufiner tous les détails de votre modèle, il existe un accessoire hobby pour chaque étape de la réalisation d'une figurine!

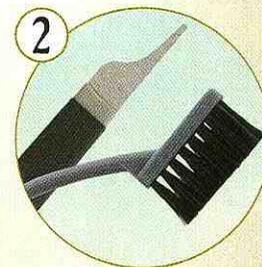
Les nombreux navires de Dreadfleet sont plus faciles à peindre en réalisant d'abord quelques sous-assemblages, et en évitant de coller l'intégralité des figurines d'une seule traite. Ainsi, ne vous laissez pas emporter lors du premier montage de vos fiers vaisseaux, ou vous vous en mordrez les doigts lorsque viendra le moment de les peindre.



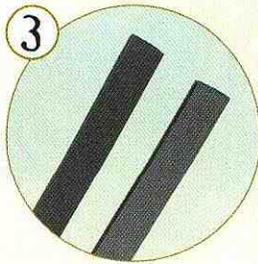
Les Bons Outils



Les Pincettes pour Plastique sont idéales pour détacher les éléments de leur grappe sans les abîmer, en s'assurant que le côté plat repose contre l'élément à détacher.



Le Kit d'Ébarbage Citadel vous fournit deux instruments très utiles pour éliminer les lignes de moulage et autres salissures avant d'assembler vos figurines.



Les Limes Émeri Citadel sont parfaites pour les composants les plus fragiles, et permettent d'éliminer les lignes de moulage sans abîmer la figurine.



La résine verte liquide Citadel est prévue pour être utilisée sur les figurines Citadel en métal, en plastique ou en résine Finecast, afin de combler les trous.

