

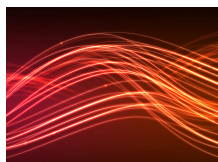
BFG-FR MAG



#04 JANVIER 2014



TABLE DES MATIÈRES



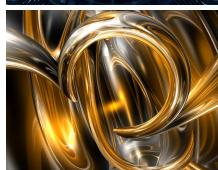
I / POSTE DE COM :

Interview Winterman. Page 3 à 5



II / PASSERELLE :

Tuto : La résine. Page 6 à 9



III / MEDAILLE D'HONNEUR :

Concours #04. Page 10 à 12



IV/ SALLE DES ARCHIVES :

Les tacticas. Page 13



V/ EN PERMISSION :

Jeu. Page 14

**Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé
par Games Workshop.**

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeon-quest, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyranid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon `Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snottling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

POSTE DE COM

Interview de WINTERMAN :

Bonjour WINTERMAN ! Ou plus couramment Winter. Bien sûr on s'interroge sur le choix du pseudo ...

Lorsque je me suis pour la première fois inscrit sur un forum de figurines (le warfo) il me fallait un pseudo et à l'époque je fumais des "Henri Wintermans"

Donc par un regard autour de toi ?

Vu le nombre de boîtes vides qu'il y avait devant l'écran je pouvais pas regarder autre chose, c'était mes débuts sur le net j'y passais un temps fou en fumant.

Peut-on savoir ton vrai prénom et ce que tu fais dans la vie ?

Charles et je suis agent de sécurité.

Cool, mais avec ce métier tu as des horaires un peu bizarres ?

Je travaille la nuit de 20H à 8H le matin...

...Et tu occupe tes aprèm à la peinture...

Du tout ...je ne peints quasiment jamais à la maison.

Sérieusement, tu peints au travail ?

Si 90% est fait au travail.

Depuis quand as tu commencé BFG ?

Comment as-tu connu ce jeu ?

2007

Je faisais un peu de Battle et de 40k, seulement en peinture, pas de jeu, et puis lorsque j'ai eu internet j'ai découvert les jeux spécialistes sur le site GW et j'ai vu Battlefleet Gothic ce jour la. Depuis j'ai tout arrêté sauf BFG.

As-tu une idée du nombre de partie à ton actif ?

Peu, je dirais une trentaine en tout.

Combien de personnes du forum BFG-FR as tu eu la chance de croiser ?

Heu... attends ... au moins 5 peut être 6, deux sont et furent mes adversaires, et les autres à un tournoi epic/bfg il y a un an.

Des anecdotes, des ragots ... ou autre à raconter sur ces rencontres ?

Oui !

allez vas-y lâches toi ...

Deadly a grossi (rire) ! Ben en fait pas vraiment d'anecdotes mais de bons moments. C'est assez rare ce type de rassemblement donc c'est toujours de bons moments en perspective entre passionnés de figurines/jeux et on se revoit dès que possible. Comme Deadly il y a 3 semaines. Entre nous, on peut discuter sans passer pour des fous.

Tu as participé au concours #004 de BFG-FR et terminé 1er avec un Oberon (voir médaille d'honneur sur ce Mag), tu as donc commencé avec l'impérium ?

Ouaip, qui n'a pas d'impérium chez lui à BFG ? Je continue toujours un peu même si l'essentiel est Tyranide maintenant.

Et ce concours c'est ta première fierté dans le jeu ?

Aucune fierté vraiment, j'ai présenté ce vaisseau pour deux raisons. Participer (on est pas toujours beaucoup à se présenter) et parce que je n'avais jamais posté de photos de ce vaisseau, donc même s'il ne fut pas peint pour le concours il était " nouveau".

Tu as réalisé un supplément pour les Tyranides « Flotte ruche Jormungandr », des règles de campagne pour les Tyranides (Mag BFG-FR N°01) et tu as fabriqué tes propres figurines Tyranides. Peut on dire ta faction fétiche ?

Ouaip, j'adore ces bestioles. Toutes les bestioles en général mais ces gros cancrelats sont vraiment extra. Ils n'ont que faire de la morale, ils ne sont ni méchants ni gentils, ils suivent leurs fonctions primaires.

As-tu fini ta gamme ? D'autre projet autour des Tyranides ?

J'ai un drone en chantier et après je reprends les 3 premiers types d'appareils, de nouveaux concepts et designs plus personnels, comme le sont les krakens.

DE nouvelles figurines que tu mettras à disposition de la communauté ?

A disposition probablement, tout dépendra du nombre de demande, car il y aura des grosses pièces.

Es tu content de ta première fournée et distribution ?

Bah, c'est ce qui m'a permis d'avoir ma flotte ! Au-delà le commerce et le profit ne sont pas mon but sur ces modèles.

Ressent tu de la fierté avec tout ces fans de tes créations ? (moi le premier !)

Plus de l'étonnement vois-tu, ces modèles ne sont pas si superbes que ça et je l'ai montré sur mes propres vaisseaux en les améliorant moi-même pour ma flotte.

Tu rigoles j'espère ? Si on compare avec GW tes figurines sont quand même plus attrayantes.

Peut être mais ce n'est pas parce que "on a pas mieux " que c'est forcément bien ou beau. Tu sors de taule, tu tombes sur une fille laide, ben c'est toujours mieux qu'un mec mais ça n'en fait pas une belle fille. Tu saisi le concept ?

Oui je saisis mais toi tu tires trop sur le coté humble, c'est en voyant ton travail quand même que je me suis mis à faire cette flotte.

Ah ben merci.

Sincèrement c'est comme cela que je le vois. Les seuls moments de joie/fierté c'est quant un modèle reviens du mouleur et que le moulage est parfait. Bien sur, je suis content que mon travail plaise mais je reste très critique quant même, " c'est d'ja bon " ça n'existe pas dans mon vocabulaire.

Serais tu un peu perfectionniste ?

Maladivement perfectionniste parfois !

Ta sculpture une fois fini devient le master pour les copies...combien de fois peux tu la réutiliser ?

Je ne fais pas moi-même les copies je passe par un mouleur professionnel nommé GRX Créations. Le master n'est en général pas réutilisé si il n'y a pas de modifications car mon mouleur fait des copies de sauvegarde.

En quelle matière obtiens tu les figurines et par quel procédé sont elles fabriquées ?

Je ne sais que peu de choses car il fait sa sauce dans son coin avec sa recette et ses méthodes à lui. La résine est polyuréthane, si je ne m'abuse, d'un dosage particulier testé par mon mouleur. Le procédé est connu de lui seul.

Tu es fort en modélisme et tu as un très bon coup de pinceau également. Es tu autodidacte ?

Autodidacte. Jamais lu un tuto. J'ai juste regardé les images, les photos et j'ai cherché à refaire. C'est inné, pas le fruit d'un travail.

Vas tu quand même continuer la vente de cette première série ? surtout après que GW ne fournisse plus ...

Certains modèles oui, d'autre disparaîtront et ont déjà disparu d'ailleurs comme le vaisseau ruche, le croiseur et les drones.

(rire) Bon ben j'aurais des figurines de collection alors !

Tes sculptures, le design tu le sort d'ou ? Est ce en construisant au fur et à mesure ou sais tu où tu vas dès le début ?

J'ai en général une vague idée avant de me lancer ou un concept dessin plus détaillé, mais bien souvent pendant la sculpture j'adapte et modifie.

Pars tu toujours sur une base dure et tu ajoutes la green stuff dessus ? Ou as-tu changé de pratique?

Je garde la même pratique qui fonctionne plutôt bien même si je travaille avec plus d'armature métallique qu'avant.

Même sur des tout petits modèles ?

Oui, le rupex par exemple qui est en cours de moulage est construit sur une base de fil de fer puis une première forme grossière est faite avant de finir en appliquant les détails.

Plusieurs personne ont vu dans tes sculptures des images plutôt phallique ou autre du style, c'est voulu de ta part ?

Heu...

Moi j'y vois toujours rien de tout ça, mais l'esprit pas du tout placé.

Quelle est la flotte que tu n'as pas et que tu aimerais acquérir ? (ou fabriquer ?)

J'aimerais avancer mes Eldars VM et peut être un jour tester du tau.

Pas mal de projets futurs alors, affaire à suivre.

Pour commencer j'aimerais finir ce que je me suis fixé pour mes autres flottes. Finir les Tyranides et la flotte impériale.

Que penses-tu du forum BFG-FR ?

A mort !

Nan je sais pas :) c'est le seul forum ou je passe tout les jours, donc je dois bien aimer.

En un mot tu dirais ?

Pingouin.

...

C'est le mot

... Qui décrirai ce que tu penses du forum ?

Tout à fait

Ok (rire, j'insiste pas il est 22h14)

On arrive sur la fin de l'interview et j'aimerais savoir, à part BFG, quel est ton jeu favori (toute catégorie confondu société/vidéo/figurine/carte/RPG...)?

Heuuuu...la liste est pas très longue, mais favori je sais pas. Je n'ai pas de jeu favori à proprement parlé, pas quelque chose auquel je pense tout le temps j'en ai une petite liste qui m'a marqué mais rien de vraiment dominant. : j'ai fini planescape torment la semaine dernière. L'un des meilleurs jeu que j'ai fait. Je suis en train de repeindre des figurines du jeu x-wing parce qu'elles sont pas super peintes (pré-peint d'usine).

Tu as droit de me poser une question avant que l'on termine ...

Quelle est la racine carrée de 17884 ?

(49s plus tard) 133.73107342723305...

Merci pour m'avoir si bien reçue dans les locaux de Skype et d'avoir répondu à mes diverses questions. Nos lecteurs attendent avec impatience tes nouveaux projet !!!

Pas de soucis j'en ai un stock. Et même des projets en commun avec d'autres designers renommés...

Cette interview à été réalisé par le biais de SKYPE le Dimanche 08 décembre de 21h21 à 22h41.

Une personnalité du forum BFG-FR incontournable pour sa réalisation d'une flotte complète de Tyranides qui aujourd'hui avec l'arrêt des « specialist games » apporte une solution aux joueurs intéressés.

Par la suite, si vous désirez lire l'interview d'une personnalité particulière faite le savoir sur le Forum.

Je rappelle ici le Blog de notre ami Winterman :

<http://wintersforge.weebly.com>

Alistair



AVATAR de WINTERMAN
sur BFG-FR

PASSERELLE

Tuto : La résine par Winterman

Ce sujet concerne la résine, ou plutôt les résines et leurs applications. Mais il ne faut pas oublier : les outils ; sans eux c'est le fiasco ! Ils seront présentés dans un autre numéro de MAG BFG-FR.

Attention: ce n'est ni exhaustif, ni la recette qui fera un grand sculpteur. C'est du général, des trucs qui vont bien, testés et approuvés et surtout du Made in BFG-FR (n'ayant jamais moi-même lu un tuto je n'ai aucune source). Tout ce que vous trouverez ci-dessous n'est donc que le pur fruit de mes observations.

On va commencer par les résines que vous, amateurs de "comblage de trou", rafistolage et remplacement de partie usée ou détériorée serez amenés à rencontrer:

Les Résines

1) L'irremplaçable et maîtresse de toute Green Stuff, Kneadatite, duro, Bref, en molière : **La résine verte.**

Disponible en tube avec les deux composants séparés ou en bande plate d'un peu moins d'un mètre de long soit 144g environ (ou encore deux ch'tites bandes chez vous savez qui). Les deux contiennent la même quantité et sont d'ailleurs au même prix.



- Pour une utilisation simple (combler des vides, ajuster une pièce, ...) la bande est bien: on coupe, on mélange et on applique, pas à réfléchir. C'est comme la version blister, mais plus longue (et moins cher doit on le préciser).

- Pour une utilisation plus poussée le tube est mieux: les composants séparés sont d'une part en égale quantité, contrairement à la bande qui contient moins de bleu, ce qui fait qu'on peut doser comme on le sens sans ce retrouver avec trop de l'un ou de l'autre comme avec la bande. Sachant bien sur que le dosage fait varier le temps de séchage et la souplesse de la résine (vert clair plus dure, presque bleu plus molle). Le dernier avantage est au niveau de la conservation: en bande les composants se touchent, le simple fait de sortir le rouleau pour en couper un bout fini par mélanger un peut des deux au milieu de la bande (quand ce n'est pas déjà fait lors du conditionnement...), en séparé pas de risque. Le revers de médaille du tube, les produits une fois entamés sont en contact aussi, il faut donc les emballer dans un film plastique pour bien les séparer et pour qu'ils ne collent pas dans le tube qui n'a qu'une seule ouverture.

Conservation et manipulation

- Les temps de conservations non mélangés: Après quelques mois (5 ou 6) la résine une fois mélangée deviens moins adhésive et sèche plus vite. Pour ce qui est d'augmenter la durée de conservation je ne sais pas j'avoue, disons que pour une utilisation standard ça ne change rien. Pour de la sculpture par contre ça change tout assurément, j'en ai toujours de la neuve et de l'ancienne, achetées à 6 mois d'intervalle.

- Une fois mélangée, le temps moyen (avec le mélange en bande) ou l'on peut travailler efficacement la résine va de 1h30/2h00 avec de la résine fraîche à 1h00 avec de la vieille résine. On peut la toucher sans risquer de faire des marques après 4h00 avec de la fraîche et 2h30/3h00 avec de la vieille résine.

-Pour les mélanges spéciaux ce n'est pas le sujet de ce petit tuto, leurs propriétés sont indiqués sur les emballages des gros conditionnement. Dans l'ensemble plus elle est bleu plus elle est simple à lisser, plus elle est vert-clair plus elle sera rigide. Le mieux reste de faire vos essais vous même, sachant pour ceux qui veulent juste boucher des trous qu'un mélange 50/50 voir 60 bleu /40 jaune et un outil de lissage (voir plus bas) sera le plus simple.

Pour cette résine et pour toute les autres citées ici d'ailleurs: on la prépare et la travaille de suite, on la laisse sécher 4h00 au moins avant de remettre ses gros doigts dessus pour travailler encore et on l'oublie jusqu'au lendemain avant de peindre dessus !

La résine pas complètement sèche (24 heures au moins) et peinte va craqueler la peinture.

Bref, en un mot: l'amie du miniaturiste.

2) La **brown stuff** maintenant, petite sœur de la green:

Disponible qu'en petite barre et assez chère vu la quantité, son application reste pour moi un mystère je vous présenterai donc ce que j'en sais:

- Avec une assez grande quantité de blanc (au moins 60%)

elle devient assez dure et rigide tout en n'étant pas cassante (jusqu'à un certain point bien sur), plus dure que la résine verte mais en contre partie elle est assez dure à lisser.

- En mélange "normal" soit une bande découpée (60 % marron et 40 % de blanc) elle est plus souple et bien sur moins dure qu'au dessus. Elle est cependant comparable à la résine verte.

- A 80% de marron et 20 % de blanc c'est presque que si elle ne sèche jamais... elle reste molle.

Le gros point de différence avec la verte est surtout qu'elle adhère moins aux surfaces sur laquelle on l'appose. Elle est assez facile à travailler.



Conservation et manipulation

- Les temps de conservations non mélangés: sensiblement identiques à la résine verte, une détérioration de ses qualités sur le temps.

- Une fois mélangée, le temps moyen ou l'on peut la travailler efficacement est sensiblement le même qu'avec la résine verte. Temps de séchage aussi, on prépare et applique le matin, on y touche en fin d'après-midi, on peint le lendemain.

3) La Pro-Create maintenant:

Bi-composants comme les autres, la pro-create est grise plastique une fois mélangée.

Peu intéressante pour les rendus organiques, elle est cependant très sympa pour les rendu lisse et droit (un mélange de 60% de composant blanc et 40% de composant noir est nécessaire). Elle est assez dure et ce travaille par la suite comme du plastique, par grattage par exemple pour affiner une surface. Le fait qu'elle soit grise aide beaucoup à bien voir ce que l'on fait lorsqu'on la travaille (contrairement à la brown stuff qui est brun foncé).

Moins adhésive que la résine verte, elle peut être étalée sur des surfaces très lisses (un plexiglas par exemple) puis laisser séchée et retravaillée ensuite. Parfait pour sculpter des armes type lame par exemple:

(Lame en pro-create 65%blanc/35%noir avec détails résine verte 60% bleu/ 40% jaune pour la lame du dessus et l'inverse pour celle du bas)

Elle offre également un meilleur rendu au ponçage que les deux autres résines citées plus tôt.



Conservation et manipulation

- Les temps de conservations non mélangés: sensiblement identiques à la résine verte, une détérioration de ses qualités sur le temps est à déplorer aussi donc moins adhésive et moins de temps de travail.

- Une fois mélangé, le temps moyen ou l'on peut travailler efficacement la résine est aussi le même qu'avec la résine verte. Temps de séchage aussi, on prépare et applique le matin, on y touche en fin d'après-midi, on peint le lendemain tout pareil. Cependant, si vous l'utilisez comme surface, pour faire des lames ou autre et que vous l'étalez sur une surface lisse, il est bon de la décoller de cette surface après 2-3 heures de séchage, sinon elle pourrait bien s'avérer plus difficile à décoller de la surface de plexi.

4) La dernière autre résine bi-composant que j'ai testé: la Milliput Terracotta.

En sculpture pure elle n'a eu que peut d'intérêt, terracotta signifiant " terre-cuite ", elle est après séchage dure, rigide et cassante.

Très épaisse, elle se travail difficilement avec les outils de sculpture de figurine habituel et ne sert à rien pour sculpter des détails.

Je la cite quand même car elle fait une base géniale pour les grosses figurines, le côté cassant étant facile à contrer avec une armature en fer et elle se ponce, perce, gratte, bien mieux encore que les autres plus haut.



Principes de base avec la résine

Quand j'ai acheté mon premier blister de résine, j'avais plein d'espoirs. Après 10 minutes j'étais tout colère: ça colle, il y a plein d'empreintes de doigts dessus, ça veut pas prendre la forme que je veux, ça colle aux cure-dents en bois, ... bref c'est nul.

Puis, par persévérance j'ai trouver des trucs qui m'ont permis d'avancer:

- La résine devrait normalement se manipuler, quelle qu'elle soit, avec des gants. Faire très attention si on choisit de travailler sans gants (c'est pas pratique les gants) et qu'on en a sur les doigts de bien l'enlever (faut pas en manger, non vraiment !).

- Ça colle... à la surface ou vous souhaitez l'appliquer mais aussi à votre outil. Une seule solution: l'eau claire. Un gobelet d'eau claire à vos côtés, vous trempez l'outil dedans avant de l'appliquer sur la résine pour l'étaler par exemple et la miracle: ça ne colle plus et vous pouvez la triturer comme vous voulez sans aucun dommage.

- Ne jamais poser les doigts sur ce que vous avez fait en résine avant séchage d'au moins 4h00, sinon vous allez faire de grosse traces de doigts dessus et c'est pas beau. On fait tous cette erreur quand on débute parce qu'on veut que ça aille vite mais ça ne peut pas, on fait une partie, on laisse sécher, on retourne et on fait une autre et ainsi de suite. Ça vaut naturellement pour simplement boucher des trous. Faut être patient pour un bon résultat.

- Avoir les mains super-propres! des mains sales cochonneront la résine, des mains grasses l'empêcheront d'adhérer à la surface que l'on veut travailler (logique quoi) ; fini les chips !

- Utiliser des outils, mais des vrais je veux dire. Ou du moins en métal poli, pour faciliter le glissement (aiguille par exemple), pas de bois ou de gros doigts dans la résine fraîche qui va adhérer dessus.

- La résine réagit aux températures. Une résine verte par exemple, de moins de 6 mois, dans un environnement à 30/35° va ... fondre ! j'exagère mais elle va devenir très molle et coller énormément à toute surface lisse et inversement. S'il fait froid (15°) elle sera plus dure à travailler. Il vous faut donc contrôler un minimum la température de votre environnement pour travailler. Un sculpteur averti saura utiliser ces infos pour travailler les vieilles résines à la chaleur ou figer les résines fraîches au frigo.

Suivre ces simples conseils va vous simplifier la vie !
(attention avec l'eau sur la terracotta, l'eau la dissous)

Dans le prochain numéro,
Winterman nous expliquera les outils pour travailler la résine et sculpter.

MÉDAILLE D'HONNEUR

CONCOURS #04

Ce concours porte sur les cuirassés et grands croiseurs.

Avec 11 participants.

Nous avons donc en **3^{ème}** position Le R'lyeh de :

FENRIR 0



En **seconde place** nous avons Le Moby Dick de :

TEDUS



Et en **première position** L'obéron de :

WINTERMAN



SALLE DES ARCHIVES

LES TACTICAS :

BFG n'est pas un jeu ordinaire où l'on se repose sur la chance. Non la tactique est de mise, la réflexion de vos déplacements, du choix des cibles, du choix des armes ... font que la chance n'est pas le maître de la partie. Elle contribue certes à l'avantage qui peut amener à la victoire, cependant les différentes tactiques peuvent faire la différence, mais encore faut-il savoir quoi faire.

BFG comporte plusieurs factions avec différentes armes, mouvements, règles spéciales... Il n'est pas évident de connaître toutes les flottes, mais ce sont des données essentielles qui exploitées convenablement nous révèlent les forces et faiblesses de l'adversaire.

Bien sûr quand on lit les règles de chacun il n'est pas aisé d'y voir les failles ou les points critiques que l'on pourrait exploiter. L'expérience du jeu est un excellent révélateur.

Ainsi au cours de leurs parties, les joueurs prennent note du pourquoi de la défaite ou de la victoire, afin d'analyser la partie pour en retirer des leçons.

La plupart des débutants, avec toutes ces règles et compétences différentes, sont assez déroutés pour le choix de leur faction (race), et une fois celle-ci choisie ils se posent souvent la question : « quels vaisseaux choisir pour ma flotte? ».

Nos joueurs chevronnés ont ainsi écrit des Tactics pour nous aider à choisir, mais également pour nous donner différentes tactiques en fonction de la race adverse, ou du moins des explications sur les différents vaisseaux de chaque faction.

Aujourd'hui, à la parution de ce numéro, nous avons dans la bibliothèque d'Alistair 3 Tactics. Celui du CHAOS par Northak, NECRON par Noircorbac et ELDARS par Heavygear



A paraître bientôt celui des TYRANIDES par Owen Barnes (traduit par Winterman).

Pour les autres factions, certains sont publiés dans le forum BFG-FR (comme L'IMPERIUM...), qui seront également mises en page, et d'autres sont en cours de recherche, écriture, échange d'info par nos différents membres.

Je vous invite à rejoindre le forum pour recueillir ces différents ouvrages et données qui vous aideront à établir la meilleure des tactiques en fonction de votre adversaire...mais attention votre adversaire pourrait être un fin Amiral qui a déjà pris connaissance de ces infos, alors que le meilleur tacticien gagne !!!

EN PERMISSION

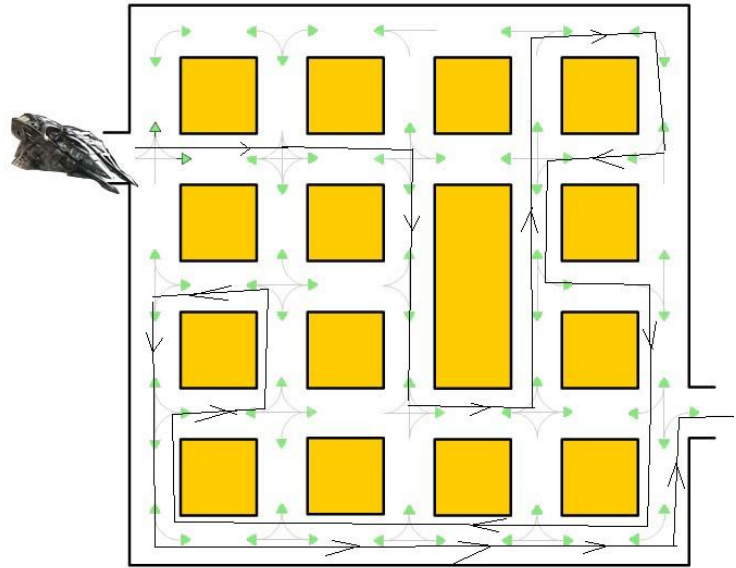
Cette rubrique est pour vous soldat, matelot ou autre gradé en permission ...
Des petits jeux, blagues, divertissements ... Amusez vous bien !

Solution des jeux précédents

Le jeu des mots croisés MAG 01 :

- 1/ Bakka
- 2/ Aconite
- 3/ Cornelius
- 4/ Kitu
- 5/ Gethsemane
- 6/ Workshop
- 7/ Astronomican
- 8/ Emperor
- 9/ Dictator
- 10/ Shadow
- 11/ Desolator
- 12/ Forteresse
- 13/ Warp
- 14/ Devastation

Labyrinthe MAG 02 :



Commutateur MAG 03 :

J'allume un commutateur (1)
j'attends le déluge, éteint,
puis j'allume un autre commutateur (2) et je vais voir ce qu'il en est. Si c'est allumé c'est le 2, si tout est éteint je vais mettre ma main sur l'ampoule, si elle est chaude c'est que c'est le commutateur 1 sinon c'est le

Dans la série « On ne dit pas ... mais ... »

- On ne dit pas : un poète, **mais** un klaxon.
- On ne dit pas : un enfoirée, **mais** un an perdu.
- On ne dit pas : une biroute, **mais** une route à deux voies.
- On ne dit pas : je suis paniquée, **mais** je cherche un mec.



CREDITS :

Éditions BFG-FR

Réalisation et mise en page
ALISTAIR

Correction

ROMULUS et BAYGON_CHOCO