

NORMANDIGURINE

Le fanzine des figurinistes normands



N°4

EDITO



Salut à tous!!!

Voici donc (« enfin » ? Oui, oui je vous ai entendu, vous là, au fond de la salle...) le 4ème numéro de Normandigurine!!! Après quelques déboires, des retards et tout un tas d'autres choses, le voici donc enfin... (oui je me répète, mais bon, c'est quand même une bonne chose de faite!!!).

Je remercie Mr_Popo qui a repris les choses en main et est venu renforcer les rangs des rédacteurs et pour tout ce qu'il a fait (mise en page, recherche, complément, etc...) ainsi que pour son excellent tuto sur la peinture des Sarrasins Hell Dorado !!!

Merci encore et bonne lecture à tous (en espérant que le prochain numéro arrive plus vite ^_^)

Figurinistiquement,

Oni

SOMMAIRE

Page 2.....*Normandigurine n°4 !*

- Edito
- Sommaire
- PDF, mode d'emploi

Pages 3-4.....*Evènements Normandigurine*

- Rendez-vous figurinistiques de la période
- Evènements et concours à venir

Pages 5-7.....*La Normandie bouge !*

- Vie associative : club de l'Aigle Rouennais
- Interview Normandigurine

Pages 8-10.....*Heroclix – aides de jeu*

- La combo « LAMP » : c'est quoi donc ??

Pages 11-22.....*Peinture – pas-à-pas*

- Boîte de faction Sarrasins (Hell Dorado)

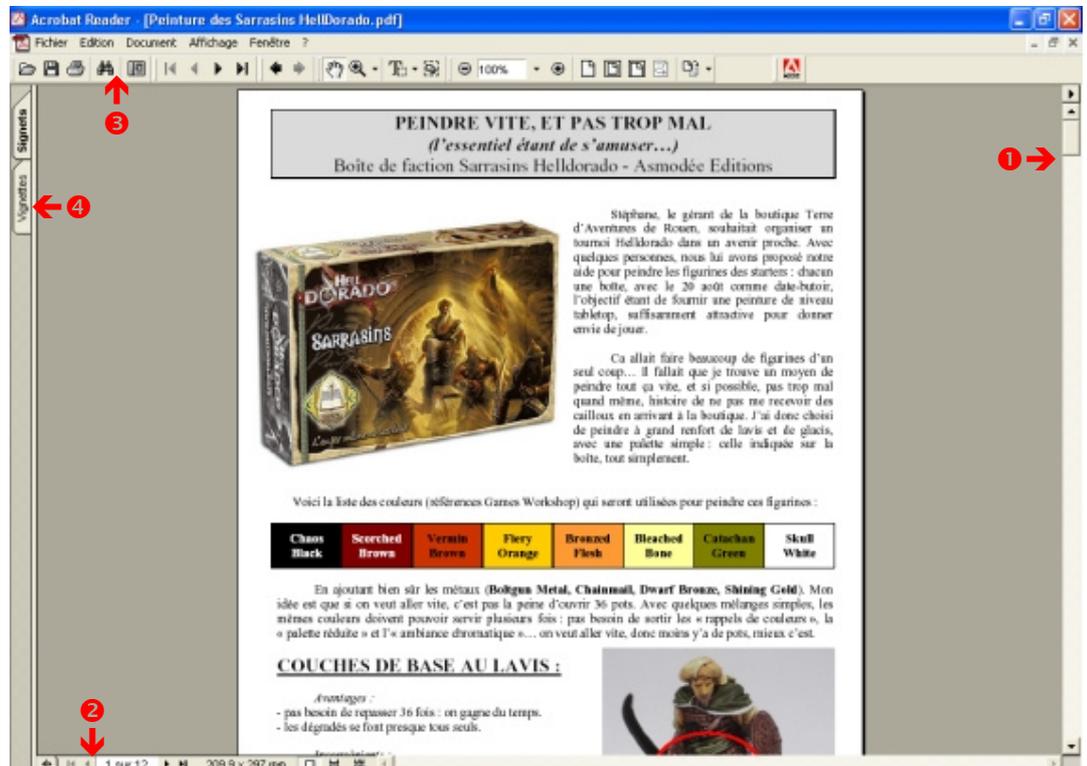
Pages 23-24.....*Galerie Normandigurine*

Page 25.....*Crédits, contact*

Normandigurine en PDF ?

Hé oui, fini le format .doc et ses problèmes d'affichage ! Avec un format aussi universel que le PDF, nous avons l'assurance que ce fichier s'ouvrira de la même manière sur tous les ordinateurs.

Afin d'assurer une navigation agréable à tous, voici un rappel de quelques commandes utiles sous Acrobat Reader :



- ❶ Faire défiler (ou molette souris)
- ❷ Aller directement à la page

- ❸ Rechercher un mot
- ❹ Afficher l'index des pages

CTRL + molette de la souris :
Zoomer / survoler le document

LES RENDEZ-VOUS COMMUNAUTAIRES

Les vacances d'été sont déjà un lointain souvenir... mais c'est sur les chapeaux de roues que les activités de la communauté ont repris ! Vous retrouverez dorénavant dans le fanzine cette nouvelle rubrique "Les rendez-vous communautaires" qui je l'espère vous donnera envie de nous rejoindre. Des rencontres à "Terre d'Aventures" aux week-ends peinture en passant par nos escapades improvisées, la communauté entretient son atmosphère conviviale et familiale. Pour ce premier opus, il était normal de faire une petite rétrospective des rendez-vous qui ont eu lieu depuis la rentrée.



Metalman et Oni au milieu d'une démonstration...

Le forum des loisirs et des associations à Saint Nicolas d'Aliermont :

Dimanche 9 septembre avait lieu le forum des loisirs et des associations à Saint Nicolas d'Aliermont, une ville importante pour la communauté. Il était donc pour nous incontournable d'être présent à cette manifestation, qui était le premier évènement officiel auquel participait notre communauté. Un moment émouvant mais aussi très riche en rencontres. Beaucoup d'enfants, d'adultes et de jeunes mamans (ihhihhi !) sont venus découvrir notre passion. Au programme sur le stand Normandigurine... démonstrations de sculpture et peinture, questions et réponses, rigolades et convivialité...

Le débarquement de la Basse-Normandie :

Septembre a marqué l'arrivée en masse des bas-normands dans la communauté. De nombreux camarades comme Hellbrandt Grimm nous ont rejoint pour notre plus grand plaisir sous l'impulsion de nos membres actifs comme Captain Normandy ou l'ami Arbogast. Arbo est d'ailleurs venu nous faire un petit coucou en Haute Normandie, tout en profitant pour amener sa figurine pour le concours Morts-Vivants à « Terre d'Aventures ». Un après midi sympathique sous le soleil de Rouen !

La session chez Jabba :

Les 13 et 14 octobre, l'ami Jabba nous accueillit nombreux pour un petit week-end peinture. Aux têtes habituelles se sont ajoutés de nouveaux venus comme Brett, Tenshi, Ban-Chan et Urgok. Un week-end studieux où il est vrai que le travail fut intense.

La session chez Jabba - Le retour de la revanche de la mission !

Eh oui ! On ne peut plus se passer de lui... de retour les 27 et 28 octobre chez Jabba avec la rencontre de Pacorabbit, Lizanrel et Shin-El... un week-end moins productif que le précédent, et qui fut rythmé par les batailles d'oreillers, le catapultage de bonbons et une attaque nocturne de larves normandes. On notera également la partie de Hell Dorado à rallonge et en équipe qui aura laissé des traces chez certains.



Arbogast et Jabba, eux aussi en pleine action !



SESSION DU 27/28-10-2007
Shin-el - Metalman - Oni - Tenshi - Matsuyama Kaze
Lizanrel - Mr_popo - Pacorabbit - bretsincclair.
et Jabba

La fine équipe (presque !) au complet

AGENDA LUDIQUE ET FIGURINISTIQUE



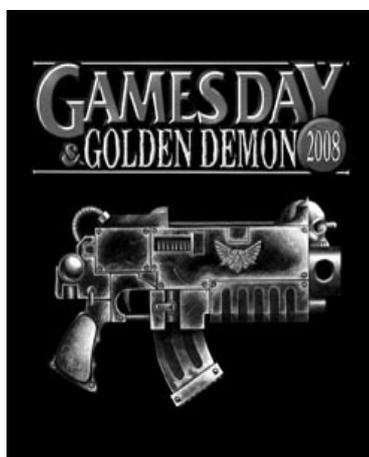
CONCOURS NORMANDIGURINE – EDITION SPECIALE

Thème : Le buste « Heather » de Remy Tremblay.

Date limite du concours : 31 décembre 2007

La Normandie ayant dilapidé un tiers du stock du tirage du buste, nous organisons donc un concours en ligne pour la peinture de ce buste. Il devra être peint mais pourra aussi être converti si vous le désirez.

Les copies seront rendues sur le sujet prévu à cet effet sur le forum.



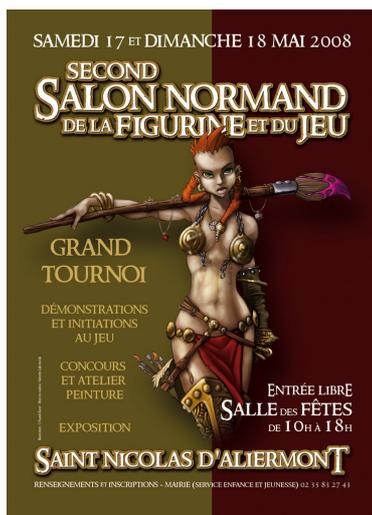
GAMES DAY FRANCE & GOLDEN DEMON 2008

Attention : figurines et univers GW uniquement.

Date et lieu : Dimanche 20 avril 2008 au Stade de France (Paris)

Comme chaque année, Games Workshop organise sa grand-messe figurinistique dans les salons du Stade de France. Démonstrations de jeux, animations, concours de peinture, stands de vente... tout est là ! A noter la possibilité de se procurer des articles Forge World sans les frais de port exorbitants.

Les billets sont à réserver à l'avance. Sachez que la Normandie prévoit d'ores et déjà un débarquement en force : display collectif, entrées individuelles, et avec les t-shirts de circonstance ! Pour en savoir plus, passez faire un tour sur le forum, ou directement sur le site web de GW France.



2^e SALON NORMAND DE LA FIGURINE ET DU JEU

Date et lieu : Samedi et Dimanche 17 et 18 mai 2008 à Saint-Nicolas d'Aliermont

Pour la seconde année consécutive est organisé le Salon Normand de la Figurine et du Jeu : démonstrations, concours, animations, tournois divers (Clix, historique, WHB, Confrontation, BloodBowl...), stands de vente, sans oublier le fameux challenge du Viking... le tout sur deux jours de folie, avec gîte et couvert assurés sur place ! A noter aussi la présence de nombreux professionnels de la figurine venus présenter leurs créations et leur savoir-faire.

Entrée libre et gratuite, participation forfaitaire demandée pour le concours de peinture. Renseignements : Mairie, service enfance et jeunesse - 02 35 83 27 43.

*Et bien sûr, en tous temps et par toute saison, le forum reste ouvert à tous et à toutes !
N'hésitez pas à venir y faire un tour ; une section « concours » est désormais ouverte !*

<http://normandigurine.forumactif.fr>

VIE ASSOCIATIVE : Le Club de « l'Aigle Rouennais »

Dans cette rubrique, nous laisserons la parole à un club afin qu'il puisse se faire connaître auprès des figurinistes Normands. Que vous soyez joueurs, peintres, dilettantes, pousseurs de pions, amateurs d'histoire ou de fantastique, cette rubrique devrait vous permettre de trouver votre bonheur près de chez vous !

N'hésitez pas à consulter la section « assos et événements » du forum pour plus de renseignements !

Matsuyama Kaze, membre du club :

« J'ai découvert ce club en janvier dernier à l'occasion d'un tournoi du Seigneur des Anneaux organisé par PcM et moi-même : deux membres actifs nous ayant assuré que « l'essayer, c'est l'adopter », nous sommes venus voir... Nous avons découvert un club bon enfant, avec pas mal de membres, plein de jeux, des décors... le bonheur pour un joueur ! »

Activités et jeux pratiqués :

- **DBN 2** (de Bonaparte à Napoléon,) en 25mm et LDB (Ligne De Bataille) pour le 6mm.
- **DBM** (De Bellis Multitudinis) - antique médiéval.
- **War at Sea**, jeu de bataille aéronavale (WW2)
- **Flames of War**, 28 mm (WW2)
- **Wings of War**, un jeu de bataille aérienne (WW2)
- **Legend of the Old West** : jeu d'escarmouches dans l'univers du Far West
- **Pirates** : escarmouches chez les flibustiers.
- **WH 40 000, WHB, SDA** (jeux Games Workshop)
- **Hell'Dorado**
- **Heroclix**
- **Star Wars**
- **Star Wars Starship Battles**
- **Peinture** : il n'y a pas que le jeu dans la vie, il y a aussi la peinture! C'est pour cela que certains membres s'organisent des soirées peintures au club, histoire de se motiver un peu et de se donner plein de conseils.
- **Modélisme** : pour le jeu, le club met à disposition un très grand nombre de décors, de la colline au fort, en passant par les arbres, les maisons, les haies... nous disposons de très grandes tables recouvertes de moquette, idéales pour des parties de Warhammer ou de tout autre jeu. Vous avez aussi la possibilité de fabriquer vos décors. A l'occasion de salons, le club réalise de grandes tables à thème (*voir photos*).
- **Projets sur le long terme** : réalisation d'une table de jeu au format escarmouche pour du Hell'Dorado, conception d'une campagne pour Old West...

Informations utiles :

Le club fut créé en 1985 pour promouvoir l'étude de la stratégie et des tactiques des armées à travers les siècles.

Nous sommes des personnes issues de tous milieux, mais partageant tous une même passion: les jeux avec figurines, historique ou non. Au début les jeux pratiqués étaient historique, mais l'arrivée de "sang neuf" nous a poussé vers de nouveaux horizons.

Nous nous réunissons tous les vendredi soir à partir de 20h30 au centre André Malraux de Bihorel. Cotisation annuelle : 17,50€ pour les chômeurs, étudiants/scolaires, et de 35€ pour les autres.



Star Wars Minis : la bataille de Hoth



Flames of War : table désertique

L'INTERVIEW NORMANDIGURINE : Stéphane HUE, gérant de la boutique « Terre d'Aventures »



R.Tremblav. A.Carrasco. Stéphane

Peux-tu te présenter en quelques mots ?

Stéphane, 32 ans, marié et père d'une petite Charlotte de 3 ans. Passionné de jeux, de lecture, de sport. Footballeur à ses heures... :-)

Voilà près de deux ans, tu as ouvert ton magasin « Terre d'aventures ». Quelles sont les raisons qui t'ont poussé à ouvrir une boutique ?

Terre d'Aventures, c'est un rêve de gosse. Ayant toujours été un gros joueur, je rêvais de pouvoir un jour avoir une boutique qui vendrait ce genre de jeux. Pourtant mon cursus scolaire (footballeur d'abord puis études d'informatique pour être développeur) ne laissait pas présager que ce rêve deviendrait réalité.

En fait, j'en ai eu marre de l'info, enfin surtout de la boîte pour laquelle je bossais, à l'époque où ma fille venait juste de naître. L'idée d'une boutique de jeux est revenue me trotter dans la tête ...et au bout d'un moment, j'ai décidé de me lancer dans l'aventure. En plus, pour

avoir connu toutes les boutiques ayant existé sur Rouen, je connaissais déjà un peu le marché et en tant que joueur, je savais ce que je recherchais et ne trouvais pas sur Rouen auprès des boutiques actuelles, donc je suis parti de ce constat.

J'ai mis presque un an et demi à monter le projet puisque j'ai commencé à y réfléchir sérieusement en Octobre 2004 pour ouvrir la boutique le 11 Février 2006. Et j'espère que cela durera longtemps !

« Terre d'aventures » c'est un peu la seconde maison de certains et la caverne d'Ali Baba pour les autres. Qu'est ce qui fait que les gens se sentent bien chez toi ? Quelle est ta vision d'un bon magasin ?

Alors là, je pense qu'il faudrait plutôt leur poser la question, ce serait certainement beaucoup plus objectif. En fait, mon idée d'une boutique est assez simple. **L'accueil** doit être chaleureux ; bonjour, au revoir, avoir le sourire, la base de la politesse en somme, et cela même si on est de mauvaise humeur (je vous l'accorde, des fois c'est pas évident !). **Etre compétent**, c'est-à-dire parler de ce que l'on connaît et non raconter des craques, être à la disposition du client sans pour autant lui sauter dessus dès qu'il rentre, et surtout, être à son écoute. Essayer de cerner quel type de joueur on a devant soi afin de bien le conseiller dans son choix. C'est pour moi, après l'accueil, le point essentiel pour que la boutique se fasse reconnaître en tant que vrai spécialiste. **Le choix** aussi. Proposer une gamme large de produits dans les différentes catégories de jeu (figurines, société, rôles, ...). Evidemment, il est impossible de tout avoir donc donner la possibilité au client de commander un jeu en expliquant bien la démarche (délais, minima...) afin d'être le plus transparent possible pour qu'il ne se sente pas trompé. Enfin, proposer des **animations** régulières comme les tournois qui commencent à se mettre en place, les concours de peinture, les soirées jeux de société mensuelles et dernièrement la **location** de jeux de société à la soirée ou au week-end. Je pense que c'est tout cela qui fait que les gens aiment venir à « Terre d'Aventures ».

Comment es-tu entré dans l'univers des jeux de figurines ?

Tout bêtement avec les petits soldats plastiques au 1/72è avec lesquels je jouais étant gosse. Un jour, je me suis dit « pourquoi ne pas les peindre, ce serait plus joli ». Et voila, c'est vraiment tout bête. Ma première fig fut donc un « première ligne » napoléonien au 1/72e. Quand j'y repense, c'était vraiment du peinturlurage. Pas de sous-couche, juste les aplats de base et même pas à l'acrylique (ce devait être de la Humbrol pour maquette je crois) mais j'en étais très fier à l'époque !

Que pratiques-tu comme jeux de figurines ? As-tu une préférence ou un coup de cœur ?

En fait, j'en ai pratiqué beaucoup, mais je n'ai plus trop de temps maintenant. Je joue de temps en temps à Warhammer Battle, HeroClix, War at Sea, Urban War et Hell Dorado. Ma préférence actuelle va à ce dernier, même si je n'y joue pas très souvent.

Y a-t-il des jeux que tu conseilles plus ? Des jeux qui marchent fort et d'autres moins ?

Je conseillerais **Hell Dorado** bien entendu car il possède de très bonnes règles et surtout, il permet un investissement relativement limité car ne nécessitant pas beaucoup de figurines. C'est un jeu rapide et très tactique. Dans le même esprit mais plus futuriste, je conseillerais aussi **Infinity** (règles très intéressantes avec un background terrible) ainsi qu'**Urban War** pour son principe d'ordres très sympa et tactique. Au niveau des jeux qui marchent bien : Hell Dorado, Infinity et le prépeint. Pour les grosses déceptions, **Rackham** évidemment (Conf, AT-43) mais aussi Urban War qui n'a pas reçu l'accueil qu'il méritait, à mon humble avis. Je ne parlerais pas des jeux morts nés (qui a dit Parabellum ?).



Une adresse à retenir !

Ton avis sur l'arrivée des petits nouveaux (Alkemy ou Golgotha) ?

Alkemy, si ça ne fait pas comme Parabellum, devrait à mon avis frapper un grand coup. Il risque même de concurrencer Hell Dorado en termes de plaisir de jeu. En effet, après avoir assisté à la démo que Kraken est venue faire à la boutique, je trouve le système de jeu vraiment très intéressant et, pour ma part, j'aime beaucoup les figurines. Espérons, vu qu'ils n'ont pas un « gros » comme Asmodée derrière eux, qu'ils arriveront à tirer leur épingle du jeu. **Golgotha**, je trouve que les figurines ne sont pas mal du tout. Peut-être une démo à la boutique un de ces jours, qui sait ?



Les produits : GW, Asmodée, Rackham...

Un artiste préféré ?

Question difficile pour moi vu que je ne suis pas trop les grands concours type GD... Et puis, j'aime plein de figurines de peintres différents donc un préféré, honnêtement, je n'en ai pas car même chez les plus connus, il y a des figurines que j'aime et d'autres pas. Je ne m'estime pas assez calé techniquement pour juger sur ce domaine. Et puis maintenant il y a les peintres de la communauté normande, donc j'attends qu'ils soient tous reconnus comme ça je pourrais me prononcer plus facilement et en toute impartialité !



L'espace jeux au sous-sol.

Pour terminer, ta vision du climat actuel de la figurine ?

Je pense que la figurine repart pas trop mal après une période assez calme et s'oriente plus vers l'escarmouche : plus rapide, moins cher en globalité et moins de temps pour peindre son armée. La tendance prépeint se renforce encore, laissons venir avant de juger trop vite. Évidemment, on perd un gros (Rackham) pour les figurines à peindre, mais la relève me semble très prometteuse. Je pense que 2008 devrait être une année très intéressante pour nous les joueurs, mais aussi pour les peintres.

HEROCLIX – AIDE DE JEU :

La combo « LAMP » : c'est quoi donc ?



Pour mon premier article stratégique, nous allons décortiquer une stratégie connue et très populaire: LAMP. Evidemment, sa popularité découle de leur forte efficacité mais les équipes basées sur cette stratégie ne sont pas pour autant invincibles. Nous allons donc nous pencher sur son fonctionnement, ses points forts, ses faiblesses et examiner des exemples de construction « classiques » en 300 et 500pts. LAMP est une combo dévastatrice. Cet acronyme correspond à *Lockjaw*, *Armor Piercing*, *Mastermind*, *Poison*.

Principes:

Nous savons donc d'entrée que la figurine *Lockjaw* (nous en comparerons les différentes versions par la suite) et le « Feat » *Armor Piercing* sont indispensables. Il est relativement simple de voir que *Poison* et *Armor Piercing* marchent bien ensemble, puisque cela nous permet d'ignorer les pouvoirs défensifs pour faire un dommage à chaque figurine ennemie adjacente à l'empoisonneur.

Poison est un pouvoir puissant car il permet d'infliger des dommages sans jet de dés préalable et sans consommer d'action, ce qui permet de suivre un empoisonnement par une attaque au corps-à-corps..

Mais il est pourvu d'une grande faiblesse: il faut être au contact pour que ça fonctionne, ce qui a deux conséquences néfastes:

- notre empoisonneur devient une cible de choix pour toutes les attaques au corps-à-corps possibles et imaginables.
- notre empoisonneur doit pouvoir parvenir à occuper une place de choix très tôt dans la partie pour pouvoir donner sa pleine mesure.

On a donc un double problème de mobilité et de protection. Ce à quoi répondent les deux éléments restants à envisager pour la base de cette team: *LockJaw* et *MasterMind*.

Mastermind est une option plus forte qu'*Impervious* ou *Invulnerability* car elle permet à coup sur que notre figurine importante soit préservée de tout dommage tant qu'on dispose de suffisamment de chair à canon. L'idée sera donc de disposer d'une figurine capable de positionner notre empoisonneur et d'encaisser un certain nombre de dommages. C'est sur ce dernier point que *LockJaw* trouve sa place: la version *Rookie*, pour 24 points, dispose de six clics de vie dont deux pourvus du pouvoir défensif *Toughness* (donc potentiellement l'équivalent au minimum de sept clics sans pouvoir défensifs). Ajoutons qu'il est *Transporteur*, *Phasing* et peut bouger à 12 cases et nous avons une bonne idée de la composition de base d'une telle équipe.

Nous pouvons donc nous lancer dans une analyse de la façon de jouer une telle équipe.

Comment jouer LAMP?

Nous voulons donc plonger notre empoisonneur au coeur de la position adverse, en lui assurant une protection de qualité. Tout d'abord le choix de la *Map* peut jouer beaucoup: LAMP sera une stratégie destructrice sur des maps intérieures ou pourvues de recoins, obstacles ou murs à profusion. En effet, lorsque le match se déroule sur ce type de carte, l'adversaire aura un certain nombre de choix à faire (ce qui nous renvoie à un point de stratégie plus générale: forcer l'ennemi à faire des choix critiques augmentera ses possibilités d'erreurs): rester groupé pour tenter de gérer au plus vite le moindre empoisonneur qui s'invite, ou au contraire se disperser pour gagner du temps en tentant de sacrifier une figurine à moindre coup.

Dans le premier cas de figure, on pourra donc infliger un nombre important de dommages, en se plaçant adjacent à un maximum de figurines ennemies, mais *LockJaw* devra absorber assez vite un grand nombre de dommages. Ceci nous amène vers une règle des plus fondamentales: ne laissez jamais *LockJaw* aller jusqu'au KO (sauf bien sur si vous pouvez éliminer LE thon adverse) car dans ce cas, vous perdriez aussi votre

empoisonneur qui deviendrait une belle cible isolée. Préférez faire du *Hit & Run* en choisissant un timing intéressant: quand bon nombre d'ennemis du groupe que vous visez ont un jeton ou sont dépassées, posez votre empoisonneur. Au tour suivant, infligez les dommages de *Poison*, lancez une petite attaque en *Close Combat* puis repliez-vous grâce au phasing du *LockJaw* qui permet de ne pas avoir à réussir de jet d'évasion. A terme, l'adversaire devra bien calculer avant de se lancer dans la moindre action, et là encore, plus le nombre de paramètres à prendre en compte pour décider de la marche à suivre est élevé, plus la marge d'erreur est ténue.

A l'inverse, notre adversaire, quelque peu familier des grands concepts stratégiques mais doté d'une vision un peu réductrice, peut décider de jouer de manière dispersée.

Cette stratégie nous donne déjà un avantage de principe: l'ennemi renonce à un certain nombre de pouvoirs basés sur l'adjacence de ses figurines.

Le second grand bénéfice est qu'il nous laisse le choix de la cible: on a tout loisir de choisir avec soin notre victime. On doit se livrer à ce choix avec le plus grand soin:

- la règle de base: éviter au départ d'aller chatouiller le « thon » adverse.
- ne pas « tirer pour tuer » : pour un médic ou un petit soutien, se contenter de les faire sortir de leur clic pourvu du pouvoir en question.

Ex: si un médic n'a que deux clics de soin, on va infliger un de Poison, lancer une attaque au corps à corps mais même si on ne le tue pas, on ne reste pas sur place si une meilleur cible se présente et que le soigneur a perdu le pouvoir soutien.

- ne pas hésiter à dépasser *LockJaw* si cela peut nous permettre de réduire la marge de manoeuvre adverse en faisant disparaître les pouvoirs sur lesquels il compte.

Ex: l'adversaire joue des valeurs d'attaque un peu moyennes mais deux Con Artist pour plus de flexibilité (Perplex: possibilité d'augmenter l'attaque ou les dommages selon la situation). En faisant disparaître les Perplex (même sans forcément tuer les Con artist), on modifie complètement la physionomie du match, en faisant jouer les probabilités en notre faveur. La Con Artist est un exemple intéressant à un deuxième titre: on doit la dépasser pour bénéficier de son pouvoir, ce qui signifie qu'elle s'auto-inflige un dommage et est immobilisée.

- choisir l'ordre des cibles: une erreur sur ce point peut nous faire perdre le match. Dans l'absolu, on préférera attaquer dans l'ordre suivant :
 - 1- médic: plus de soin = poison devient encore plus fort
 - 2- *Outwitter*: perdre *Mastermind* ou *Phasing* = perdre la partie
 - 3- *taxis*: il est toujours plus facile de démolir une cible immobile
 - 4- autres pouvoirs de soutien
 - 5- « thons »

Beaucoup de joueurs auraient tendance à tenter d'affaiblir le thon en premier lieu. C'est aussi une idée valable si on connaît bien le disque de la figurine en question et qu'elle n'a que quelques clics vraiment monstrueux, mais cela peut être peine perdue si un médic en pleine possession de ses pouvoirs rôde encore, et il est déconseillé de tenter d'entamer une grosse fig quand on n'est pas certain du bénéfice qu'on en retirera.

Nous avons donc vu les grandes lignes de l'utilisation de la stratégie LAMP sur une *map* favorable. Sur une *map* exclusivement composée de grands espaces, les options seront plus variées mais les choix, plus nombreux, seront aussi plus difficile. Le point crucial reste l'ordre des cibles:

- on donnera la priorité à démolir les *Hypersonic Speed* et les attaquants à distance de tout bord (après avoir bien évidemment rendu les médics inopérants).
- pour gérer les *Hypersonic Speed*, une bonne technique est la « poursuite »: *LockJaw* amène l'empoisonneur au contact, la cible se barre à vitesse supersonique et prend un jeton, on n'hésite alors pas au tour suivant à dépasser *LockJaw* pour forcer la figurine HSS soit à rester au corps-à-corps, soit à se dépasser pour fuir. Or chaque clic qui passe rapproche le moment où le monstre supersonique redeviendra un simple piéton :), tandis que notre bon vieux *LockJaw* reste quand même des plus dépassables.
- la grosse différence avec une carte en intérieur, c'est qu'en extérieur l'adversaire est plus mobile donc a tout loisir de se positionner de façon à laisser un agneau sacrificiel bien alléchant, avec l'idée faire un carnage avec *Running Shot* ou *HSS* si on se jette dans le piège. Là ce sera à vous de voir si le jeu en vaut la chandelle.

Nous nous sommes attardés sur le point crucial de la carte, mais c'était nécessaire (n'oublions pas l'importance du climat et du relief dans la stratégie militaire) et nous pouvons donc maintenant nous attaquer à quelques points généraux importants, d'ailleurs applicables à d'autres types de stratégies.

- la lecture du plan adverse: plus qu'un autre, le joueur LAMP doit savoir décrypter le jeu de l'adversaire, afin de pouvoir lui faire faire des choix critiques (ma théorie du choix critique sera sûrement détaillée dans un article ultérieur) en...

1...jouant agressivement: jouer agressif ne veut pas dire se ruer à l'assaut la fleur au fusil (ça s'appelle plutôt un suicide). Le jeu agressif consiste à créer des menaces pour l'adversaire (Attention: ce « pour l'adversaire » est important: la menace n'est pas un concept objectif: un adversaire peut très bien être effrayé par une « fausse menace ») et grâce à la puissance intrinsèque de LAMP, il est assez facile de laisser à l'ennemi une vision assez floue de nos intentions, ou dans le meilleur des cas, de lui faire croire l'inverse de ce qu'on veut vraiment. Notre plus grande force est donc...

2....que l'adversaire pense: en le maintenant sur la brèche, on lui laisse toute liberté de s'imaginer tout et n'importe quoi en permanence, ce qui va fatalement provoquer des confusions.

3...A l'origine, LAMP était une stratégie « risque-tout », mais elle est maintenant comprise sous un angle plus stratégique, et on doit bien sûr s'abstenir de prendre les options de « dommages faciles » qui peuvent survenir en début de partie: il est important de créer des menaces tôt, mais l'exécution de ces menaces ne doit se faire qu'au moment propice, en capitalisant par exemple sur une faute de placement ou un dépassement inconsidéré.

POUR

- grosse pression en format à faible total de points
- ratio du nombre de dommages par action élevé
- excellente mobilité
- possibilité de n'intégrer cette option qu'en stratégie 2ndaire
- possibilité de forcer l'adversaire à faire des choix difficiles
- facilité de prise en main sur des map intérieures
- moins de dépendance à la réussite aux dés

CONTRE

- à partir de 500 points, LAMP en tant que stratégie principale est moyennement viable car on trouvera de grosses figurines capables de distribuer d'énormes baffes supersoniques tout en s'enfuyant.
- en map extérieure, difficile à jouer
- Outwit* est un ennemi mortel

Exemple d'équipe en 300 points

2x LockJaw R + Double Time 58
 2x Joker Icons R + Armor Piercing 176
 1x Ghost Widow U + Armor Piercing 64

BFC: Power Dampening Field

TOTAL = 298 points

Une team efficace, violente: *LockJaw* emmène le *Joker* en position de faire du dommage, c'est à dire à peu près n'importe où sur la carte grâce au « feat » *Double-time*. Ensuite *Poison* fait son oeuvre et si *LockJaw* se fait un peu trop abîmer, on retourne se faire soigner par la *Ghost Widow*.

On essaiera de faire le meilleur usage de *l'Outwit* du *Joker* sur son premier clic pour supprimer soit un *Outwit* adverse soit un pouvoir d'évasion d'une figurine adjacente



Joker (Icons set)



Lockjaw



Ghost Widow

PEINDRE VITE, ET PAS TROP MAL

(l'essentiel étant de s'amuser...)

Boîte de faction Sarrasins Helldorado - Editions Asmodée



Stéphane, le gérant de la boutique Terre d'Aventures de Rouen, souhaitait organiser un tournoi Helldorado cet été. Avec quelques personnes, nous lui avons proposé notre aide pour peindre les figurines des starters : chacun une boîte, avec un délai de quatre semaines, l'objectif étant de fournir une peinture de niveau tabletop, suffisamment attractive pour donner envie de jouer.

Ca allait faire beaucoup de figurines d'un seul coup... Il fallait que je trouve un moyen de peindre tout ça vite, et si possible, pas trop mal quand même, histoire de ne pas me recevoir des cailloux en arrivant à la boutique. J'ai donc choisi de peindre à grand renfort de lavis et de glacis, avec une palette simple : celle indiquée sur la boîte, tout simplement.

Voici la liste des couleurs (références Games Workshop) qui seront utilisées pour peindre ces figurines :

Chaos Black	Scorched Brown	Vermin Brown	Fiery Orange	Bronzed Flesh	Bleached Bone	Catachan Green	Skull White
--------------------	-----------------------	---------------------	---------------------	----------------------	----------------------	-----------------------	--------------------

En ajoutant bien sûr les métaux (**Boltgun Metal, Chainmail, Dwarf Bronze, Shining Gold**). Mon idée est que si on veut aller vite, c'est pas la peine d'ouvrir 36 pots. Avec quelques mélanges simples, les mêmes couleurs doivent pouvoir servir plusieurs fois : pas besoin de sortir les « rappels de couleurs », la « palette réduite » et l'« ambiance chromatique »... on veut aller vite, donc moins y'a de pots, mieux c'est.

COUCHES DE BASE AU LAVIS :

Avantages :

- pas besoin de repasser 36 fois : on gagne du temps.
- les dégradés se font presque tous seuls.

Inconvénients :

- il faut une sous-couche blanche impeccable.
- maîtrise de la dilution indispensable
- si on dépasse dessus par la suite, c'est difficile à rattraper.

Sur cette image, on peut voir des parties traitées de cette manière : lavis de **Scorched Brown** pour les cuirs, lavis de **Catachan Green** pour la ceinture. La sous-couche blanche reste visible par transparence, d'où le besoin de choisir des couleurs plus sombres que le résultat souhaité. On peut naturellement repasser après séchage pour accentuer les teintes. Reste ensuite figoler en travaillant un peu les éclaircissements.



ECLAIRCISSEMENTS :

Là encore, on va travailler en diluant pas mal histoire de gagner du temps tout en conservant un résultat tout à fait acceptable pour du tabletop. Jetons un œil aux boucliers de ces deux bonshommes, déjà basés comme expliqué plus haut : ces grandes surfaces arrondies seront plus parlantes que des petits détails.



Pour les éclaircissements, j'ai utilisé du **Vermin Brown** très dilué afin de réaliser un glacis sur la partie haute du bouclier. C'est en fait la même chose qu'un lavis, sauf qu'on « noie » moins son pinceau et qu'on étire la peinture avec son pinceau sur les parties que l'on souhaite éclaircir.



L'avantage, c'est que ça se fond tout seul : fantastique, hein ? D'autre part, la grande teneur en eau de votre peinture vous permettra de rattraper sans difficulté débordements et auréoles. Au pire, un bon coup de « doigt magique », et hop, c'est corrigé ! Par contre, ne faites pas comme moi au moment de placer les métaux : évitez de déborder sur le marron, car c'est difficile de retrouver la teinte exacte quand c'est le hasard d'un lavis qui vous l'a fait trouver...

Bien sûr, rien ne vous empêche de multiplier les glacis pour éclaircir davantage ou enrichir votre teinte, mais là, on est dans une optique tabletop, donc pas trop de zèle non plus.

Afin de bien illustrer le concept de glacis, voici donc une progression en images : Sur une base de **Catachan Green**, que l'on additionnera progressivement de **Bleached Bone**, on a donc :



Base + ombres rapides



Après 2-3 glacis



Après 6-7 glacis

Un petit lavis de **Dark Angels Green** localisé dans les creux pour commencer.

On dessine les lumières en ajoutant un peu plus de **Bleached Bone** à chaque passage. Gardez une peinture bien diluée !

On continue en limitant la zone à chaque fois un peu plus, jusqu'au **Bleached Bone** quasi pur, toujours bien dilué.

Ne vous laissez pas effrayer par le nombre de passages successifs : ça va très vite, surtout si vous travaillez sur plusieurs figurines en même temps. Votre couche sera sèche avant même que vous ne vous en rendiez compte. Et un glacis ne nécessitant pas autant d'eau qu'un lavis, ça séchera de toute façon plus vite qu'une cotte de mailles, par exemple.

OMBAGES :

Ce sont surtout les couleurs claires qui nécessitent des ombrages : pas besoin de s'embêter à ombrer le marron foncé, c'est du tabletop... Sur la robe de ce sarrasin, on peut distinguer les différentes couleurs qui ont été posées sur la base de **Bleached Bone** avec des lavis successifs.

- 1- **Bronzed Flesh**
- 2- **Bronzed Flesh + Vermin Brown**
- 3- **Vermin Brown**
- 4- **Vermin Brown + Scorched Brown**
- 5- Enfin, **Bleached Bone + Skull White**



De tout près, voilà ce qu'on voit...



Le même, sous un autre angle.
Le turban a été fait de la même manière.



Le Fiery Orange réutilisé ici et là...

Autres couleurs, autres mélanges : la tunique orangée de ce fantassin a été faite avec un mélange de **Bronzed Flesh** et de **Fiery Orange** (grosso modo, du **Snakebite Leather**, je crois). Un peu de **Graveyard Earth** pour les ombres, du **Fiery Orange** pur pour les lumières... et hop ! D'ailleurs, si vous êtes aussi paresseux que moi, vous remarquerez avec bonheur que cette teinte peut aussi servir à éclaircir les différents cuirs dans le même temps... pratique, quand on n'a pas envie de se casser la tête à refaire des mélanges !



La même teinte sur un autre bonhomme.

LES FANTASSINS TERMINES :

Au terme de ces étapes, voici les 4 fantassins terminés, les socles restant bien évidemment à faire.



Avec les quelques techniques présentées plus haut, il vous est possible de peindre le reste de la boîte sans vous casser la tête. Mais si vous souhaitez consacrer un peu plus de temps à ces personnages particuliers, il vous faudra employer quelques techniques un peu plus compliquées. Rendez-vous à la page suivante !

LES METAUX (1) – LE FER :

Chaos
Black

Boltgun
Metal

Chainmail

Mithril
Silver

Si pour un troupier de base, un simple brossage de **Chainmail** ou de **Burnished Gold** peut suffire, les cadors de votre armée méritent, eux, un petit traitement de faveur. Par exemple, ces deux figurines de Piliers de la Foi. Pour les bases des métaux, j'ai utilisé du **Chaos Black** en aplats pour le fer, et le désormais traditionnel lavis de **Scorched Brown** pour l'or.



1) Boltgun Metal



2) Chainmail



3) Mithril Silver

En aplats sur les armes, en brossage à sec sur la cotte de mailles. Utilisez un vieux pinceau éclaté pour les petites zones.

On brosse doucement avec la tranche du pinceau les reliefs les plus larges (plis, fesses, dessus des jambes...)

Toujours avec la tranche du pinceau, on pose quelques rehauts au centre des zones faites en **Chainmail**.



Sous-couche bien uniforme de **Boltgun Metal**. Rien à signaler... Ah, si : dilueez ! ;)

Premiers lavis de **Chaos Black**, bien dilués et bien localisés. Premiers rehauts au **Chainmail**, fondu dans le frais.

On accentue les contrastes le long des arêtes : un côté avec du **Chaos Black**, l'autre avec du **Mithril Silver**.

La difficulté avec ces peintures est que leur rendu à la lumière peut être trompeur. Prenez soin de faire varier l'orientation de votre lumière de temps à autre : votre subtil dégradé peut s'avérer n'être qu'un gros plâtras tout moche... et c'est très décevant (j'en sais quelque chose). Prenez le temps de l'observation : comme pour des teintes ordinaires, il vous faudra bien choisir vos couleurs et les doser selon l'intensité recherchée. Et au pire, un petit lavis de noir rattrapera vos éventuels débordements...

« Waah, hé, il a même pas fait en NMM... »

Même si je trouve ça plus joli, c'est une technique qui ne permet pas vraiment la demi-mesure : quand c'est raté, c'est très moche. Alors pour être certain d'avoir un rendu à peu près potable sans y passer trop de temps, j'ai utilisé des peintures métalliques ombrées avec des lavis. Mais libre à vous de vous lancer !

LES METAUX (2) – L'OR :

Attention à ne pas trop diluer l'or, les pigments ont une fâcheuse tendance à foutre le camp en couleurs distinctes, vous laissant ainsi avec une surface dorée parsemée de grains de **Mithril Silver**... Préférez les mélanges : en ajoutant progressivement un peu de marron, la transition se fera plus proprement. Bref, voici les couleurs que j'ai utilisées pour le bouclier et l'armure de ce brave gaillard :

**Shining
Gold
(4)**

**Dwarf
Bronze
(3)**

**Scorched
Brown
(2)**

**Chaos
Black
(1)**



Sur ma base de **Scorched Brown**, j'ai badigeonné du **Dwarf Bronze**. Pour le reste, comme pour le fer, c'est surtout le placement des touches de peinture qui va rendre votre effet de métal crédible. Repérez bien les endroits qui « accrochent » la lumière : zones exposées (moitié supérieure du bouclier), surfaces arrondies (le centre), arêtes saillantes (bord supérieur du bouclier, rebord inférieur des arabesques)... Ensuite, placez vos points de **Shining Gold** pur. Pas besoin de faire de fondus : une couche de **Dwarf Bronze** sur les bords de la zone suffira ; ajoutez-y quelques lavis de **Scorched Brown** (en insistant sur les zones dans l'ombre), et voilà le résultat !

LA CHAIR – LES PILIERS DE LA FOI :

Reprenons notre Pilier de la Foi. Pour le moment, sa peau se résume à une base de **Bronzed Flesh**. Plutôt sommaire... Il va falloir donner un peu de relief aux biscotos de ce brave gaillard ! Pour ce faire, voici les couleurs que je vais utiliser :

Scorched Brown	Graveyard Earth	Bronzed Flesh	Skull White
-----------------------	------------------------	----------------------	--------------------



← LUMIERES :

Avant de travailler la peau, je vais tout simplement « poser mes lumières ». Pour ce faire, je prends la figurine de manière à la voir par-dessus, et je dépose sur toutes les zones visibles un mélange de **Bronzed Flesh** et de **Skull White**. Tâchez de conserver ces touches de couleur, elles vous serviront de repère pour vos dégradés plus tard.



← OMBRES :

Maintenant, il s'agit de « poser les ombres ». J'utilise du **Graveyard Earth** pur dans les zones situées sur la face inférieure de la figurine. Un léger lavis de **Scorched Brown** dans les coins les plus sombres vient compléter le tout.

La couleur commence à prendre du volume ! Mais ce n'est pas la peine de chercher à fondre les teintes : chaque chose en son temps. Inutile de travailler une zone dont les lumières seraient fausses dès le départ...



← TRANSITIONS :

Elles sont réalisées en plusieurs passages de **Bronzed Flesh** avec du **Graveyard Earth**, que l'on remplacera par un peu **Skull White** pour les transitions les plus claires. Pour terminer le travail, des glacis de **Bronzed Flesh** pur ont servi à adoucir les contrastes sur certaines zones. Enfin, les points de lumières ont été légèrement repris avec le mélange du départ (chair+blanc).

« *Oui, mais le mien, il est pas comme ça, à la fin...* »

Dans le cas où le rendu final serait un peu trop clair, il est possible de corriger cela par un léger glacis au **Snakebite Leather** ou **Vermin Brown**. L'objectif est simplement d'atténuer le blanc, en insistant un peu plus sur les zones sombres. Pas besoin de noyer la figurine, on cherche juste à déposer un fin voile de couleur. Procédez en plusieurs fois si nécessaire...

A vous d'essayer d'autres teintes pour obtenir une carnation différente. La gamme GW offre un large choix de teintes chair et marron, il serait dommage de ne pas essayer ...



Voici les deux personnages terminés. On voit bien sur le deuxième comment les stries des muscles ont été mises en valeur avec des teintes plus sombres : c'est cela qui donne tout son relief aux biscotos de notre gaillard. Chair, métal, tissus, cuir... Faites-vous plaisir, ces figurines sont magnifiques !



AJOUT D'UNE TEINTE EN GLACIS - LE DJINN :

Pour peindre ce personnage qui ne manquera pas d'attirer l'attention, j'utilise les mêmes techniques que pour les Piliers de la Foi. Les couleurs sont elles aussi reprises des autres personnages, afin qu'il y ait un minimum de cohérence visuelle entre les membres de cette faction.



Peinture à peine commencée.

Quelques lavis grossiers, à retravailler par la suite.

Sur la photo de gauche, des lavis de **Codex Grey** et de **Scorched Brown** ont été grossièrement posés afin de délimiter les zones sombres. C'est moche, hein ?

A droite, les teintes ont été fondues en plusieurs passages. Pour avoir un tel rendu, diluez bien votre peinture de manière à ce qu'elle puisse être déposée en légers voiles transparents de teintes proches.

Discrètement, on voit apparaître les différents marrons qui composent les ombres du corps. A force de passages, de trifouillages « dans le frais », ça se construit doucement...



Après 4h de peinture.

Des teintes ont été ajoutées et fondues avec les premiers lavis.

Jusque là, rien de bien différent de ce qui a été fait plus tôt. Là où ça change, c'est quand on va rajouter une autre couleur (**Liche Purple**) afin de poser un « filtre » coloré sur les dégradés déjà construits, ce qui donnera un aspect irréel à ce personnage. Afin de mieux comprendre, voici la progression :



Premières teintes en gros lavis. Le **Codex Grey** sera abandonné plus tard... c'était moche.



Début des dégradés. **Liche Purple** en glacis sur les dégradés, et pur dans les creux.



Bronzed Flesh en force !! Petits voiles de violet ici et là, travail de fondus.

ECLAIRCIR LE NOIR – L’ASSASSIN ET LA PANTHERE :

Bien souvent, le noir prend une teinte crayeuse quand on l’éclaircit au blanc. C’est pour cette raison que sur ces figurines, j’ai progressivement ajouté du **Bronzed Flesh** à mon noir, tout en conservant une peinture bien diluée afin de me réserver la possibilité de fondre dans le frais un dégradé qui aurait mauvaise allure... Démonstration avec la figurine de l’assassin. On commence avec un premier glacis de **Chaos Black** + **Bronzed Flesh** afin de dégrossir un peu les volumes, peu lisibles au milieu de tout ce noir.



Pose des lumières au **Bronzed Flesh**. On y va franchement, on fonda les teintes ensuite. Attention toutefois à bien doser les éclaircissements : le dessus de la cuisse ne reçoit pas autant de lumière que l’épaule, par exemple.

Tout est question de dosage : réalimentez souvent votre mélange en eau, car noir et chair ont tendance à sécher rapidement. Après plusieurs passages bien dilués, les couleurs se fondent plus naturellement. Naturellement, à vous de bien doser vos couleurs...



Voici la panthère vue de plus près. Sa musculature est rendue apparente par des éclaircissements bien localisés, adoucis selon le degré de lumière qu’ils reçoivent. Bon, je reconnais que certains fondus ne sont pas au top, mais souvenez-vous, on est dans du tabletop avant tout. Pour l’or, c’est expliqué plus haut...

Passons maintenant au chef de la bande, sur lequel j’ai envie de passer un peu plus de temps...

ON Y EST PRESQUE !

Pour la dernière figurine, j'ai eu envie de me lâcher en essayant de pousser un peu les techniques expliquées plus haut. Pas de pas-à-pas, mais une petite présentation en règle...

Le visage :

Un lavis de **Liche Purple** sur une base de chair claire, des lumières au blanc pur.

L'étole :

Bleached Bone ombré au **Goblin Green**, avec un peu de **Bronzed Flesh** pour réchauffer les transitions.

Le pagne:

Base de **Bleached Bone**, ombres au **Graveyard Earth** en plusieurs lavis, lumières en glacis de **Skull White**.

La peau noire :

Du **Scorched Brown**, additionné d'un peu de **Fiery Orange**, terminé avec du **Bleached Bone** en glacis.



Les bordures de la tunique du vieillard ont été faites en **Fiery Orange**. La gravure étant extrêmement fine, un petit lavis de **Scorched Brown** a été utilisé pour les ombres. Les reliefs ont été réhaussés à la pointe du pinceau avec du **Sunburst Yellow** et une minuscule touche de **Skull White**. Contrôlez bien la dilution de votre peinture pour ces petits détails qu'il est facile d'empâter ou de noyer...

SOCLAGE :

La peinture des figurines est désormais terminée. Si vous êtes organisé, vous aurez probablement déjà préparé vos socles... mais si vous êtes comme moi, c'est maintenant qu'il va falloir sortir les matériaux ! Naturellement, tout va dépendre du genre de table sur laquelle vous allez jouer avec vos figurines : celles-ci sont destinées à une boutique qui utilise un table à dominante rocheuse, de couleur noire. Voici donc les matériaux que j'utilise, tous disponibles en grande surface ou en magasin de bricolage.



De l'enduit de rebouchage. C'est tout prêt, facile à employer. Très pratique pour vos décors, aussi.



De la litière pour chat. Evitez la litière agglomérante, dont les grains fondent au contact de la colle liquide.



Non, non, ce n'est pas ce que vous croyez... c'est du sable très fin, ramassé sur la plage. Idéal pour texturer les socles.



De la colle à bois (ou colle PVA). Elle solidifie le tout, tout en rendant votre enduit imperméable à la peinture.



On texture grossièrement l'enduit avec un tournevis. On essuie les débordements avec un doigt humide, l'enduit s'en va aussitôt. On place quelques grains de litière dans le frais.



Une fois sec, l'enduit est recouvert d'un mélange colle à bois + eau + sable fin. Profitez-en pour modeler des reliefs avec votre tournevis...



Quand tout est sec, on peut peindre au brossage à sec : je mélange mon noir avec un peu de teinte chair pour donner un effet poussiéreux au sol. Et voilà !

Voilà, c'est la fin de cet article. Il m'aura fallu un peu moins de 4 semaines pour tout peindre ; les délais ont été respectés. J'ai tâché d'aborder le plus de points possibles afin de vous offrir le meilleur éclairage possible sur la peinture des figurines de cette boîte. J'espère que vous avez pu y trouver quelque chose à glâner pour peindre vos propres figurines. Rappelez-vous que le maître mot de ce hobby est le plaisir : amusez-vous, essayez des choses originales, échangez et partagez !

Si cet article vous a plu, n'hésitez pas à m'envoyer un mail ou à venir faire un tour sur l'un des forums que je fréquente : www.creafigs.com ou <http://normandigurine.forumactif.fr>. Vous y trouverez une communauté de figurinistes très active, et une source d'inspiration inépuisable pour tous vos futurs travaux !

Mr_Popo@hotmail.fr

GALERIE NORMANDIGURINE : SEPTEMBRE / OCTOBRE 2007



Dragon-Ogre du Chaos(GW), par Jabba The Hutt 76



Gueule des Abysses (Asmodée), par Oni



Jess (Hasslefree), par Mr_Popo



The Hive – facing the Hellmighty (Heresy Minis), par Chrysalis



Ophidien (Rackham), par Croquette



Construct Cŷnwall (Rackham), par Sénéchal Kirk



Pinpin le lapin (custom GW), par Leetah



Hermione (Hazgaard), par Raphymetal



Zélate Rédemptionniste (GW), par Shin-El



Coryphée (Rackham) par Matsuyama Kaze



Officier Mercenaire (GW) par Chat Noir



Larve desEnfers(custom GW) par Metalman



Incube (Rackham) par Lilliputien



RôdeurWolfen (Rackham), par Flamwolf

ET AUSSI...

Pour découvrir les autres réalisations ainsi que les travaux en cours de tous les membres de Normandigurine, rendez-vous sur le forum dans la section dédiée !

Figurines, dioramas, vignettes, sculptures et conversions... vous y trouverez sans aucun doute une source d'inspiration pour vos propres travaux !

CONTACT, SUGGESTIONS & REQUETES

Pour toute suggestion ou requête, trois solutions :

<http://normandigurine.forumactif.info>,
oni@saiksfarm.com
scape76@yahoo.fr

L'équipe de rédaction pour ce numéro :

Rédaction	Metalman, Oni, Mr Popo, Matsuyama Kaze
Mise en page	Mr Popo
Illustration	Membres du forum
Vérification	Metalman, Oni, Mr Popo

Si vous voulez contribuer à ce webzine, n'hésitez pas nous envoyer vos requêtes en indiquant les rubriques dont vous aimeriez vous occuper (ou que vous aimeriez créer !). Ce webzine ne pourra vivre que grâce à vous !!! Participez, donnez votre avis, téléchargez-le, laissez nous des commentaires sur le forum, vous contribuerez ainsi à l'amélioration de ce webzine.

Merci à tous ceux qui ont lu ce numéro, nous espérons les prochains encore meilleurs, les participants et les lecteurs encore plus nombreux !

« Mal grais lé Vai-riz-phikassion île poux raie raiss té dé fote, vœux-ye nouzen aix-cul-zé... »

Normandigurine
Le FORUM NORMAND **100 Membres déjà!!!**
de la figurine et du jeu
<http://normandigurine.forumactif.info>



Marques mentionnées dans nos colonnes:



Magasin partenaire :



Terre d'Aventures
59 rue Jean Lecanuet - 76000 ROUEN
02 35 70 23 67 ou www.terredaventures.fr