

Cramppons

III

EN JOL

SONDAGE : QUELLE RACE AIMEZ-VOUS COACHER ?

STRATEGIE : BIG DOSSIER BIG GUYS

BLOOD BOWL

LEGENDARY EDITION



123456789012

INDEX

Au sommaire de Crampons, numéro 3:

- Sondage - Equipes: celles qu'on aime, celles qu'on déteste?.....p 3
- Détentep 6
- Stratégie: Les Big Guysp 7
- Compétitions JOL et IRL.....p 16

Voilà les vacances arrivent ou ont même déjà débutées pour certains. Un dernier numéro de Crampons avant de nous retrouver à la rentrée. (il y aura peut-être un numéro spécial début Août mais rien n'est moins sur)

Comme d'habitude n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires ou de points que vous souhaiteriez voir aborder. Encore désolé pour le contenu un peu rachitique, promis on renforce cela à la rentrée (on espère le retour des matchs of the week entre autre).

BONNES VACANCES A TOUS ET BON BLOOD BOWL !!!!

SONDAGES

Après les coachs, place aux équipes !!! Quelles sont vos races préférées, celles que vous exécédez, vous saurez tout dans cet article.

1/ Voici donc le top 3 des équipes que vous préférez jouer:

Les skavens et les MVs raflent la mise avec 13% des suffrages, suivi des Elfes Noirs (11%, puis Elfes Sylvains, Orques et Chaos pour 9 %)

Un résultat un peu suprenant car autant on retrouve pas mal de MV et d'EN en saison régulière autant les skavens ne sont généralement pas légion.

Pour **Sam.huel** (Puyette): «Alors dans l'ordre, orques/morts-vivants/ nécroman-tiques.

Pourquoi? Bah je sais pas, disons que j'aime pas finir les matchs avec la moitié de mes joueurs estropiés (je préfère quand ce sont les joueurs de l'adversaire qui morflent), donc je privilégie les équipes solides, même si les elfes ont de bons (très bon) résultats, (et ce même avec la moitié de leur joueurs estropiés d'ailleurs)»

Selon **FreeRP** (Don't Call), au sujet des Skavens: «j'ai toujours aimé leurs look !» (NDLR: c'est la seule argumentation que j'ai reçu pour les Skavens)

2/ Et quelles sont donc les équipes que vous n'aimez pas coacher ?

Grand vainqueur les Nains (28%). Ils sont petits, ils sentent mauvais et les seuls qui semblent vouloir les coacher partagent une partie de leur ADN. Bref personne n'en veut ...(1 seul vote pour les équipes préférées mais attention pas de qui vous pouvez penser).

Dixit **Khellen**: «Les nains. C'est petit, c'est moche, ça pue, c'est lent, et en plus c'est grossier ! Ajoutons à ça que c'est pourvu de base de tacle, ce qui, en bon fan desHL, me dérange quelque peu pour la survie de mes skinks. Sinon c'est lent un nain, et ça, j'aime pas. Je vous ai déjà dit que c'était lent sinon ?»



Suivent les hauts-Elfes (12%) et les Elfes Pros (9%) et je pense qu'au contraire des nains, ce n'est pas pour leur style de jeu qu'on ne les aime pas.

3/ Mais alors qui aimez vous affronter ?

Surprise, surprise puisque la première place est occupée par ... les Humains. (16%). Certainement la mauvaise réputation du receveur humain (FO2) qui veut cela. Derrière on retrouve les Halflings et Gobelins (12%) et enfin tous les Elfes (autour de 9%). Bizarre qu'il s'agisse d'équipes AR7 ou moins ...

Mahorn: «halflings, vampires, ogres. Trois réponses seulement donc je peux pas mettre les gob :o»

4/ Enfin celles que vous détestez affronter:

La, c'est sans surprise que les Nains retrouvent le haut du tableau (25%), suivis des Elfes Sylvains (14%, ca saute de partout), des Orcs (11%, ca frappe fort et ca crève pas, enfin si c'est pas moi qui les coache) et Hommes Lézards (9%, certainement parce qu'ils sont trop visqueux...). Les MVs arrivent juste après.

Réaction de **Luthyen:**« Lézards car c'est une équipe très mal équilibrée, beaucoup trop puissante du début à la fin. Orques parce qu'ils savent tout faire et ne coûtent rien»

Quelques réactions de coachs:

Psykoysl, à propos des équipes que vous n'aimez pas jouer: « Nains, Khemri et plus généralement toutes les équipes qui ne peuvent pas faire la moindre passe»

Brau, au sujet des équipes qu'on préfère éviter: «les nains... rien de plus jouissif que de bash les nabots avec un skink sournois+joueur vicieux ou avec une équipe du chaos full mb+claw+po, mais rien de pire qu'un match contre ces pu... de nains: c'est long, c'est chiant et une équipe qui hésite pas à taper à deux dés contre ça devrait pas exister. Je hais vraiment les nains.»

Toujours sur ce thème, **Tilvert** déclare: «J'en profite pour lancer une diatribe contre les morts vivants et les nécromantiques qui meurent pas. Non seulement les morts vivants peuvent marquer avec 4 goules roublardes et 2 revenants (genre je fais pexer qui je veux et je blodge niveau 2) mais en plus il y a les zombis qui valent que 2 snots et les porteuses de bandelettes souples et solides à la fois qui ont accès à blocage! (NDLR: sur double uniquement). Alors là je dis non ! Au musée les vieilles ridées !»

FreeRP sur celles qu'il n'aime pas coacher/aime affronter: «Les Elfes (de toutes sortes), look de tapette, et le nombre d'archer nommé legolas, legollas, llegolaslol, legaylas etc dans tous les MMO m'a achevé/Les Elfes voir ci-dessus, mon plaisir est proportionnel au nombre d'elfes sur le banc de touche.»

Luthyen, pour les équipes qu'il préfère affronter: « Les AR7 afin d'avoir ma 1ère érection en jeu».

On en profite pour poster son commentaire au sujet des équipes qu'il n'aime pas coacher: «Nains parce que c'est une équipe pour coachs plow et sans cervelle». (Ces derniers ont un droit de réponse à paraître dans le prochain Crampons, s'ils souhaitent commenter cette déclaration)

Pour **Acyn**, les équipes qu'on coach, on les choisit pour leur style: «Le Chaos ! Parce qu'ils sont beaux, qu'ils ont la classe et que j'aime les biquettes.» (on notera aussi qu'il déclare aimer les chèvres, nous n'irons pas plus loin dans l'investigation).

Et celles qu'il déteste affronter le sont pour leur jeu: «La plupart des races d'elfes et leurs actions samba, plume dans le cul Et encore plus s'ils ont plein de blodgeurs et que ça empêche mes biquettes de faire plein de sorties...»

Satyre, lui, a une autre vision du BB: «j'aime jouer la balle en priorité, privilégiant les tentatives même foireuses de mettre beaucoup de TD en peu de tours sur des belles actions, donc les matchs contre des équipes qui bachent et mettent un TD par mi-temps ne m'intéressent vraiment pas.»

Enfin, last but not least, **Gilian**, qui partage l'avis de Satyre sur les équipes qu'il ne souhaite pas rencontrer: «les lourdes, en fait je suis sur BB pour m'amuser donc voir un mec faire du ball-control et de l'agression 16 tours bof, je dirais nain orc et chaos (mais c'est surtout le joueur qui fait que l'équipe est embêtante à jouer ou pas)

Je rajoutes une petite note, en compétition comme le championnat JOL c'est surtout la personne qui fait que le match est plaisant parce que on veut tous gagner. Donc pour moi c'est plus la façon de jouer que je préfère.»



Pour se détendre (car Blood Bowl est un jeu stressant !), 2 memes même (ah ah) si on est pas fan du concept.

BLOOD BOWL PLAYER



What non-geeks think I do



What my mom thinks I do



What other gamers think I do



What my spouse thinks I do



What I think I do



What I really do



BLOODBOWL

its not whether you win or lose, its how many opposition players you maim and kill

STRATÉGIE

Pour ce numéro de Crampons, nous avons décidé de vous parler un peu des Big Guys: adulés, détestés, redoutés ils ne laissent personne indifférent.

Rappel description du BG: joueur avec 5 de Force mini, des compétences restrictives (cerveau lent, animal sauvage,...) et la compétence solitaire (les momies ne sont pas des BGs a proprement parler donc, les ogres des équipes snot non plus. On fera une exception pour les Trolls de Gobelins et les Hommes-Arbres des Halflings qui ne sont pas solitaires* mais limités à 2 joueurs de ce type).

1/ A tout seigneur, tout honneur: **Le Minotaure!** (M5, F5, AG2, AR8, animal sauvage, chataigne, corne, crane épais, frénésie, comment ca mon BG préféré ?)



Le minotaure est un BG un peu a part puisqu'il a accès aux mutations sur simple, et cela le rend énormément polyvalent en comparaison des BGs classiques limités à la catégorie Force. De plus avec corne, il blitze avec une force de 6 ce qui lui donne souvent 2 dés mini quelque soit l'adversaire.

Comment spécialiser son minotaure ? 2 options se présentent:

- le stoppeur
- le destructeur

Le stoppeur: son rôle est de canaliser l'adversaire en défense

Compétences à privilégier:

- simple: tentacule/stabilité/garde/esquive en force
- double: blocage/pro
- stat: Force/Mouv/Armure (AR)

En cas de double, blocage est une évidence (quelque soit le BG, on reviendra pas dessus). Sur un deuxième double, pro est conseillé pour relancer ce fichu solitaire sans griller la dernière relance d'équipe.

En cas de simple, garde apparait comme l'option la plus utile (sert contre toutes les équipes). Esquive en force est un grand classique du Big Guy un peu mobile, tandis que le combo tentacule/stabilité vous permet de scotcher l'adversaire

sans possibilité de repousser le mino ! Ca vous facilite les blocages derrière (il est quand même la pour frapper, pas juste pour empêcher l'adversaire de bouger) et peut faire griller de la relance à votre adversaire essayant d'extirper ses joueurs de la zone de contact.

Le destructeur: on retrouve ici le minotaure plus classique, celui qui rentre dans le tas pour faire mal (généralement au champion de l'équipe en face).

Compétences à privilégier:

- simple: juggernaut/griffe/stabilité/esquive en force/écrasement
- double: block/pro/esquive
- carac: Force/Mouv/AR

Un «build» pour casser: Juggernaut pour éviter de tomber sur un les 2 au sol lors du blitz (qu'on utilise beaucoup avec le mino et repousser l'adversaire. Griffe pour passer les AR des équipes lourdes sur du 8+, stabilité pour rester au contact et encore et toujours frapper, écrasement pour accroître encore le nombre de sortie.

En revanche attention à la façon de jouer votre minotaure et encore plus dans l'option destructeur: la frénésie peut parfois vous amener au milieu des rangs adversaires et avec son AR de 8 je vous garantis que s'il tombe il est piétiné: votre adversaire n'hésitera pas à sacrifier un joueur pour le sortir si besoin.

En conclusion, le minotaure est un joueur très important au sein d'une équipe du chaos. Il est donc important de le maintenir le plus longtemps sur le terrain et donc d'essayer de préserver son espérance de vie !!

2/ On passe au plus stupide: **le Troll** (M4, F5, AG1, AR9, chataigne, gros débile, lancer de coéquipier, régénération, toujours faim, solitaire*)

Un BG partagé entre 2 équipes (Gobs et Orcs) selon sa couleur (si, si c'est véridique !!), doté de la capacité gros débile (donc possibilité de perte de zone de tacle) qui a priori ne fait pas rêver mais se révèle souvent indispensable.

Il ne se joue pas de la même façon s'il appartient à une équipe d'Orcs ou de Gobelins.



Le troll orc: considéré par beaucoup de coach comme étant un joueur synonyme de Turn Over, le troll orc est souvent sous-estimé. Son rôle est évident (on bashe un max) de part son armure, sa force et sa compétence chataigne (en plus d'être en partie à l'abri d'un mauvais blocage grâce à régénération). Avec sa longévité supposée, le troll est un des BG les moins chers du jeu.

Compétences à privilégier:

- normal: garde/stabilité/esquive en force/projection/écrasement
- double: blocage/pro
- carac: Force/Mouv

Garde est toujours une bonne compétence de base. Combinée à stabilité cela vous permet d'apporter le soutien où vous souhaitez sans risque de se faire repousser et perdre du coup l'avantage de la compétence garde.

Projection va vous permettre de positionner un joueur adverse à l'intérieur de votre bloc équipe, soit pour donner des blocages supplémentaires, soit pour piétiner. Une compétence souvent négligée mais qui peut faire vite très très mal. De plus on peut également l'utiliser pour ouvrir une cage (et hop je déplace le pilier).

Esquive en force pour la mobilité, et écrasement pour les sorties, rien de plus normal.

Les trolls gobelins: ils ont un peu le même rôle que le troll orc (à savoir basher) mais seront également susceptibles de lancer leurs coéquipiers vers la zone de TD (ou de les manger au choix).

Compétences à privilégier:

- normal: garde/stabilité/esquive en force/projection/costaud
- double: blocage/pro/esquive
- carac: Force/Mouv/AG

On change écrasement pour costaud. Ecrasement se justifie pleinement dans une équipe physique qui peut compenser le fait d'avoir un joueur F5 au sol pendant un tour mini (gros débile) avec d'autres joueurs: dans une équipe de Gobs, il vaut mieux éviter la perte d'un troll sous peine de voir son équipe passer à la moulinette rapidement.

En revanche, en adepte du one turn désespéré dont font partie les coachs de gobelins, costaud est tout sauf un mal: on double les chances que le gob soit jeté à peu près où l'on veut. Combiné à un +1AG ça peut être redoutable.

Et que dire de projection pour cette équipe qui a rapidement des joueurs sournois et vicieux qui trépignent d'impatience chaque fois qu'un adversaire tombe au milieu d'eux.

Comme vous avez le droit à 2 trolls, vous pouvez décider d'en spécialiser un pour le lancer et l'autre pour la baston. Ça n'en sera que plus fun!!

3/ **Le Yeti**: un BG tout poilu! (M5, F5, AG1, AR8, animal sauvage, griffe, frénésie, présence perturbante, solitaire)

Le yeti présente une particularité envers les autres BGs du jeu: chataigne est remplacé par griffe. Est ce un désavantage ? Rien n'est moins sur.

Compétences à privilégier:

- simple: chataigne/garde/stabilité/juggernaut/esquive en force
- double: blocage/pro
- carac: Force/Mouv/AR



Prendre chataigne avant garde ? Il est plus facile de pexer un joueur ayant chataigne qu'un autre. Le manque de soutien pourra vous faire défaut au début mais vous aurez garde plus rapidement que vous n'auriez eu chataigne. Et le combo chataigne/griffe dit «ouvre-boite» est extrêmement redouté. De plus vous avez d'autres joueurs qui ont la possibilité d'avoir accès à garde sur jet simple. Présence perturbante est une compétence «énorme» contre les équipes qui jouent la passe si le yeti est bien positionné. Esquive en force peut l'y aider.

Stabilité et juggernaut apparaissent comme moins utiles (spécialement stabilité tant qu'on n'a pas garde).

Comme toujours avec les frénétiques, attention au positionnement pour ne pas se retrouver dans un pack de joueur adverse sinon c'est même sanction que pour le minotaure. (ie pietinement assuré)

4/ **L'Homme-Arbre** (M2, F6, AG1, AR10, chataigne, crane épais, lancer de coéquipiers, prendre racine, stabilité, solitaire*)

Un BG qu'on retrouve aussi dans 2 équipes, les Elfes Sylvains (seuls Elfes à avoir un BG) et les Halflings. Autant dire de suite que les 2 ne se jouent pas de la même façon, même si globalement la partie force de frappe ne manque chez personne. Ce sont les joueurs les plus forts (hors champions et roule-mort) mais aussi les plus lents.



L'Homme- Arbre version Elfe Sylvain

Les Elfes Sylvains, considérés (et qui se considèrent) comme les plus doués des Elfes ont ils réellement besoin d'un BG ? Apparemment nous ne sommes pas les seuls à nous poser la question puisque selon les différentes LRB (règles du jeu pour les non-anglophones) leur BG apparait ou disparaît. Mais le problème n'est pas la car, oui en LRB6 (6ème version) , l'HA est présent. Après, c'est vous qui décidez de le prendre ou non (coût, TV, utilité...)

Pourquoi prendre un HA chez des sylvains: tout d'abord car il va recevoir des coups qui sinon seraient arrivés sur vos fragiles elfes. Egalement car il peut gêner votre adversaire: si celui ci souhaite le faire tomber il devra y consacrer énormément de joueurs (4 dont 3 soutien pour un bloc 1 dé avec un F3), et sinon il devra esquiver (car avec stabilité de base , il est impossible de repousser l'HA). En revanche attention à la façon de le jouer. Avec son mouvement de 2 et la compétence prendre racine il est fort probable qu'il passe la plupart du temps sans adversaire à portée.

Compétences à privilégier:

- simple: garde/projection/blocage multiple
- double: blocage/pro/bond/tacle plongeant
- carac: Mouv/Force

Avec sa force de 6, blocage multiple est plus que conseillé, surtout si couplé a un soutien doté de garde (bloc à 2 dés sur 2 F3 dans le même tour). Projection permettra de garder les adversaires au contact sans avoir besoin de suivre ce qui peut s'avérer très utile.

Bond en cas de double, pour pouvoir se relever, tacle plongeant pour éviter que les adversaires ne s'éloignent de trop (le but étant d'en conserver un maximum au contact de l'HA)

L'Homme-Arbre version Halfling

Relativement similaire à l'HA des ES avec des exceptions d'importance. Tout d'abord les équipes Halfling peuvent recruter 2 HAs mais en plus ces derniers ne sont pas solitaires. Et bénéficient de la compétence lancer de coéquipiers. Si l'on peut légitimement se poser la question du BG pour des ES, pour les Halflings on ne pas s'en passer.

On les joue en défense de la même façon que pour du sylvain (on colle les adversaires, on frappe un maximum) mais en attaque leur rôle évolue. Ils peuvent servir de base pour votre cage (un peu plus résistante qu'une cage de halflings plus la compétence stabilité qui posera problème à votre adversaire).

Enfin, ils ont la possibilité de lancer leur coéquipiers si vraiment la situation ne se débloque pas ou pour contrer une attaque (comme les gobs). Etant livrés de série avec costaud pourquoi s'en priver ?

Compétences à privilégier:

- simple: esquive en force/projection/blocage multiple/garde
- double: blocage/pro
- carac: Mouv/Force

Esquive en force pour la mobilité, projection pour garder l'adversaire à portée et piétiner avec des halves derrière.

Garde est moins utile que pour des ES car les halves ne sont pas les rois du blocage (ou alors ils s'y mettent a plusieurs)

5/ **Le Rat Ogre** (M6, F5, AG2, AR8, animal sauvage, châtaigne, frénésie, queue préhensile, solitaire)



Le BG des skavens. Les skavens ayant peu de force de frappe à l'exception des vermines, il est quasi obligatoire si vous affrontez une équipe qui joue le défi physique. Sa queue préhensile (rajoute -1 jet d'esquive) vous aidera aussi contre des équipes rapides. Son défaut principal reste son coût au vue du reste de l'équipe.

Compétences à privilégier:

- simple: juggernaut/esquive en force/stabilité/garde
- double: blocage/pro/griffe
- carac: Force/Mouv/AR

Juggernaut vous servira à repousser les joueurs dotés de blocage en cas de blitz sans créer de TO. De plus c'est une sureté supplémentaire pour la compétence frénésie. Comme d'habitude, stabilité et esquive en force pour les raisons déjà évoquées avant et garde pour apporter un peu de soutien aux vermines lors des blitzs.

Ayant accès aux mutations sur double pourquoi pas griffe mais le premier double sera certainement pour blocage qui offre de la sureté.

6/ **La Bête de Nurgle** (M4, F5, AG1, AR9, châtaigne, gros débile, présence perturbante, pourriture de Nurgle, régénération, répulsion, solitaire)

Le BG des Nurgles, totalement dans leur ligne de conduite. Répulsion vous donne une chance sur 6 de ne pas vous la faire taper, tentacule et présence perturbante sont faits pour gêner les équipes légères. Un BG fait pour taper du lourd mais qui n'est pas démuni contre du léger. Cerveau lent nécessite la présence d'un coéquipier pour réduire au maximum le risque de laisser un trou béant dans sa défense mais rien de rédhibitoire.



Compétences à privilégier:

- simple: garde/stabilité/esquive en force/projection
- double: blocage/pro
- carac: Force/Mouv

Si vous jouez contre du léger, et que vous engagez ne mettez pas votre bête sur la LOS car il sera alors très difficile de l'en sortir pour pouvoir coller les receveurs.

Stabilité combinée à tentacules pour ne pas se faire repousser et garder l'avantage des tentacules. Le reste est du classique.

Il est parfois plus judicieux avec ce BG de ne pas faire d'action et de garder ses ZDT que de risquer le cerveau lent. Attention à bien mesurer les conséquences d'un échec.

Si vous voulez jouer un peu plus physique (mais il y a déjà pas mal de joueurs qui le peuvent dans cette équipe) collez lui écrasement.

7/ **Le Kroxigor** (M6, F5, AG1, AR9, cerveau lent, crane épais, châtaigne, queue préhensile, solitaire)

Le BG des Hommes Lézards. Il possède le mouvement le plus important des BGs de Blood Bowl, ce qui en fait un redoutable adversaire une fois équipé d'esquive en force. Ils peuvent à la fois jouer le bashage contre du lourd ou user de positionnement stratégique pour gêner des équipes plus agiles.

Le Krozigor «classique»

Il s'agit de la version la plus répandue du Kroxi.

Compétences à privilégier:

- simple: esquive en force/garde/stabilité/projection
- double: blocage/pro
- carac: Force/Mouv

Esquive en force apparait comme prioritaire, garde étant disponible pour les saurus. Stabilité, encore une fois, sert pour la queue préhensile et donc éviter de se faire repousser.



«Le Krozigor anti-agile»

Compétences à privilégier:

- simple: esquive en force/stabilité/projection/garde
- double: blocage/pro/tacle plongeant
- carac: Force/Mouv

La différence est uniquement sur les doubles avec le choix de tacle plongeant qui combiné a queue préhensile donne un malus de -3 pour sortir d'une ZDT. (les AG4 n'ont plus qu'une chance sur 3 de sortir sans encombre)

8/ L'Ogre (M5, F5, AG2, AR9, cerveau lent, crane épais, chataigne, solitaire)

BG des équipes humaines, l'ogre permet d'apporter un peu de «peps» au jeu physique des humains. Il s'agira donc de le jouer plus comme un soutien que comme un véritable basheur.

Compétences à privilégier:

- simple: garde/stabilité/esquive en force/projection
- double: blocage/pro/esquive
- carac: Force

Comme on le disait son rôle est d'apporter du soutien et garde est parfait pour cela.

Stabilité ensuite pour qu'il reste là où il doit être. Esquive en force pour le replacer, projection pour garder les adversaires au contact ou pour piétiner avec le reste de l'équipe.



Le BG dans une équipe est toujours plus ou moins discutable mais pour les humains il donne un véritable plus à leur jeu. Si vous souhaitez le jouer plus offensif, on peut penser à lui mettre écrasement, au détriment du support qu'il pourrait fournir à ses coéquipiers, et et en tenant compte du fait qu'il se fera éventuellement piétiner.

9/ **Le Roule Mort** (M4, F7, AG1, AR10, arme secrète, chataigne, esquive en force, juggernaut, manchot, solitaire, stabilité)

Dernier BG de notre dossier, c'est aussi le plus costaud de tous. Une armure quasi infranchissable, une grosse force de frappe (block à 3 dés sur 80% des joueurs) il est néanmoins peu utilisé. En effet, étant considéré comme une arme secrète il rejoindra la fosse à la mi-temps ou au premier TD marqué. Il sera donc utilisé sur la réception naine, afin de voir son utilité servir le plus longtemps possible.

Sa force 7 nous incite à utiliser esquive en force sans trop de réflexion (on sort sur du 2+ malgré 2 ZDT)

Comment faire progresser son Roule-Mort ?

Compétences à privilégier:

- simple: garde/blocage multiple/projection
- double: blocage/frénésie/pro
- carac: Mouv

Blocage multiple prend aussi toute son importance (encore plus que pour un HA). Projection pour garder les adversaires au contact, frénésie avec des blocages à 3 dés est une bonne option.

Voilà c'est la fin de notre dossier BG. Il y a certainement des choses à ajouter, mais on espère que cela aidera certains d'entre vous pour monter leur BG.



COMPÉTITIONS

Les vainqueurs des différentes compétitions JOL et les tournois IRL à venir.

1/ 8ème Saison régulière

Cette saison a vu le couronnement de Daeel et de son équipe de MV cheatée (tout le monde le dit !!). Une finale qui l'a opposé à d'autres MV coachés par Stivostinn, avec comme leader la fameuse momie Mummy Blue.

Mais ces derniers n'ont rien pu faire face à la déferlante de chataigne qui s'est abattue sur leurs têtes en seconde mi-temps. Score final 1-0.

Victoire méritée de Daeel qui a échoué en finale l'an dernier. Un espoir pour Stivostinn ?



2/ Fast and Furious

Victoire des Khemris (oui vous avez bien lu, 2-1, tour 24), face aux Elfes Pros d'Endersat qui devient donc officiellement le poulidor du forum. Le match s'est terminé à 4 elfes contre 10 ou 11 Khemris. Et une nouvelle victoire pour Alexiel (et une nouvelle défaite pour Endersat mais a t'on encore besoin de le souligner?)

3/ Coupe Dekrot

La finale de cette compète particulière a opposé les Nordiques de Pixmen contre les Orcs de Sigmo. Une première finale n'ayant pu les départager (0-0), le match est donc à rejouer, s'ils arrivent à s'accorder sur un jour pour la faire.

4/ Tournoi IRL: La Koruptibl'Kup édition 7

Tournoi qui aura lieu les 7 et 8 juillet 2012 à Angers. Inscription: 25 euros jusqu'à 2 juillet inclus. C'est un tournoi sous format ronde suisse (TV 110 + 5 comps) en équipe de 3. Pour plus d'information contacter Dézale.

5/ Tournoi IRL: La Coupe des Loups

Tournoi du 13 au 14 octobre 2012 à Nancy. Inscription: 30 euros. Tournoi format ronde suisse. Plus d'informations sur le forum ou par MP.