

# LA GAZETTE



# DE LA TOUR



N°1 : Janvier 2016



# INTERTROLL

---

## II

### Bilan

Le 10 octobre 2015 a eu lieu la seconde édition du tournoi de Trollball organisé par la Tour des esprits. Encore une fois, les haut-faits et l'escrime étaient au rendez-vous pour les 10 équipes présentes. La mobilisation des membres était importante et c'est grâce à cela que l'événement a pu se dérouler dans les meilleures conditions pour le plaisir de tous. Malgré l'accident d'une valeureuse combattante, le reste de la journée s'est déroulé sans accroc.

Les trollballeurs ont pu s'affronter sur le terrain, participer au concours de l'arène de duel ou encore réaliser des haut-faits déroutants et spectaculaires ! Et tout cela avant de se retrouver pour festoyer et trinquer en l'honneur du trollball et de la journée passée ensemble. Et oui, c'est ça aussi les trollballeurs : de bons copains qui fêtent le fait de se taper dessus et bien-sûr tout ça dans la bonne humeur !



Vous avez loupé ça et vous souhaitez découvrir cette ambiance ? Vous étiez présents et vous mourrez d'envie d'y retourner ? Nous avons l'honneur de vous donner rendez-vous le 8 octobre 2016 pour la troisième édition ! De nombreuses surprises sont au programme ainsi que des nouveautés !

# Deux nouveaux jeux de figurines pointent le bout de leur nez !



## WARMACHINE / HORDES

### L'univers

L'univers Warmachine/Hordes plonge les joueurs dans un univers steampunk de fantasy où l'on croise autant de machines évoluées que de monstres mythiques. Ce paradoxe d'évolution fait la particularité de l'univers des « Iron Kingdoms ». La partie fantasy nous présente un univers classique où règnent la magie, des elfes et des nains, des monstres sauvages, des trolls ou encore des dragons. Bien que classique, cet univers reste original de par les relations qu'entretiennent ces éléments et l'ordre dans lequel baigne l'univers. La partie steampunk nous montre une autre facette des univers de fantasy : comment évoluent des civilisations qui maîtrisent à la fois l'industrialisation et la magie, le tout en restant au niveau technologique du XIX<sup>e</sup> siècle. Ainsi, on croise des armures blindées, des armes à feu évoluées et surtout, des machines à vapeur complexe.



### Les règles

Warmachine et Hordes sont deux jeux différents, présentant des différences et des similitudes. Cependant, leurs systèmes ont été conçus et étudiés pour être compatibles. Ainsi, il est possible de jouer une armée Hordes contre une armée Warmachine sans que cela ne demande quoi que ce soit comme effort d'adaptation de la part des joueurs. C'est prévu dès l'origine.

Une armée se construit avec 4 types d'unité :

- Le Casterlock : un commandant-sorcier, qui peut booster son armée & diriger ses WarBeasts/Jacks. Il est l'épine dorsale de votre armée.
- Les warjacks/warbeasts) : les premiers sont des espèces de golems mécaniques, les seconds des monstres sauvages contrôlés. Il en existe un très grand nombre et de toutes les tailles !
- Les troupes : du simple soldat sacrificable à la super-unité d'élite, c'est le corps de l'armée.
- Les solos : des guerriers aguerris qui opèrent seuls, leur rôle change radicalement de l'un à l'autre.



## BOLT-ACTION

En utilisant des figurines, des chars et des décors, vous pouvez rejouer les combats dans les villes dévastées de la France occupée, les déserts arides de l'Afrique du Nord, et même les jungles étouffantes du Pacifique. Les joueurs peuvent décider laquelle des grandes puissances ou mineures de la Seconde Guerre mondiale ils aimeraient représenter, puis ensuite construire leurs armées à partir des listes fournies. Les options des listes d'armée sont presque illimitées, vous permettant de construire l'armée de votre style de jeu, des forces de chars lourds jusqu'aux blindés légers, mais hautement qualifiés.

Le choix est le vôtre. Conçu comme un projet conjoint entre Warlord Games, la première société de miniatures pour jeux d'histoire, et Osprey Publishing, le premier éditeur indépendant d'histoire militaire, Bolt-Action est sûr d'être le jeu de guerre le plus populaire sur le marché actuel.

# BLOOD BOWL DE RETOUR !

Le jeu de figurine le plus mythique de Games Workshop revient sur les tables de la Tour dès le mois de février.



## Qu'est-ce que Blood Bowl ?

BB est un sport situé entre le football US & la bagarre de rue, le tout saupoudré de fantasy. Ainsi des amazones, des orques, nains ou elfes se retrouvent sur un terrain pour marquer des touchdowns et mettre des baffes aux adversaires.

Le jeu de figurine date de 1987, créé par l'un des grands noms de la figurine : Jervis Johnson !

Le but du jeu est de marquer des touchdowns avec une équipe de 11 joueurs appartenant à un même peuple, des amazones aux vampires.

La victoire se joue donc beaucoup sur le ballon ovale mais pas seulement ; la violence est un ingrédient prometteur ! Essuyer ses crampons sur des elfes réduits considérablement leurs chances de marquer.

Blood bowl reste un jeu de figurines avec beaucoup de jets de dés, donc la chance joue énormément dans les déroulement d'un match, même si la stratégie n'est pas en reste.



## LA MOOTCUP

La Tour des esprits organise donc un retour de ce jeu avec un championnat pour joueurs débutant : la MOOTCUP !

Le championnat se veut simple et pratique : quatre matchs seront prévus sur deux mois où les joueurs pourront affronter leur adversaire n'importe quand sur cette durée. A la fin de ces deux mois auront lieu les finales & petites finales pour enfin désigner les différents vainqueurs.

Mais la MOOTCUP ne s'arrêtera pas là ; d'autres championnats s'enchaîneront au fil du temps augmentant le nombre de matchs & la difficulté pour permettre aux joueurs d'avoir des défis à leur hauteur.

Pour le moment des équipes d'elfes sylvains, de chaos, d'amazones & d'ogres se sont déjà inscrits à la MOOTCUP ; et vous ? Qu'attendez-vous ?

Si vous êtes intéressés par ce magnifique championnat, rejoignez-nous sur notre taverne. (lien en dernière page)



## Cthulhu

Ça fait un an maintenant que certains membres de la Tour des Esprits luttent courageusement contre les forces cosmiques souhaitant envahir la Terre. Ils sont souvent confrontés à nombres d'horreurs dépassant votre imagination, combattent créatures sur créatures terrifiantes, décèlent le moindre petit indice leur permettant d'avancer. Sans jamais reculer malgré leur raison qui les poussent à faire demi-tour. On pourrait croire que c'est suffisant, que même Lovecraft, père de cet univers horrifique fantastique, les laisserait aller en paix.



Et pourtant, leur santé mentale n'est pas encore sauvée. La sortie de la version 7 du célèbre jeu de rôle Cthulhu vient de sortir et nos courageux investigateurs vont se séparer afin de tenter de survivre à non pas une mais deux aventures fantastiques !

Et pour tous les apprentis investigateurs souhaitant découvrir un peu ce monde (cela à leurs risques et périls), il ne faut pas sous-estimer les forces démoniaques souhaitant se nourrir sur votre belle planète, de petites aventures seront lancées tous les mois. Mais, y survivrez-vous ?

## Fengshui : Kesaco ?

Pour certains c'est l'art de sentir le Chi et d'agencer des pièces... ici ça ne sera pas le cas, nous parlons de fengshui JDR!

"OPENING GAMBIT"

Vous avez toujours voulu jouer dans des films d'actions, ou de Hongkong ? Bruce Lee, Steven Seagal, Chow Hung Fat, Jackie Chan, Clint Eastwood, Bruce Willis, Arnold Schwarzenegger vous disent quelque chose ? Vous pouvez reproduire ces films d'actions et d'aventures. Avec un petit plus!

Vous croiserez des zombies, des fantômes chinois, des cyborgs, des démons, des maîtres chinois spécialistes de nouilles, des flics marginaux, des sorciers et bien plus encore. Ils viendront de notre temps ou du passé voire du futur.

Alors soyez prêts à défendre les opprimés et combattre ces ennemis qui veulent dominer le monde et s'emparer des sites fengshui !

Vous voyagez à travers les époques et agirez de la façon la plus cinématographiquement possible : marcher sur les murs, voler dans les airs, faire des explosions magistrales seront votre quotidien.

Approchez, approchez guerriers du secret ! Et battez-vous comme les héros que vous êtes !

Vos guides,  
Kar Fai & Prof



## Interview dans une mystérieuse boutique

Aujourd'hui j'ai décidé de passer à Metz afin de rencontrer l'auteur d'une des récentes campagnes proposées à l'association, la Légendes des Cinq Anneaux (L5A). Je vous propose de faire un peu mieux connaissance avec Pierro et son univers à travers ces quelques questions.

- *Depuis combien de temps maîtrises-tu ? Et surtout qu'est ce qui t'as donné envie de commencer ?*

J'ai acheté mon premier manuel à l'âge de 13 ou 14 ans, c'était un manuel Warhammer. Je l'ai pris parce que je pensais qu'il s'agissait d'un très très gros « livre dont vous êtes le héros ». Quand j'ai vu que ce n'était pas le cas, je me suis débrouillé et j'ai commencé.

- *Qu'est ce qui te plait le plus dans le fait de maîtriser ?*

C'est le fait de pouvoir proposer les histoires et scénarios que j'aurais aimé jouer moi-même qui me plait particulièrement.

- *Quel est le genre de jeu de rôle que tu préfères maîtriser ?*

Il y en a vraiment beaucoup, ça dépend vraiment des périodes et des moments.



- *Si tu devais décrire en quelques mots la campagne que tu proposes à la tour, ce serait... ?*

L'ambition de cette campagne est de partager un univers que j'ai beaucoup aimé et que j'aime beaucoup tout en proposant à mes joueurs de tirer leur épingle du jeu, ou pas... En résumé : du rôle play, de l'action et de la digression, voire beaucoup trop de digression.



## Le Noël de la Tour

Samedi 12 décembre c'est une drôle de réunion qui s'est organisée dans les locaux de l'association. En effet, rôlistes, figurinistes, trollballeurs et leurs amis ont tous posé armes et dés pour se retrouver autour d'une table entre amis.

Au programme : discussions, rigolades, jeux de société et surtout un excellent repas autour de plancha et de viandes ! Tout ça pour fêter tous ensemble cette belle fête de fin d'année qu'est Noël.

Et les traditions ont été respecté jusqu'au bout avec le passage du père Noël (promis ce n'était pas Goldberg, on ne veut pas faire un remake de Very Bad Santa !) qui a permis un bel échange de cadeaux, parfois emballés dans un énorme carton, parfois sous la forme d'un DVD manquant dans sa grande collection ou d'une bonne bouteille.



Malgré un problème électrique plombant la soirée (aha jeu de mot !), tout le monde s'est amusé et l'esprit des fêtes de fin d'année était au rendez-vous et c'est le principal ! Rendez-vous à la même période l'année prochaine pour une nouvelle soirée de Noël !

# Interview d'une membre de l'association

## 1) Une Petite Présentation ?

- Je m'appelle Lauriane, j'ai 23 ans et je suis étudiante à la fac de Droit de Metz pour décrocher une licence. Je suis également une des deux secrétaires de la Tour des Esprits, et j'ai créé le logo de l'association. Vous pouvez me retrouver sous le pseudo "Akia" sur le forum.



## 2) Lien à l'imaginaire

Es-tu intéressée par des activités ludiques liées à l'imaginaire? Lesquelles?

- Oui, je suis intéressée par le jeu de rôle, les jeux-vidéos, la lecture (fantasy, s-f...) et certains jeux de société entre autres.

Depuis combien de temps/quel âge connais-tu ce genre d'activités? Leurs mondes/univers?

- Je joue à des jeux-vidéos depuis que j'ai 12 ans (la première fois que j'ai eu un ordinateur), et j'ai commencé le jeu de rôle à mes 16/17 ans, même si j'en avais déjà entendu parler bien avant. J'aime particulièrement les univers fantasy, et post-apo.

Quelles étaient tes premières impressions? (peut-être avant que tu ne songes à les pratiquer)

- J'ai toujours eu des impressions positives sur ces activités et ces univers, ayant eu beaucoup de BDs et de livres fantasy/s-f à portée de main étant enfant. J'ai toujours été encouragé à faire parler mon imagination. Faire du jeu de rôle était une évidence et m'a tout de suite enthousiasmé.

## 3) Lien à la Tour des Esprits

Depuis combien de temps connais-tu l'association Tour des Esprits? Comment y as-tu été amené?

- Cela fait environ 5 ans que je suis membre de la Tour des Esprits. Avant cela, j'étais depuis plusieurs années dans l'association "Les Kobolds estropiés" située à Mondelange. Après mon déménagement à Metz, j'ai naturellement été m'inscrire à la Tour, connaissant les seuls membres de l'époque qui venaient aussi chez les Kobolds.

Connais-tu les activités proposées à la Tour des Esprits? Lesquelles y as-tu déjà pratiqué?

- Bien entendu ! Du Jeu de rôle, des jeux de figurines, des jeux de société et du Trollball. J'ai déjà essayé toutes les activités de la Tour des Esprits.

As-tu changé d'avis sur certaines de ces activités depuis? Grâce à d'autres membres?

- Oui, au départ je n'aimais pas beaucoup le trollball car je suis peu sportive, mais Brice et Sébastien m'ont fait changer d'avis, l'un en me faisant mieux découvrir ce sport, et l'autre en créant une équipe ouverte aux membres débutants : " Les tailleurs de Jambons ". Depuis, j'ai appris à apprécier cette activité et j'essaie de prendre part aux événements la concernant, comme les tournois ou l'organisation d'Intertroll.

Es-tu intéressée par l'idée d'en découvrir de nouvelles? A la Tour ou ailleurs? Pourquoi?

- Oui, je pense qu'il est important de s'ouvrir à d'autres activités. J'aimerais par exemple essayer de faire du Grandeur Nature, ce qui se fera certainement en 2016.

## 4) Le Jeu de Rôles

A combien de JdR participes-tu ou as-tu participé? Lesquels? De quel côté de l'écran?

- Je participe à trois Jeux de rôles à la tour : Arkhaal, Esteren et Stormbringer... Bientôt quatre avec Maskomancie ou L5A. J'en ai fait d'autres, comme Fallout, Rogue Traider, Cthulhu, D&D, etc... Je suis actuellement joueuse, mais je pense maîtriser un jour.

Que préfères-tu dans un JdR? (ambiance, création de personnage, évolutions des persos, jouer le rôle du perso, lancer les dés, la convivialité, etc.)

- J'aime bien créer mon personnage, l'imaginer, pour ensuite avoir un personnage agréable à jouer. J'aime pouvoir évoluer en groupe, vivre des aventures, et prendre plaisir à jouer en bonne compagnie.

## 5) Les figurines

A quels jeux de figurines joues-tu?

- J'ai joué à Warhammer 40k (Eldars noirs), je joue de temps en temps à Bloodbowl (Amazones ou Nordiques). J'ai aussi une petite armée Battle en préparation (Comtes Vampires) pour 2016.

Quels aspects de ces jeux préfères-tu?

- J'aime beaucoup les peindre, c'est un de mes passe-temps favoris. Ensuite j'aime la stratégie, inventer une histoire à mes armées et les collectionner.

# L'Yggdrasil Cup

Le 3 octobre dernier, nos Tailleurs de jambons – l'une des équipes de Trollball de la Tour – s'en allaient dans le sud lointain... LYON ! C'est dans cette ville que se déroulait le dernier tournoi de Trollball de l'année « L'Yggdrasil Cup » organisé par les sympathiques Antykhimera. Voici le déroulement de ce week-end qui ne présageait pas que du bon mais qui s'est terminé on ne peut mieux !

## VENDREDI, 16h :

Olivier m'appelle pour me prévenir qu'il travaille le lendemain matin alors qu'on devait partir à 8h. Pas le choix, le départ est reporté à 14h. On voulait profiter du festival le samedi avant le tournoi (qui se déroule le dimanche) mais c'est raté.

## SAMEDI, 14h :

Je rejoins Floriane devant chez Olivier pour partir enfin.

15h : On arrive à notre seule escale à Nancy pour y rejoindre notre dernier équipier : Régis. Echange rapide de voiture, quelques courses au supermarché du coin et on repart.

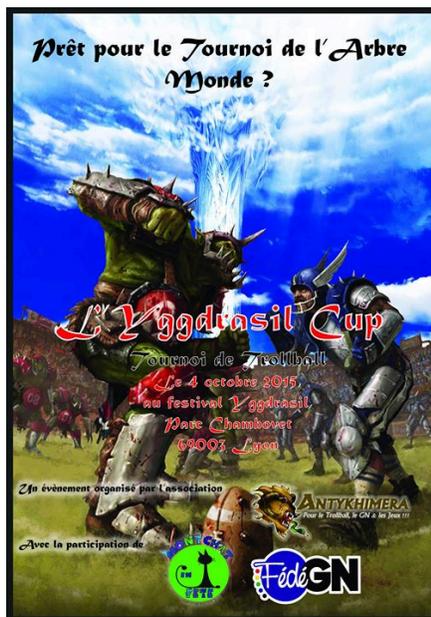
18h : 4h de route, des trombes de pluie nous accueillent... ça sent mauvais : un tournoi sous la pluie et dans la boue n'est pas bon du tout.

18h30 : on arrive au festival. On nous souhaite la bienvenue à l'entrée puis on visite ce festival s'étalant sur plusieurs univers, allant du médiéval fantastique au steampunk. La visite s'écourte dû à la météo. On y rencontre nos amis « Les enfants de Skippy » qui, demain, seront de farouches adversaires !

19-20h : On se dirige vers le camping de la ville où nous attend un chalet que l'on partage avec les enfants de Skippy.

20h-01h : Une bonne soirée où les deux équipes mangent jusqu'à remplir leurs panses & à boire jusqu'à plus soif !

On part dormir d'un sommeil lourd après une bataille de lit (oui oui, de lit) éprouvante.



## DIMANCHE, 8h :

Tout le monde se lève & enchaîne douche, petit déjeuner & rangement des affaires.

10h : On arrive sur place accompagné d'un surprenant soleil qui nous réchauffe le cœur. Le tournoi est dans une heure, on en profite pour visiter, Olivier s'achète un maillet d'une taille impressionnante & je m'achète une hache de 110cm.

11h : Tous les joueurs se rassemblent autour des orgas. Une horde de mercenaires arrivent pour intégrer notre équipe. Après diverses discussions, on prend un mercenaire qui nous est indispensable ; les autres mercenaires forment une équipe pour démontrer leur talent.

11h30-18h : Le premier match commence : les Tailleurs de jambons affrontent les mercenaires dans un match des plus serrés ; triches, coups d'épées & ballon étant au menu. Au final ? Un match nul qui doit se jouer sur une balle de match ; la tension est à son paroxysme mais les mercenaires arrivent à défaire les tailleurs de jambons.

S'en suit un repas copieux, deux bons sandwiches au saucisson & au fromage : de quoi nous requinquer !

Nos deuxièmes & plus féroces adversaires, les Chroniques d'Algoth constituent notre 2<sup>ème</sup> match. Si le premier match fut stressant & serré ; celui-ci a été une épreuve positive. Un match serré où les équipes demandent sans arrêt le score à l'arbitre. Un match très convivial, mené tambour battant. La victoire nous a sourit, et ce, grâce à Olivier & Floriane, nos deux spécialistes !

La fin du tournoi arrive avec le dernier match contre nos amis de Skippy. Un match excellent entre des amis ; un pur moment de bonne humeur. Une vague de mercenaire Antykhimera est venue nous aider (contre de l'argent évidemment) & ainsi faire pencher définitivement la balance de notre côté. Mais comme d'habitude, une revanche est au programme. Le tournoi se termine, les équipes sont toutes fatiguées. La remise de prix arrive. On n'arrive malheureusement pas à la place voulue (2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup>) ; mais avec une énorme surprise, **on est premiers du tournoi !**

Une magnifique coupe (qui peut servir d'arme de jet) nous est remise !

Vient le désormais traditionnel échange de saucisson avec nos amis Lyonnais ; puis on remet notre prix (un fuseau lorrain) à l'équipe qu'on a le plus apprécié combattre : les Enfants de Skippy.

18h : Dernier tour du festival, on partage tous le fuseau offert ; on se fait un câlin en espérant se revoir au plus vite ;  
19h : Moment de partir de Lyon, déçus que ces moments ne puissent durer plus longtemps ;  
23h : " Maison, nous voilà ! " Attiré par le sommeil réparateur, je m'endors la tête remplie de ce super week-end.

# QUELQUES PHOTOS DE L'ASSOCIATION



Table Star-Wars maîtrisée par Téva



Bataille de Warhammer 40k entre Raphaël et Sébastien



Match de Bloodbowl entre Benoit et Aranel



Table d'Anima maîtrisée par Jauféré



La M.E.U.T.E (à gauche) - Beach Trollball de Cidre & Dragon 2014



Laurent en ambidextre - Mud 2014



Les Tailleurs de Jambons se préparant au combat ! - Tournois de Lure 2015

La Tour des Esprits  
69 rue Mazelle  
57000 Metz

**Contact :**

Forum : <http://latourdesesprits.probb.fr/>

Facebook : <https://www.facebook.com/tour.desesprits>

Facebook de la Meute (Trollball) : <https://www.facebook.com/pages/La-Meute>

Facebook des Tailleurs de Jambons (Trollball) : <https://www.facebook.com/lestailleursdejambons>

**Articles :**

- Bilan d'Intertroll II : Jaufré L.
- Warmachine-Hordes : Sébastien S.
- Bloodbowl : Sébastien S.
- Cthulhu : Lucile G.
- Fengshui : Alberto D.
- Interview de Pierro et le Noël de la Tour : Lucile G.
- Interview d'un membre de l'association : Benoit C.
- Résumé de l'Yggdrasil Cup : Sébastien S.
- Photos de l'association : Lauriane G.
- Mise en page : Lauriane G. et Brice M.