

# GAMES DAY ET GOLDEN DEMON 2011

Cologne :  
Il est tôt (très tôt)  
et déjà une horde de fans  
des univers Games Workshop se masse  
devant les portes du Gürzenich pour la treizième  
édition allemande. Et il n'y a pas à dire, GW a su  
en faire une journée des plus agréables, tant pour  
les peintres que pour les joueurs !

JULIEN CASSES

## « Games Day »

Nous sommes le 7 août. Le temps magnifique contraste avec le « formidable été » subi en Europe, et plutôt que de profiter de ce soleil tant attendu, tout le monde ne pense qu'à s'engouffrer dans le frais d'un immense bâtiment. Le geek est une espèce parfois étrange, pleine de contradictions pour le commun des mortels. Mais le commun des mortels n'est pas passionné de figurines !



Le hall du Golden Demon



Duc du Changement. Or Monstre Battle, par votre serviteur

Une fois rentré, première claque. Le constat est sans appel, la journée ne sera pas émaillée de longues périodes d'attentes, comme les Games Day en connaissent si souvent. Démonstrations de peinture, tournois, Golden Demon, démonstrations de jeux Specialist (Horus Heresy entre autres), plateforme de jeux vidéo (avec présentation du FPS Space Marine sur consoles), initiations aux jeux, conférences diverses, rencontres avec le staff GW, vitrines Studio et Guest, présentation des nouveautés GW et ForgeWorld... Et histoire de vous calmer une bonne fois pour toute : cette liste n'est même pas exhaustive.



Sorcier, Argent Open, par Thomas Wasch

Alors oui, clairement, jamais je n'avais vu autant d'effervescence lors d'un GD. Si l'on rajoute la proximité de terrasses alentours permettant de se « détendre » autour de quelques verres (ne pas oublier la modération), on ne pouvait passer qu'une très agréable journée.

Côté organisation, le staff allemand avait mis les petits plats dans les grands. On circulait aisément d'un pôle à l'autre du bâtiment sans inconvénient, tout en pouvant se greffer, sans (vraiment) attendre, à n'importe laquelle des animations précédemment citées.

En termes de nouveautés, l'événement était bien sûr placé sous le signe de « Tempête de magie ». Toutes les figurines se rapportant



La face «Départ» du diorama

La Slayer

Sword revient à Matt

Cexwish pour son incroyable diorama.

Diorama sur lequel je ne cesserai jamais de tarir d'éloge, tant il s'agit sans doute de la Slayer Sword la plus réfléchie, la plus originale, et possédant le plus d'impact visuel qu'il m'ait été donné de voir. L'idée est « simple » : un diorama montrant l'avant et l'après.

Nous sommes au sein d'un village de l'Empire, et le seigneur local s'en va pour guerroyer. La première scène est pleine de bravoure, les tons sont chauds, la ville est pleine de vie. Puis, telle une pièce d'horlogerie (qu'elle est vraiment), on active la manivelle, une boîte à musique s'enclenche (eh oui !!!) et le diorama tourne sur lui-même afin de montrer la même portion de ville quelques mois (années ?) plus tard. Le seigneur revient mort sur une charrette de foin, tirée par un spectre. Le fils du seigneur pleure, il est orphelin. Les tons sont mornes, la ville est délabrée, la puanteur rôde.

Matt a su nous expliquer à merveille les sens cachés de ce diorama, qui regorge de détails ayant tous leur importance. Tant par leur signification, que par leurs emplacements. Bref, un grand bravo à ce modéliste/peintre/artiste de talent pour son incroyable travail.

J'espère que l'édition allemande 2012 sera aussi prometteuse en émulation et en riches activités que celle que je viens de vous relater. Alors avec un peu de chance, je vous y donne rendez-vous l'an prochain !

participants de haut niveau, quand en France, cette année, il fallait se contenter des cinq ou six présélectionnés.

Il faut croire que la roue tourne, et l'influence de la communauté Massive Voodoo (<http://massivevoodoo.blogspot.com/>) n'y est sans doute pas pour rien, comparée à la lente dégradation de l'activité des communautés des peintres francophones. Plus il y a d'échanges d'informations et d'émulation, plus le niveau s'élève. Et c'est vraiment le ressenti de cette édition allemande.



La face «Retour» du diorama

à ce sujet étaient de sortie, sans compter les nouveautés Comtes Vampires et Eldars Noirs. Par ailleurs, un régiment modulable d'hommes d'armes bretonniens était aussi présenté, sans pour autant être mis en avant avec titre officiel. Alors quid ? Réponse à venir dans les mois qui viennent quant à l'avenir de cette armée.

## La partie « Golden Demon »

Si la partie Games Day était déjà exceptionnelle, celle du concours de peinture n'a pas démerité. En effet, même si le nombre de participations n'était pas non plus digne de battre des records d'affluence, la qualité était en revanche largement au rendez-vous. Ainsi, on pouvait en Allemagne contempler des catégories gorgées de



Zone de maintenance. Argent diorama, par Aliaume Chapelle