

Alldors Match



SPECIAL REPORTAGE

LE WEBZINE DU WARHAMMER FORUM

Jun 2011 n°18



EDITORIAL

ALTDORF MATCH N°18
Juin 2011

L'équipe de rédaction:

Rédacteur en chef:
Gardien des secrets

Rédac chef adjoint:
Commandeur Macaroth

Couverture:
Yogh

Rédacteurs:
Gardien des Secrets - Com-
mandeur Macaroth - Little
- Scykhe - Sha'o Benoit - La
Queue en airain - Wilhem Von
Carstein

Illustrateurs:
Yogh - Wilhem Von Carstein
- Tirlu Pinpon - Rascarpaté

Corrections:
Celt - drfgh - Snorri61

Contributions:

Contact :

redaction.am@hotmail.fr

Bonjour, bande de petits sacripants...

En n'oubliant pas non plus les gros ogres baveux et les frères elfes (argh !). Le Games Day 2011 est désormais bel et bien terminé et enterré. Les tournoyeurs du Throne of Skulls se sont dépouillés dans la joie, les peintres du Golden Démon sont rentrés chez eux pour astiquer leur gros trophée (ou leur grosse épée) et les Hobbyistes sont contents de leur dernière figurine : un joli petit skaven, qui sera peut être la dernière figurine GD exclusive en métal !

Si vous n'étiez pas présents à cet évènement, vous trouverez dans ce numéro un tas de photos, d'interviews et de reportages de nos reporters sur place, entrecoupés de vos rubriques habituelles. Bonne lecture !

SOMMAIRE

Le Games Day 2011.	page 3	Le Coup de Crayon.	page 10
Le coin de la Pin-Up.	page 6	Face à Face.	page 11
Golden Démon.	page 7	Les Loups de Middenheim.	page 13

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, Dungeonquest, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyrantid, 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, Gretchlin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khome, 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, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybanite, 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.

Ces marques sont disponibles sur le site : <http://fr.games-workshop.com>

UN ORAGE SE PRÉPARE :

Beaucoup de bruit autour de l'arrivée prochaine (mois de juillet) du supplément Tempête de Magie, un nouveau supplément pour Warhammer Battle.

Les rumeurs parlent d'un kit plastique de seigneur elfe noir sur dragon noir, et d'un seigneur du chaos sur manticores. Bonne nouvelle, les selles et autres pièces d'armures seront optionnelles, ce qui permettra d'assembler ces deux nouveaux monstres soit en version montée, soit en version monstre seul.

Les monstres seuls sont aussi à la fête avec une cockatrix et une chimère (non non, pas le char de la garde impériale !), toutes les deux en plastiques. Les sorciers ne seront pas en reste avec l'arrivée d'un seigneur sorcier du chaos, d'un seigneur sorcier de Tzeentch, d'un nécromancien et d'une grande sorcière elfe noire, le tout édité en gamme Finecast.

Mais quid des règles me direz-vous ? Tempête de Magie est destiné à toutes les armées de Warhammer Battle. L'extension vous fournit des règles alternatives de Déploiement, Magie et Composition d'armée.

En même temps que vous préparez le champ de bataille, vous déployez des objectifs magiques. (Lieux de focalisation, marqueurs objectifs). Chaque armée débute avec un certain nombre de ces objectifs, en fonction de la taille de la partie. Le livre en conseille 1 par armée par 1000pts. Vous pouvez placer un sorcier (monté ou non) sur l'objectif, et une unité gardienne dans une aire limitée – assez grande néanmoins pour placer 30 figurines standards, d'après mes sources. Le reste de votre armée est déployé normalement. Le jeu tourne autour de la domination de ces points, qui fournissent des bonus aux sorciers placés dessus. La phase de magie est boostée avec 4D6 dés

de pouvoir. De plus, on détermine un domaine de magie ascendant au début de chaque phase de magie.

Les domaines de magie propres à certains livres d'armées sont associés à certains domaines de magie du GBR (par exemple le domaine de la Haute magie serait associé au domaine de la Lumière, simple hypothèse de ma part) et gagnent les bonus associés au domaine ascendant.

Un sorcier usant du domaine ascendant gagne un bonus de +4 pour jeter ses sorts. On ne peut pas changer l'ascendance de quelque manière que ce soit, excepté au début de chaque phase de magie.

Concernant les décors, les rumeurs laissent entendre l'arrivée de quatre décors spécifiques à Tempête de Magie, mais qui ne seraient pas présents lors de la première vague de sortie.

ASSAUT MYCÉTIQUE :

Bonne nouvelle pour nos cafards adorés, la deuxième vague de figurines est sur le point de débarquer cet automne !

Mais, me direz-vous, quelles figurines seront présentes ? Les rumeurs rapportent qu'une boîte mixte Terivon / Tyranofex serait présentée, tout comme la figurine de Harpie (qui elle serait en résine).

Pour ce qui concerne la Harpie, les rumeurs rapportent que ses règles ne conviendraient pas à Games Workshop, et qu'une mise à jour serait faite dans un White Dwarf. Donc patience, chers amis cafards, vos renforts arrivent...



LE GAMES DAY 2011

Par Snorri61

Bonjour à tous ! Pour tous ceux qui n'ont pas eu la chance de venir au Games Day cette année, l'Altdorf-Match a envoyé deux reporters de choc pour en faire un résumé !

Arrivée à 9h00 pour profiter des préparatifs et du calme avant la tempête !



Chaque table place ses décors et prépare le plan de bataille de la journée.



Le stand tant convoité de Forge World avant la ruée des clients.

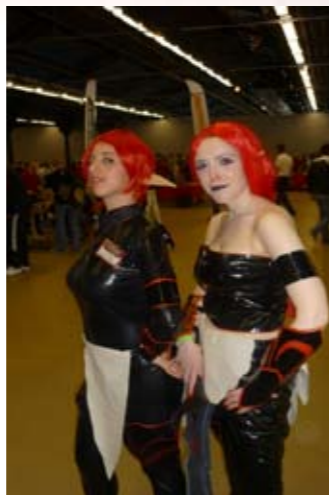
Enfin 10h, c'est l'ouverture des portes !

10h15, l'ambiance est déjà là et je parcours les couloirs afin de shooter à tout-va. Le GD cette année, c'était :



Du monde, du monde et encore du monde !

Des déguisements sensationnels :



Des guest-stars !



Robin Cruddace, concepteur de jeu, et Darren Latham, peintre 'Eavy Metal

Et des membres du Warfo !



Scykhe et Cromm en pleine partie

Les tables

Point essentiel de l'ambiance du GD, les tables de jeu sont l'endroit où l'on peut tester les jeux-phares de GW comme leurs jeux « collectors ». Mais attention, il faut être prêt à patienter avant que son tour de jouer n'arrive.

Ces tables sont créées par les boutiques GW, mais aussi par les associations qui se démènent chaque année pour le plaisir des joueurs. Voici un petit pot-pourri des tables de cette année :



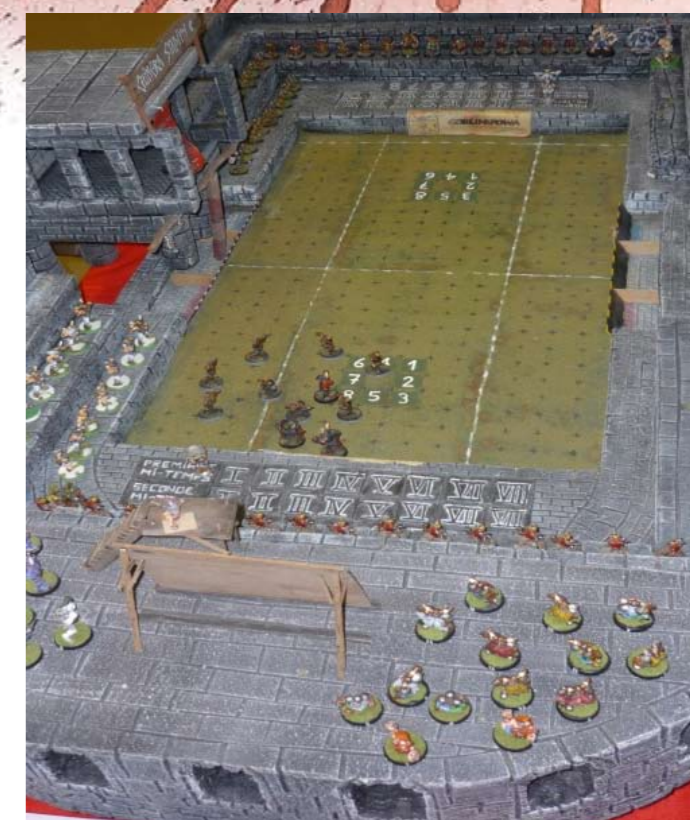
Une table Khemri faite par un magasin GW



Un bastion impérial envahi par le Chaos et... Attention dans le prochain codex Hauts Elfes, les archers auront la règle vol !



A Warmaster, les tables paraissent souvent immenses...



Un superbe stade Bloodbowl ! Mais où sont les pom-pom girls ?



L'invasion du « Bien suprême ».



Et pour finir en beauté, la table diorama !

Pas de diorama signé GW cette année, mais une très belle table 40k créée par la boutique caennaise Le Valhalla avec 2 énormes titans !



Les stands

Après avoir testé quelques tables, je me suis intéressé de plus près aux stands. Bien sûr, on trouve au GD les payants comme ForgeWorld ou la Black Library, mais surtout des stands gratuits pleins de bonne humeur.

Au programme cette année :



Le stand Armies on Parade qui a attiré de nombreux regards

Et pour finir en beauté, le stand Warfo qui s'étoffe de plus en plus et devient un incontournable du GD !



Une belle pancarte, de belles tours et un chef en grande forme : que demander de plus ?



Deux stands de conversion (un pour les décors et un pour les figurines) qui n'ont pas désemplis.



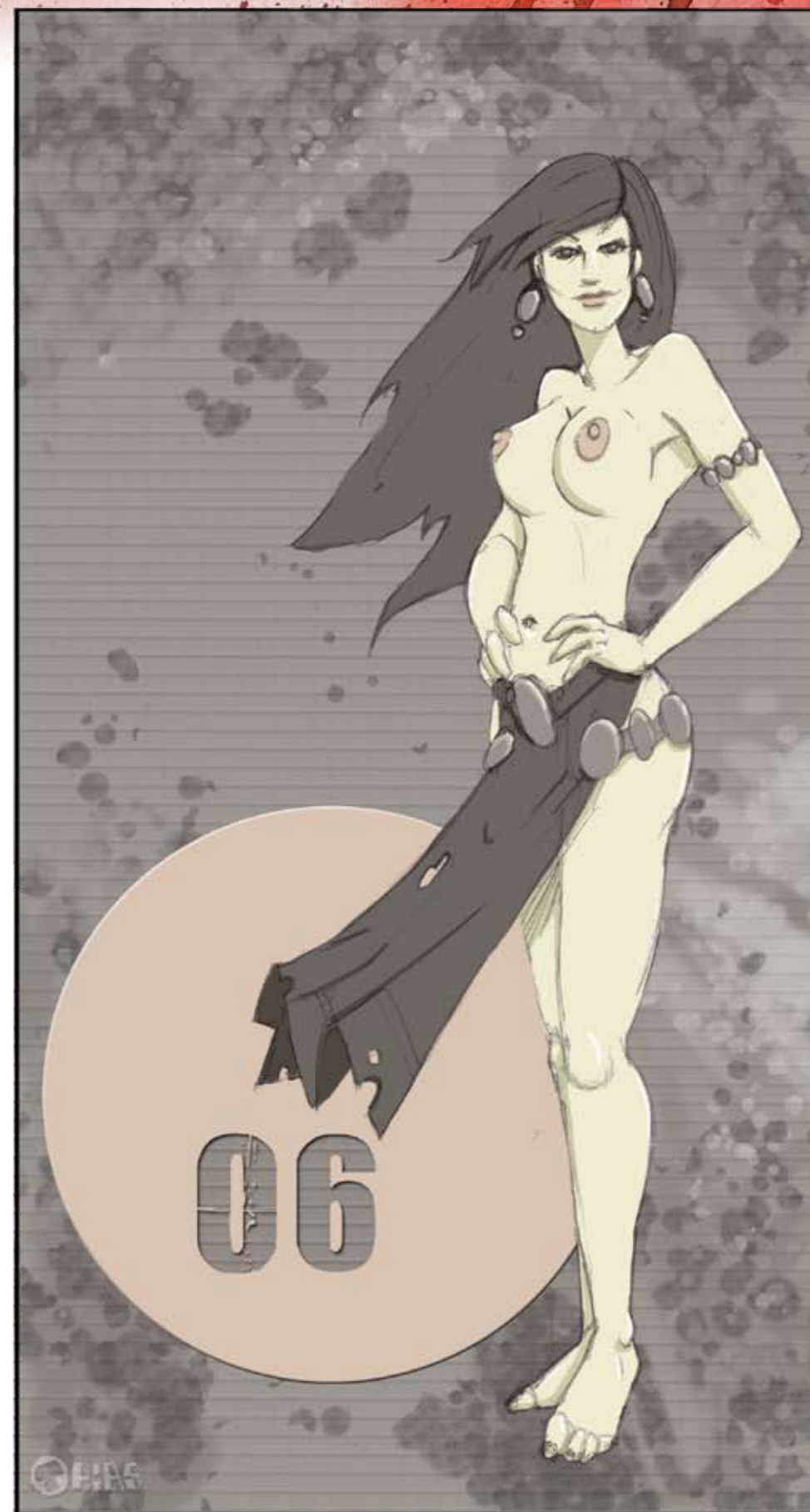
Un stand de maquillage tenu par de charmantes demoiselles.

A votre service, mesdames et messieurs !

17h, fermeture des portes et repos bien mérité !

Merci à tous ceux qui sont venus apporter une tour ou des figurines pour promouvoir le Warfo.
Merci à tous ceux qui sont venus dire bonjour et discuter le bout de gras.

Et vive le Warfo !



GOLDEN DEMON

Par Cromm

Comme chaque année, au Games Day français s'est déroulé le célèbre Golden Demon, reconnu dans le monde entier comme l'un des plus prestigieux concours de peinture. Et comme chaque année, les visiteurs ont pu admirer des nombreuses pièces peintes par des gens d'un peu partout, certains biens connus de notre communauté Warfoienne.

Dès l'ouverture des portes, on peut déjà voir quelques pièces dans diverses catégories et on s'aperçoit rapidement que les catégories les plus « prisées » n'ont pas changé : vers 10h30, toujours rien dans la catégorie « Régiment Warhammer », une ou deux pièces dans la catégorie « Seigneur des Anneaux », mais plusieurs figurines trônent déjà fièrement en « Individuelle 40k » et en « Individuelle Battle ».

En début d'après-midi, on peut déjà observer des figurines présélectionnées, dont sans surprise le Macharius d'Aliaume :



Ou encore le Capitaine Thousand Sons pré-hérésie de Julien Casses.



Malheureusement, et comme c'est le cas depuis déjà quelques années, il n'y a pas beaucoup de créations dans les catégories « Régiment Warhammer » et « Escouade 40k », ce qui n'empêche pas une étonnante qualité de certaines pièces présentées.

Par exemple, les marcheurs pilotés par des gretchins, appelés Boït'Kitu (ndlr – Original n'est-ce pas ?), peints en NMM qui ont pris l'or en « Escouade 40k ».



Bien sûr, admirer correctement toutes les pièces exposées au Golden Demon relève de l'impossible (sauf pour Marneus Calgar, mais cette année encore il a boycotté l'évènement), car comme chaque année un monde fou se colle au plexiglas. Alors, tout le monde – ou presque – attend la remise des prix, laquelle, pour ne rien changer, a été retardée. Et quand vient le moment tant attendu, c'est l'effervescence !

Les traditionnels trophées de la catégorie Young Blood sont remis aux jeunes participants, et ce sont ensuite les choses sérieuses qui commencent. Les catégories et les remises de statuettes s'enchaînent, des créations ressortent indéniablement du lot, comme le Talos entièrement sculpté et peint (entièrement également, bien sûr) par Stéphane Nguyen,



ou encore Lilith en « Individuel Battle » (cherchez l'erreur).



D'autres figurines fort sympathiques sont à noter, comme Bilbo (Or en catégorie « Seigneur des anneaux »), l'Avatar Eldar avec ses impressionnants NMM (Bronze en catégorie « Monstres et cavaliers »)



ou encore un Titan Warhound avec des free-hands à couper le souffle (1), mais ce dernier n'a même pas eu droit à la présélection.

Et bien sûr, n'oublions pas le Macharius Van-

quisher d'Aliaume qui prend l'argent en « Machines de guerre ou véhicules », mais aussi l'escouade de Blood Scorpions de Xavier Payet (alias Hellduck) qui repart avec le Bronze.



Et comme on dit, le meilleur pour la fin : « The » Slayer Sword largement méritée par Rémy Tremblay avec son diorama « La 13ème heure » mettant en scène des vils Skavens mettant à sac un village de pauvres humains.





AM : Que penses-tu des figurines du Golden Demon cette année?

Hellduck: Chaque année je suis bluffé par les réalisations qui sont présentées. Pour moi, le niveau n'a jamais cessé de monter tous les ans, et je suis épaté du travail réalisé par certains qui me font me sentir tout petit. Dans certaines catégories, il y a des pièces qui auraient été primées il y a dix ans et qui aujourd'hui ne sont même pas dans les finalistes !

Aliaume : Cette année, je trouve qu'il y avait moins de participations (découragement des débutants ?) mais le niveau me semblait quand même assez élevé.

Skiv : Même si la qualité était au rendez-vous, je regrette un peu le faible nombre de pièces étrangères pour deux raisons. Premièrement, le niveau de nos voisins n'a rien à envier à celui des peintres français. Deuxièmement, chaque pays et chaque communauté de peintres a une approche relativement différente de la peinture, et je trouve assez rafraîchissant de pouvoir observer d'autres styles.

Et comme un article de Games Day ne se termine jamais sans une petite exclusivité, en voici une ; une petite interview avec Maxime Penaud, membre du jury du Golden Demon 2011 et Slayer Sword 2010 (ndlr – Merci snorri61 !).

AM: Que pensez-vous du niveau général de cette année ?

MP: Niveau très bon, assez homogène. Difficile de départager, mais la Slayer Sword fut le résultat d'un vote unanime, car la pièce est au dessus-du lot.

AM: Quels sont les critères que vous jugez ?

MP: La propreté de la peinture, le fluff (il faut que la figurine « raconte quelque chose), la prise de risque notamment au niveau des couleurs, recherche de couleurs vives. Mais aussi la recherche de l'originalité : les déjà-vus sont écartés. Il s'agit surtout d'un concours de peinture, donc les figurines non converties ont autant de chances que celles qui le sont.

AM: Y a-t-il eu un effet de mode cette année ?

MP: On voit un retour aux couleurs vives, comme les figurines' Eavy Metal des années 90. Un renouveau de la couleur qui se retrouve sur le podium.

Et j'en profite pour demander à quelques grands peintres du Warfo ce qu'ils pensent du GD (Aliaume, Hellduck et Skiv).

res pour deux raisons. Premièrement, le niveau de nos voisins n'a rien à envier à celui des peintres français. Deuxièmement, chaque pays et chaque communauté de peintres a une approche relativement différente de la peinture, et je trouve assez rafraîchissant de pouvoir observer d'autres styles.

AM : Que représente une figurine en temps de travail pour un concours comme celui-ci?

Skiv : C'est très variable, tout dépend de la catégorie dans laquelle on souhaite concourir. Si je prends l'exemple de cette année (une entrée pour la cat. figurine individuelle), la sculpture s'est étalée sur près d'un mois. Il est possible de raccourcir ce délai en allégeant la conversion, mais il ne faut surtout pas négliger la préparation. La peinture a été faite sur deux semaines à raison de quelques heures par soir.

Aliaume : Ca dépend vraiment du projet. Sur une pièce comme la Valkyrie ou le Macharius, je dois passer entre 150 et 250 heures alors que mon duel avec le Land Speeder n'a dû me prendre que 50 heures.

Hellduck : C'est une question difficile, parce qu'au bout d'un moment on ne compte plus vraiment les heures. Je peins entre 5 et 10h par semaine, la réalisation s'étale généralement sur 2 à 3 mois pour chaque pièce.

LE COUP DE CRAYON

De Wilhelm Von Carstein

CECI EST UNE RÉVOLUTION !

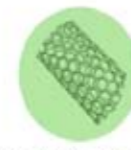


DES PITOUS PLUS FINS ET PLUS RÉSISTANTS, POSSÉDANT UNE FONCTION AUTO DÉPOUSSÉRIANTE.

VOTRE ADVERSAIRE EST MAUVAIS PERDANT? EN CAS DE JET DE DÉ TROP CHANCEUX, LEUR LÉGÈRE EXCEPTIONNELLE RÉDUIT LE RISQUE DE FRACTURE DU CRÂNE DE 50% SUR UN LANCE DE BUVEUR DE SANG ! *

*TEST RÉALISÉ EN LABORATOIRE

FIGURINES



NOUVELLE STRUCTURE RÉVOLUTIONNAIRE



DE GRANDES FIGURINES IMPLIQUENT DE GRANDES RESPONSABILITÉS. IMPOSSIBLE DE SONGER PEINDRE UNE FIGURINE FINECOST AVEC UN PINCEAU STANDARD. LE PINCEAU CITADEL FINECOST POSSÈDE UN UNIQUE POIL EN NANOTUBES DE CARBONE POUR UN CONFORT DE PEINTURE ET UNE MAÎTRISE DU GESTE INCOMPARABLE.

18.5 EUR

CITADEL FINECOST



MALETTE DE TRANSPORT

LA NOUVELLE FORMULE DE MOUSSE CITADEL FINECOST PROTÈGE VOS PITOUS CONTRE LES CHOC DURANT LE TRANSPORT.

ENRICHIE AUX EXTRAITS D'AMANDE DOUCE, ELLE SE COMBINE AVEC LES PEINTURES ET VERNIS CITADEL FINECOST POUR RENFORCER LA SOUS-COUCHE ET LUSTRER VOS FIGURINES À CHAQUE UTILISATION!

49.90 EUR.

PROCHAINEMENT



MODÈLE : LE MICROSCOPE ÉLECTRONIQUE - POUR UNE PRÉCISION DE FOLIE LE COUTEAU DE MODÉLISME - POUR NE PAS CHARCUTER SES PITOUS LE FLOCCAGE - EFFET "OAZON COUPE AUX CISEAUX" GARANTI

JEU : LES DÉS - PLUS CUBIQUES QUE LES AUTRES LE MÈTRE - POUR DES MESURES AU DIXIÈME DE PS PRÈS

POUR NOS FBDM PRÉFÉRÉS : LE T-SHIRT - ÇA SERT À RIEN MAIS C'EST LA CLASSE

IL FAUT TOUT RACHETER

FACE A FACE : DAN ABNETT

par Scykhe



En exclusivité, voici pour vous une interview de Dan Abnett présent durant le Games Day 2011. Il aura fallu se battre jusqu'au dernier moment pour l'avoir et c'est de justesse qu'elle paraît ce mois-ci. Je tiens à personnellement remercier Dan Abnett pour sa gentillesse et sa disponibilité pour répondre à nos questions. L'interview est disponible en VO et en VF après traduction par mes soins.

Aldorf Match : Gaunt's Ghost series is one of the longest running series we have in France and we are all wondering about the future of the series. Where are you going to lead the Ghosts? And will there be more spin off around the Sabbat's World Crusade?

Dan: There are at least two more books to come after Salvation's Reach, which will be published this autumn. That will end out the fourth arc of novels, which is called The Victory. After that, I have ideas for at least two or three more books that may round the series off, but I have only planned in detail to the end of The Victory, and the story definitely continues after that - for some of them! I also hope, sometime, to write some books about Ibram Gaunt as a young cadet – prequels !

AM : Speaking of the Sabbat's World Crusade, even if this event is happening in the «past» of the current timeline we don't know the result. Have you a global scheme for the crusade or is the crusade 'living' in your head and changing with your work?

Dan: A little of both, actually. I have a general long term plan, but it evolves.

AM : Besides Commissar Gaunt, you are also known in France for your work on the Inquisition. We have heard about a project that will reunite Eisenhorn and Ravenor. Is this project still on the way? If yes can you say a little more about it?

Dan: I plan to start writing a third and final Inquisitor trilogy this year. It will be called the Bequin Trilogy, and will essentially be Eisenhorn versus Ravenor. In the end, there will be a trilogy of trilogies, you see. There will also be some new short stories and original audio dramas.

AM : You are also working on the Horus Heresy series which you began with the great Horus Ascension. Each novel of this series allows us to discover some secrets of the roots of the 40K universe but we are also all waiting to discover the battle of Terra and all the revelations that could come with it. Can you tell us more about the future of the series?

Dan: The series continues apace, and we are in the depths of planning it., It is a mammoth undertaking that will last many years! My next novel is called Know No Fear, and is the story of the Battle of Calth. I am really looking forward to it.

AM : Have you scheduled to begin new series in the 40k or Warhammer universe? And more generally what are your futures projects besides the

current series you are working on?

Dan: With Gaunt, Horus and the Inquisitors, I'm pretty booked up, but I have plans for some Warhammer fantasy stuff in the near future. Some more Darkblade, amongst others. I also have plenty of comic work to do for Marvel and DC, a screenplay or two, and a few novels for other publishers!

AM : I suppose that you are always asked the same kind of questions. So to change a little, which question would you ask to yourself? And which question would you ask to your French readers?

Dan: I guess I'd ask myself where I find the time to do everything - and I can't answer that! I'd ask the French readers... which of my characters or series works the best in French?

AM : La saga des fantômes de Gaunt est une des plus longues séries en cours que nous avons en France et nous nous demandons quel est le futur de la série ? Où allez vous mener les fantômes ? Et y aura-t-il d'autres spin-offs se déroulant pendant la croisade pour les mondes de Sabbat ?

Dan: Il y aura au moins deux livres supplémentaires après Salvation Reach qui sera publié cet automne. Cela terminera le quatrième arc qui s'appelle La Victoire. Après ça, j'ai des idées pour au moins deux ou trois livres supplémentaires autour de la série mais j'ai planifié ceci en détail uniquement jusqu'à la conclusion de La Victoire. Il est certain que l'histoire continue après ça, enfin pour certains personnages ! J'espère parfois écrire quelques livres au sujet de la jeunesse d'Ibram Gaunt en tant que cadet.

AM : En parlant de la croisade, même si les événements se déroulent durant le « passé » de la chronologie actuelle, on n'en connaît pas encore le résultat final. Avez-vous planifié une trame complète pour la croisade ou bien vit-elle dans votre esprit, évoluant au fil de vos œuvres ?

Dan: Un peu des deux, j'ai un plan général sur le long terme mais il évolue.

AM : En plus de Gaunt, vous êtes connu en France pour votre travail sur l'Inquisition. On a entendu parler d'un projet qui réunirait Eisenhorn et Ravenor. Est-ce toujours d'actualité ? Pouvez-vous nous en dire un peu plus ?

Dan: J'ai prévu d'écrire une troisième et dernière trilogie sur l'Inquisition cette année. Elle s'appellera la trilogie Bequin et se concentrera essentiellement sur l'affrontement entre Ravenor et Eisenhorn. Au final ce sera une trilogie de trilogie. Il y aura aussi quelques nouvelles et des Audio book.

AM : Vous travaillez également sur l'Hérésie d'Horus que vous avez commencé avec l'Ascension d'Horus. Chaque roman nous permet de découvrir certains secrets à la racine de l'univers de 40k, mais nous attendons aussi de découvrir la bataille de Terra et toutes les révélations qui pourraient venir avec. Pouvez-vous nous en dire plus sur le futur de la série ?

Dan: La série se poursuit, et nous sommes dans les abysses de sa planification. C'est une entreprise gigantesque qui durera de nombreuses années! Mon prochain roman est appelé Know no Fear, et raconte l'histoire de la bataille de Calth. Je suis vraiment impatient de voir le résultat.

AM : Avez-vous prévu de commencer une nouvelle série dans l'univers de 40k ou Battle ? Et de manière général quels sont vos futurs projet au delà de vos séries en cours ?

Dan: Entre Gaunt, Horus et l'Inquisition, je suis déjà très pris. Mais j'ai planifié certains trucs pour Battle dans un avenir proche comme plus de Darkblade par exemple. J'ai aussi beaucoup de travail pour des comics Marvel et DC, un scénario ou deux et quelques romans pour d'autres éditeurs.

AM : Je suppose qu'on vous pose presque toujours les mêmes questions. Donc pour changer un peu si vous aviez une question à vous poser quelle serait-elle ? Et quelle question poseriez vous à vos lecteurs Français.

Dan: Je pense que je me demanderais où est ce que je trouve le temps de tout faire... et je n'aurais pas la réponse. Je demanderais à mes lecteurs Français Quel personnage ou saga marche le mieux en Français ?

Comme vous pouvez le voir Dan Abnett nous pose une question. Je vous invite donc à y répondre en écrivant à l'adresse de la rédaction (redaction.am@hotmail.fr) et nous transmettrons vos réponses à Dan Abnett.

LES LOUPS DE MIDDENHEIM

