

CATALOGUE 94

DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES



LES RELAIS JEUX DESCARTES

Jouer, oui, mais à quoi ? Le frissonnement des jeux a pris de telles proportions qu'il est devenu aujourd'hui très difficile de faire son choix. Certains sont de grands classiques que vous pouvez acquiescer les yeux fermés, mais comment connaître les autres, les nouveautés qui sortent chaque année sur le marché ? On reste parfois perplexe devant les emballages muets et les boîtes mystérieuses.

Heureusement, les Relais Jeux Descartes sont là ! Forts d'une cinquantaine de boutiques couvrant l'ensemble de la France, ils mettent les meilleurs spécialistes

du jeu à votre disposition. Accueilli et conseillé par des vendeurs compétents, vous pourrez découvrir en confiance tous les jeux traditionnels, mais aussi des jeux originaux ou exotiques, ainsi que certains jeux propres aux amateurs spécialisés. Vous pourrez ainsi faire votre choix en pleine connaissance de cause.

Une grande diversité de produits, un accueil sympathique et compétent et des tarifs avantageux : voilà ce que vous offrent les Relais Jeux Descartes.

JEUX DESCARTES

Spécialisé dans l'édition et le jeu de plateau, de rôle et de

simulation de qualité, Jeux Descartes peut aujourd'hui s'appuyer sur une expérience de plus de dix ans d'existence.

Sans cesse à l'écoute des marchés internationaux, Jeux Descartes déniche, traduit et adapte les meilleurs jeux étrangers, sans pour autant négliger la promotion de la création française de qualité à laquelle une place confortable est donnée au sein de sa collection.

L'expérience, la rigueur dans la sélection des produits et le suivi de la distribution grâce aux Relais font de Jeux Descartes le partenaire idéal de tous les amateurs de jeu.

SOMMAIRE

SÉLECTION DES RELAIS

Les représentants des Relais Jeux Descartes se réunissent chaque année pour sélectionner à votre intention les meilleurs produits du marché. Vous trouverez donc dans ce catalogue les nouveautés les plus intéressantes et les plus originales, mais aussi les grands classiques dans des présentations soignées. Une sélection sélective qui s'adresse au joueur occasionnel comme au passionné, à l'amateur de loisirs ludiques comme au collectionneur de beaux objets. Elle constitue aussi une source inépuisable d'idées de cadeaux.

LES JEUX DE PLATEAU

Ces jeux placent plusieurs joueurs devant des problèmes que qu'ils doivent résoudre mieux ou plus vite que leurs adversaires. La progression vers la victoire se fait bien sûr au détriment des autres mais l'affrontement direct constitue rarement le meilleur moyen d'y parvenir.

Conçus pour encourager la discussion et la négociation, ils ne laissent qu'une part réduite au hasard et privilégient l'astuce, la diplomatie et la tactique.

Le choix des thèmes abordés, la richesse des règles et la diversité des stratégies gagnantes en font des jeux dont l'intérêt se renouvelle sans cesse, et dont les parties se succèdent sans se ressembler.

LES JEUX DE RÔLE

Apparus il y a moins d'une vingtaine d'années, ces jeux réunissent généralement une demi-douzaine de participants autour d'une table pour vivre des aventures fictives grâce au seul pouvoir de l'imagination.

L'un des joueurs assume la fonction de meneur de jeu et introduit progressivement les éléments d'une intrigue dont il est seul à connaître la trame ; les autres réagissent aux situations proposées en jouant le rôle de personnages imaginaires soigneusement définis, avec leurs qualités et leurs défauts, leurs points forts et leurs faiblesses.

L'aventure se construit ainsi petit à petit par l'échange et le dialogue, au fur et à mesure du départ et des improvisations des joueurs, sous la direction du meneur de jeu.

Les règles interviennent dans la création des personnages et pour résoudre toutes les situations où l'arbitraire du meneur de jeu deviendrait insupportable. Les joueurs le laissent en effet volontiers décider de la pluie ou du beau temps, mais rechignent à lui confier la vie ou la mort de leur personnage ou autre facteur d'importance cruciale. Ce sont alors les règles qui tranchent, et les joueurs comme le meneur de jeu doivent s'y conformer. De plus, l'intervention du hasard ou de la chance représentée par des dés spéciaux ménage toujours une certaine tension dramatique qui ajoute du piment à l'aventure.

Les jeux de rôle offrent ainsi l'opportunité de vivre toute sorte d'aventures héroïques à travers les univers les plus divers et les plus fantastiques qui soient. Les seules limites à l'évasion sont celles de l'imagination ! Il n'y a ni vainqueur ni vaincu, seul compte le plaisir de jouer et de triompher des obstacles.

LES FIGURINES

Une fois peintes et personnalisées, elles constituent de mer-

veilleux supports à l'imagination, qu'il s'agisse de représenter la distance qui sépare votre personnage de jeu de rôle des créatures qui en vulent à sa vie ou de visualiser des combats de robots géants au XXXI^{ème} siècle. Figurines historiques ou fantastiques, en métal ou en plastique, pour jeu de rôle ou jeu de simulation, nous avons certainement ce qu'il vous faut dans notre vaste éventail de gammes et de marques françaises et anglo-saxonnes.

LES JEUX DE SIMULATION

Les jeux de simulation ont pour ambition de reconstituer dans le détail une situation d'affrontement, aussi bien historique que fantastique. Souvent très documentés, ils présentent un moyen agréable de faire revivre une page d'Histoire ou de découvrir un univers de fantaisie ou de science-fiction.

Qu'ils utilisent des figurines ou des pions en carton, des plateaux de jeu à grille d'hexagones ou des éléments de décor en résine, leurs règles précises et cohérentes sont toutes orientées vers le même but : la défaite militaire de l'adversaire. L'heure n'est donc plus aux alliances ni à la négociation mais à la tactique et à la stratégie.

CATALOGUE RELAIS JEUX DESCARTES 94

Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avie, 75105 Paris Cedex 15 - Tél. (16-1) 46 48 48 20 - Fax : (16-1) 46 48 48 25 - Relations éditeurs : Valérie Labaque (16-1) 46 48 48 26.

Realisation, maquette : Guillaume Rohner avec la collaboration de l'Edi - Teles : Guillaume Fournier - Couverture : Hanabusa Ichio © Roger Vivard - Photos : Studio Pyramide - Corrections : Dominique Balczok.

Ce catalogue a été réalisé avec la collaboration des sociétés : l'Arkane, Les Atms à jouer, Arion (diffusion Smir de France), Arcoldin, Les ateliers de la Balme, Bass & Bass, Cadojeux, Chavet chess, Grand V, Delphis (diffusion Jeux Dits Sarl), Descartes Editeur, D. G. Diffusion,

Editeurs Nouvelle Adresse, Editions Fidulté (diffusion Jeux Dits Sarl), Edition Fleurus (diffusion Interforum), Edigames, EM Diffusion, Eurogames, Fils Editeurs, Galerie à Odein, Games Workshop France, Hegner + Glaser Mephiso France, Hexagonal, Hobourdin, Intrek, Ideojeux Siroz Productions, Juggernaut France, Jeux Dits SARL, Les jeux du Roy, Kapla, Lotisno nouveaux SARL, Ludofédér, MB France, Morize et Cie, Multisim, New Pole, Noblel, Orillan, France, Paches (diffusion Smir de France), Reik, JF Sim International, Sotosphère, Schmidt France, Sicodé, Smir de France, Transcom SA, Michèle Wilson.



KAPLA

Un jeu de construction intelligent et varié, constitué de simples plaquettes de bois réunies dans un baril. Destiné avant tout aux plus jeunes, il permet de réaliser toute sorte de constructions originales et spectaculaires.

Une version en cube transparent réunissant 36 plaquettes ordonnées de façon bien précise en fait un difficile casse-tête aux multiples solutions.

Un livre sur le Kapla est disponible séparément. Il sera pour vous une source d'inspiration supplémentaire.



LABYRINTHE

Un jeu traditionnel dans lequel vous devez faire parcourir un itinéraire précis à votre bille en modifiant délicatement l'inclinaison du plateau de jeu. Vous aurez besoin de beaucoup de doigté et de patience pour éviter les nombreux trous qui émaillent le parcours.

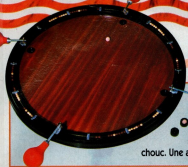
Il existe plusieurs parcours supplémentaires. Pour corser la difficulté, vous pouvez aussi jouer en temps limité.



JENGA

Un jeu qui réclame des nerfs solides ! Vous devez retirer un à un les blocs de bois et les remplacer au sommet de la tour sans la faire tomber. Elle devient rapidement de plus en plus instable, et le joueur malheureux qui rompt l'équilibre est déclaré perdant.





BILLARD NICOLAS

Un jeu qui se joue, entre trois à six joueurs, sur une petite table circulaire. Il consiste à envoyer des boules de liège dans le camp adverse en soufflant dessus avec des poires en caoutchouc. Une amusante variation sur le thème du billard.

MATÉRIEL DE JONGLAGE

Développez votre adresse et votre coordination ! Nous avons sélectionné pour vous des balles à grains recouvertes de cuir ou de vinyle pour vous entraîner dans votre salon sans rien casser, mais aussi des balles de scène, des anneaux de toute taille, des assiettes, des massues de scène ou d'entraînement et même des torches ! Nous vous proposons également quatre modèles de diabolos, des devil sticks et des monocycles. Bref, tout le matériel nécessaire pour devenir un véritable enfant de la balle !



QUEUES DE BILLARD

Quel que soit votre type de billard favori, américain, français ou snooker, nous vous proposons un vaste choix de queues dont certaines sont fabriquées artisanalement en Angleterre. Housses et malles de transport sont également disponibles.



CAROM

Un très ancien jeu d'origine indienne, apparenté au billard américain. Il se joue avec des palets sur un plateau en bois, par deux ou par équipes de deux. En frappant du bout du doigt un palet spécial, vous devez envoyer les palets de votre couleur

glisser dans les trous aux quatre coins du plateau.

Un jeu qui demande de l'adresse et une bonne appréciation des trajectoires.



CIBLE-ARMOIRE

Une présentation très britannique pour ce jeu de fléchettes qui semble tout droit sorti d'un vieux pub londonien. Les deux pans de l'armoire peuvent se refermer et font office de tableaux de score. Deux jeux de trois fléchettes sont fournis avec l'ensemble.



CIBLES & FLÉCHETTES

Nous tenons à votre disposition un choix important de cibles de fléchettes, dont la cible officielle de la Fédération Française de Darts, ainsi qu'un grand choix de fléchettes en laiton, nickel ou même tungstène/nickel.

Nous vous proposons également toute une variété d'embouts et d'empennages pour vous confectionner des fléchettes personnalisées.



ARCHIBLOCKS

Un magnifique jeu de construction et d'équilibre en bois, basé sur différents éléments architecturaux. Quatre modèles sont disponibles : Mini, Romain, Grec et Post-Moderne.



ABC des tarots



TAROTS DIVINATOIRES

Qu'il s'agisse du Tarot de Marseille ou d'Isis, du Tarot Egorov ou de l'Oracle Belline, les Tarots exercent toujours la même fascination. Choisissez celui qui vous convient et découvrez les mystères de la cartomanie. Tous les tarots que nous vous présentons sont vendus avec une notice explicative, mais nous disposons aussi de livres d'initiation aux Tarots.

Nous avons sélectionné pour vous une importante variété de pendules qui pourront s'accorder parfaitement à votre magnétisme naturel. Des manuels d'apprentissage de la radiesthésie sont également disponibles.

JEUX DE CARTES

Simple ou complexes, rapides ou interminables, favorisant la réflexion, le calcul ou la vitesse de décision, les jeux de cartes se jouent toujours avec plaisir, aussi bien en famille qu'entre amis.

C'est pourquoi nous vous proposons une large gamme de cartes de toute sorte : jeux de 39 ou de 54 cartes, mini-patiences, jeux de tarot, coffrets bridge ou tarot, cartes en plastique ou cartes "spécial Poker".

Nous disposons également de différents tapis de jeux antidérapants en feutrine, bulle-gomme, drap de laine tissé, tissu ou croûte de cuir.

Enfin, vous trouverez toujours dans votre Relais des livres essentiels sur les règles des différents jeux de cartes et notamment sur le Bridge.



EURO BRIDGE CHALLENGER

Nouvelle machine permettant de jouer seul, ou avec deux ou trois partenaires. Une fonction moniteur autorise l'ordinateur à jouer les quatre mains. Vous pouvez répartir à votre gré les positions tenues par les joueurs et par l'ordinateur. Il joue entre autres la majeure 5ème et accepte vos propres conventions.



PRO BLACKJACK

Ce modèle offre la possibilité de jouer de 1 à 4 joueurs contre l'ordinateur.



TABOO

Le jeu des mots interdits. Vous devez faire deviner un mot à vos partenaires en un temps limité, mais sans utiliser les cinq mots inscrits sur la carte. Bien entendu, ce sont précisément ceux qui vous aideraient le plus ! Un jeu très excitant qui nécessite imagination et vivacité.

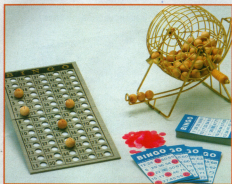
MEMORY

Un jeu d'observation et de mémoire. 72 cartes formant 36 paires sont disposées face cachée. Chaque joueur en retourne deux. S'il obtient une paire, il continue, sinon il les remet en place et le joueur suivant prend son tour. Au fur et à mesure qu'un plus grand nombre de cartes ont été retournées, il devient possible de se souvenir où se trouve chacune d'entre elles ; il est donc moins difficile de retrouver des paires. Deux jeux différents sont disponibles : Impressionniste et Héritage.



LOTO

Tout le matériel nécessaire pour jouer au Loto comme si vous y étiez ! Avec une sphère spéciale pour mélanger les numéros, un plateau de contrôle et même un ramasse-jetons.



LA RUMBA DES CHIFFRES

Un jeu qui consiste à réaliser avec ses 9 cubes les combinaisons inscrites sur des cartes, en ne déplaçant qu'un seul cube à la fois et sans jamais en empiler plus de trois les uns sur les autres. Possibilité de jouer seul contre la montre, ou en face à face.



CELEBRITY TABOO

Sur le principe de Taboo, vous devez maintenant faire deviner les noms de personnages célèbres. A vous de jouer ! Plus de 1 000 célébrités à faire deviner.



NAIN JAUNE

Un jeu de cartes dont le but consiste à se défausser de son jeu le plus vite possible. Chaque joueur pose des mises sur un plateau de cinq cases qui correspondent à cinq cartes : sept de carreau (ou Nain Jaune), roi de cœur, dame de pique, valet de trèfle et dix de carreau. Le premier à jouer défausse ses cartes par ordre de valeur croissante, toutes couleurs confondues. S'il abat une des cartes du tableau, il ramasse les mises correspondantes ; quand il ne peut plus continuer, il passe la main. Un jeu très simple pour jouer en famille (de 3 à 8 joueurs).



DÉS



Que ce soit pour jouer aux jeux de rôle, aux wargames ou au 421, nous tenons à votre disposition un vaste choix de dés à 4, 6, 8, 10, 12, 20, 30 ou même 100 faces, de toutes les tailles et dans tous les coloris.

Nous vous proposons également une piste en bois tapissée de feutrine pour ne plus envoyer vos dés rouler sous les meubles.

TRIOMINOS

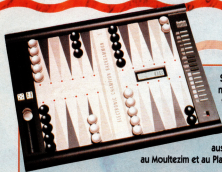
Très pratiqué à l'étranger, le jeu de dominos souffre chez nous d'une inexplicable désaffection. Peut-être le trouve-t-on trop simple ? Ce n'est certainement pas le cas des triominos, version moderne et triangulaire de ce vénérable ancêtre, qui possède au propre comme au figuré une dimension supplémentaire.



POUPÉES TROLLS

Bouffonnes, burlesques, affreuses, narquoises et sympathiques, ces poupées norvégiennes de 15cm à 50cm de haut feront de merveilleux cadeaux pour vos petits trolls.





BACKGAMMON

Son programme 16 K vous propose 10 niveaux de jeux et autorise les suggestions, les retours en arrière, l'évaluation des positions et bien d'autres fonctions. Disponible en version classique ou voyage, il permet aussi de jouer au Jacquet, au Tric-Trac, au Moultezim et au Plakoto (version salon uniquement).

DAMES

Un jeu qui recèle une grande richesse stratégique et tactique en dépit de son apparente simplicité. Nous vous en proposons plusieurs versions, ainsi que d'excellents ouvrages sur sa pratique.



DAMES CHINOISES

Possédant quasiment les mêmes règles que les Dames classiques, excepté qu'un pion sauté n'est pas retiré du jeu, les Dames Chinoises s'en démarquent par leur nombre de joueurs : jusqu'à 6 personnes peuvent s'affronter autour d'un plateau en

forme d'étoile. Chacun doit amener ses pions sur l'emplacement de départ des pions situés en face de lui. Bien sûr, les adversaires en viennent rapidement à se bousculer au milieu du plateau. Un jeu plein de rebondissements, que nous

vous proposons en différentes versions.



DJAMBI

Dans ce jeu, chaque joueur (3 ou mieux 4) anime un des partis en lice. Le but est simple : prendre le pouvoir en éliminant tous les chefs adverses. Or, si l'exercice du pouvoir est un plaisir solitaire, sa conquête est un sport d'équipe. Il faut donc passer des alliances et

savoir les trahir au bon moment pour gagner. Son originalité tient dans le fait que, pour parvenir à ses fins, chacun dispose des armes classiques du combat politique : la manipulation, la provocation, la récupération, le scandale, l'activisme et le crime, représentés par les différentes pièces.

Un jeu politico-satirique, stratégique et machiavélique.



ASCENSION

Vous devez construire un escalier pour accéder au sommet d'une pyramide de cubes, puis en redescendre sans être bloqué par l'adversaire. Chaque cube porte un symbole autorisant ou interdisant certaines manœuvres. Un beau jeu en bois qui devient au fil des ans un classique du genre.

DAMES ÉLECTRONIQUES

Un des rares jeux de Dames électroniques constituant un adversaire de valeur grâce à ses 10 niveaux de jeu. Doté d'un plateau sensitif, il existe en deux versions : "pocket", pratique pour les débutants, et "voyage".

D'autres modèles sont également à votre disposition : Dames Traveller, avec un programme de 8 K, Compact Dames, avec un programme de 16 K, et Dames Turbo, plus rapide, également avec 16 K de programme.



BACKGAMMON

Version moderne du Jacquet, auquel il ressemble énormément. Chaque joueur doit regrouper ses pions dans sa partie du plateau de jeu avant de les en faire sortir. Un jeu alliant tactique, hasard et bluff, et dont nous avons sélectionné plusieurs modèles à la finition impeccable.



AWELE

Un jeu d'origine africaine désormais pratiqué dans toute l'Europe. Chacun à votre tour, vous devez prendre les graines d'une de vos cases et les déposer une à une dans les cases suivantes. Si la dernière graine est posée dans une case qui n'en contient qu'une ou deux, vous pouvez alors vous en emparer. Un mécanisme de jeu qui nécessite une bonne capacité d'anticipation et vous incite à échafauder une tactique sur plusieurs coups.

Nous vous proposons toute une sélection de modèles en bois réalisés en Afrique de façon artisanale.

Pion d'Or
Jeux &
Stratégie





MAH-JONG

Un jeu d'origine chinoise qui tient à la fois du Poker et du Rami, mais dont les règles recèlent une finesse et une poésie toutes orientales. Il s'agit au départ d'organiser des suites, brélans ou carrés de figures.

Mais certaines combinaisons spéciales rapportent beaucoup plus de points que les autres. Elles ont pour nom la "Paix au Paradis", la "Triple Félicité", les "Treize Lanternes Merveilleuses"... Ainsi, par une subtile méthode de calcul, le premier qui annonce "Mah-Jong !" (J'ai gagné !) n'est pas forcément celui qui marque le plus de points. Un jeu d'une grande beauté, où les

"tuiles" en résine de bambou remplacent nos cartes à jouer. Vous trouverez même au sein de notre sélection le fameux modèle traditionnel à tiroirs.

Enfin, nous tenons à votre disposition un excellent ouvrage sur le sujet, l'un des plus complets en la matière, dans la bibliothèque de l'Impensé Radical.

RUMMIKUB

Le rami des chiffres. Vous devez réaliser des séries ou des suites de chiffres afin d'être le premier à vous débarrasser de toutes vos plaques. Un grand classique pour lequel sont régulièrement organisés des championnats de France et des championnats du Monde.



GO

Un jeu de réflexion aux règles limpides mais aux développements d'une grande richesse et d'une grande complexité. Vous déposez vos pierres une à une sur les intersections du plateau de jeu, en élaborant une stratégie d'encercler pour "tuer" les pierres adverses et vous construire des territoires imprenables. Le jeu réclame une attention constante, car une seule pierre mal posée peut fragiliser tout votre système de défense.

Nous vous présentons ici un magnifique modèle de salon, sous la présentation japonaise traditionnelle, mais nous tenons à votre disposition un choix de modèles variés.

Signalons que la bibliothèque de l'Impensé Radical vous propose un très bon livre sur le Go, pour vous permettre d'en aborder toutes les possibilités.



BIBLIOGRAPHIE

Vous trouverez constamment dans nos boutiques un choix varié de livres traitant des principaux jeux, et notamment la bibliothèque complète de l'Impensé Radical qui a consacré plusieurs ouvrages aux Échecs et au Bridge. Ces livres constituent une source inépuisable de documentation et de perfectionnement.

GYGES

Sur une grille de 36 intersections, vous devez bâtir un réseau de jalons pour pouvoir rebondir de jalons en jalons jusqu'au but adverse. Vous ne jouez ni les blancs, ni les noirs, mais simplement les pièces les plus proches de vous. Un jeu rapide à apprendre et qui présente une infinité de combinaisons. Ce jeu existe en deux présentations. Le modèle de luxe a remporté le Gobelet d'Or au concours des créateurs de Boulogne-Billancourt, l'As d'Or à Cannes et le Grand Prix Flip Parthenay.



QUARTO !

Un jeu simple et rapide, primé dans le monde entier. Seize pièces en bois combinent quatre caractères : taille, forme, couleur et consistance. Le premier qui parvient à créer une ligne de quatre pièces ayant au moins un caractère commun est gagnant. Ce pourrait être une variante du morpion sans cette innovation géniale : on impose à son adversaire quelle pièce il doit jouer !

Existe en quatre tailles : voyage, standard, grande taille et géant (pour les salons).



Dé d'Or au concours des créateurs de Boulogne-Billancourt Super As d'Or à Cannes 1992

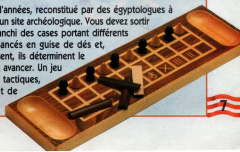
REVERSI

Aussi appelé Othello, ce jeu très simple utilise des pions double-face bicolores qui sont posés l'un après l'autre par les joueurs sur le plateau de jeu. Vous devez parvenir à prendre les pions de votre adversaire entre deux des vôtres pour pouvoir les retourner à votre avantage. Le gagnant est celui dont les pions sont les plus nombreux sur le plateau à la fin de la partie.



SENET

Un jeu vieux de plusieurs milliers d'années, reconstitué par des égyptologues à partir d'un exemplaire découvert sur un site archéologique. Vous devez sortir vos pions du plateau après avoir franchi des cases portant différents symboles. Quatre bâtonnets sont lancés en guise de dés et, selon la configuration qu'ils présentent, ils déterminent le nombre de cases dont vous pouvez avancer. Un jeu qui recèle de multiples possibilités tactiques, avec des procédures d'attaque et de défense particulièrement originales.



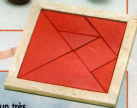
CASSE-TÊTE

Véritables défis à votre perspicacité, les casse-tête que nous avons sélectionnés réclameront beaucoup d'intuition et une bonne dose de persévérance pour en venir à bout. De toutes les tailles et de toutes les formes, la plupart sont de magnifiques objets, décoratifs et raffinés.



TANGRAM

Composé de sept pièces de bois de taille et de forme différentes, un très ancien jeu d'origine chinoise qui consiste à composer ou reconstituer des figures en agencant les divers éléments disponibles. Un jeu en apparence très simple mais aux variations infinies.



LIVRES DE PLIAGE



Des livres de pliage en papier à partir de somptueuses planches couleurs à découper. Trois titres sont déjà disponibles : La vie de l'Amazonie, la vie de l'étang et la vie des grandes bleues, mers & océans.



ORIGAMI

Une véritable encyclopédie en trois volumes pour découvrir l'art millénaire du papier plié japonais.

TANGOES



Un double jeu de Tangram qui oppose deux joueurs, le gagnant étant le premier à réaliser les figures imposées.

COLOREBUS

Gamme de casse-tête éducatifs à l'intention des tout petits pour développer leur sens tactile et artistique et leur permettre d'appréhender les premières notions de géométrie.



ÂNE ROUGE

Un classique du genre, dans lequel vous devez amener l'âne rouge (la grande pièce carrée) de l'autre côté du casse-tête en faisant coulisser les différentes pièces.

SOLITAIRE

Un passe-temps impuissable aux multiples variantes dont on ne soupçonne pas toujours la subtilité. Plusieurs présentations idéales pour faire des cadeaux flatteurs.



JEUX FOUS

Vous devez raccorder 9 pièces pour réaliser un carré 3 x 3 dont l'illustration soit cohérente. Ce n'est pas aussi évident qu'il n'y paraît. Un casse-tête très amusant, plus spécialement destiné aux enfants. Existe en quatre modèles : Chien, Avion, Sorcière et Tortue.



NANOPUZZLE

De minuscules puzzles en bois de 99 pièces reproduisant des illustrations de M.C. Escher. A manipuler avec délicatesse !

POUSSE-POUSSE

Le type de puzzle idéal pour le voyage. Vous commencez par brouiller l'image en faisant glisser les pièces, et vous tâchez ensuite de la reconstituer. Impossible de perdre une pièce, elles sont fixées au cadre !

CUBE

Une série de puzzles/casse-tête où il vous faut reconstituer un cube avec huit blocs, de façon à ce que les six faces reproduisent chacune une illustration complète.

JEUX EN BOIS

Une série de puzzles en bois d'une trentaine de pièces, à l'intention de tout petits.

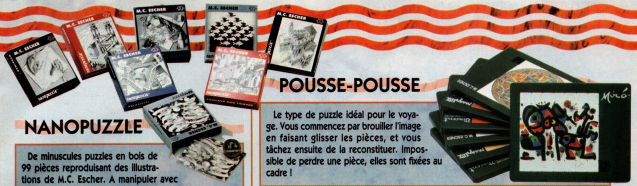
PUZZLES

Vous trouverez toujours dans nos boutiques une gamme complète de puzzles, des moins de 500 au plus de 5 000 pièces. Les thèmes les plus variés sont représentés, avec notamment une gamme de puzzles humoristiques signés par des illustrateurs célèbres (Mordillo, Loup, Blachon...) et riches d'une foule de petits détails comiques qui apparaissent au fur et à mesure que l'image se reconstitue.

Les amateurs d'art ne sont pas en reste, avec les séries consacrées à Escher et Magritte et qui présentent une sélection de leurs plus belles œuvres.

PUZZLES MICHÈLE WILSON

Ces magnifiques puzzles en bois découpés main reproduisent des toiles de maîtres provenant du Louvre et du musée d'Orsay, mais aussi des illustrations fantastiques signées Florence Magnin et Sylvie Haradoude. De 50 à 1 000 pièces.



ÉCHECS

A tout seigneur, tout honneur, une place de choix est réservée dans nos boutiques au noble jeu d'échecs, avec un très large éventail de pièces et d'échiquiers de toute sorte.

Nous disposons également d'une sélection de pendules pour l'entraînement, les blitz ou la compétition. Enfin, si vous souhaitez approfondir votre connaissance, nous vous proposons différents traités destinés aux amateurs de tout niveau.



INITIATION AUX ÉCHECS

Une méthode conçue pour apprendre à jouer seul, à partir de huit ans.

MEPHISTO ÉCOLE D'ÉCHECS

Ce modèle de bonne tenue est fourni avec un manuel d'apprentissage.



NOVAG ZIRCON

Ce modèle utilise la nouvelle technologie RISK. Équipé d'une horloge, il peut jouer des blitz ou des demi-rapides.



KASPAROV VIRTUOSO

Un plateau de jeu et des pièces en bois font de ce modèle l'un des plus agréables à manipuler.



MEPHISTO AVANTI

Extra-plat, il convient parfaitement aux voyages.



ÉCHECS YALTA

Une variante intéressante du jeu d'échecs, permettant de jouer à trois sur un échiquier hexagonal. La quasi-totalité des règles reste inchangée, mis à part le mouvement de certaines pièces (Dame et Cavalier). En plus de l'intérêt stratégique particulier dû à la forme du plateau de jeu, on retrouve au cours des parties toute la saveur du jeu d'alliance.



XIANG QI

Les échecs chinois ajoutent aux pièces traditionnelles la Bombarde et l'Éléphant, ainsi que quelques surprises supplémentaires qui en font davantage qu'une simple variation sur le thème des échecs. Un jeu à découvrir.



TEMPÊTE SUR L'ÉCHIQUIER

As d'Or à Cannes 1988
72 cartes illustrées qui libèrent un vent de folie sur l'échiquier ! Le jeu se pratique en effet sur un plateau de jeu traditionnel, mais l'utilisation judicieuse des cartes déclenche autant d'événements farfelus qui viennent bouleverser le cours de la partie. Tout le monde a désormais une chance de battre plus fort que soi aux échecs. La compétence ne veut plus dire grand-chose quand vous pouvez faire tomber un pion dans une trappe, ou transformer votre cheval en chameau ! Une variante délirante du noble jeu.





SPHINX SUPER CROWN

Un modèle élégant pour joueurs occasionnels.



SPHINX SEVILLE

Un très bon rapport qualité prix pour cet échiquier compact d'une présentation pratique.



NOVAG ESERALD

Un modèle utilisant la nouvelle technologie RISK.



NOVAG RUBY

Ce modèle utilise la nouvelle technologie RISK. Équipé d'un clavier, il vous permet également de jouer avec un échiquier ordinaire de votre choix.



KASPAROV TURBO ADVANCED TRAINER

Ce modèle utilise la nouvelle technologie RISK, qui diminue nettement le temps de réponse de l'ordinateur.



MEPHISTO MILANO

Sans conteste le meilleur de notre sélection. Le programme permet d'estimer votre propre niveau ELO et annoncer les différentes ouvertures. Ultra-plat, il est livré avec un jeu de pièces magnétiques pour le voyage.



MEPHISTO MARCO POLO

Un modèle convenant aux voyages, pour joueurs de tout niveau.



SPHINX CONCERTO

Un modèle comportant 100 niveaux de jeux, avec une grosse bibliothèque de coups.



	Présentation	Type de joueur					Points ELO USA	Taille du programme	Niveaux de jeu	Bibliothèque d'ouverture
		Éducatif	Débutant	Occasionnel	Expérimenté	Club				
Gamme Voyage										
MEPHISTO MARCO POLO	Sensitif							16 K	50	500 variantes d'ouverture
NOVAG RUBY	Clavier					2210 pts ELO USA		32 K	48	12 000 demi-coups
SPHINX SEVILLE	Sensitif							3 K	64	
Gamme Salon										
MEPHISTO AVANTI	Sensitif							2 K	8	
SPHINX SUPER CROWN	Sensitif							16 K	44	600 coups + 240 coups programmables
SPHINX CONCERTO	Sensitif					2100 pts ELO USA		32 K	100	3 000 coups
MEPHISTO ÉCOLE D'ÉCHECS	Sensitif							16 K	50	500 variantes d'ouverture
NOVAG ZIRCON	Sensitif					2050 pts ELO USA		32 K	48	12 600 demi-coups
KASPAROV TURBO ADVANCED TRAINER	Sensitif					2097 pts ELO USA		16 K	64	2 000 coups
KASPAROV VIRTUOSO	Plateau semi-bois / Sensitif et pièces					2120 pts ELO USA		16 K	64	2 000 coups
NOVAG ESERALD	Sensitif					2210 pts ELO USA		32 K	48	12 000 demi-coups
MEPHISTO MILANO	Sensitif					2250 pts ELO USA		64 K	Infini	25 000 demi-coups

Légendes des Schémas



Nombre de joueurs



Durée d'une partie



Apprentissage et pratique

Très faciles = 1
Faciles = 2
Moyens = 3
Exigeants = 4
Minutieux = 5



LE LAURÉAT

Faites preuve de créativité en continuant l'une des 300 phrases extraites de livres aux thèmes très variés (gastronomie, humour, littérature, musique, sport, société), et devinez ensuite qui se cache derrière chacune des compositions des autres joueurs.



3-8



1h-1h30



2

Un jeu d'imagination et d'intuition au principe très simple, ne nécessitant aucune connaissance particulière, et qui vous permet de vous exprimer avec humour sur tous les sujets.

EDITEUR DELPHIS

FRAGRANCES

Un jeu conçu pour vous réconcilier avec votre odorat ! Vous devez reconstituer un parfum en identifiant ses composants parmi 24 odeurs de base. Le déroulement de la partie vous réserve de nombreuses découvertes olfactives. Un jeu original et raffiné pour découvrir l'univers fascinant du parfum.



2-6



1h-2h



2

EDITEUR SENTOSPHERE

TERRAIN VAGUE

Qui n'a jamais rêvé, enfant, de devenir le maître du monde... et d'abord du terrain vague au coin de la rue ! Faites régner votre loi à la force du lance-pierres, de la pelle et du râteau ; défendez-vous contre les agressions à coups de couvercles de pouelles et, en dernier recours, n'hésitez pas à faire appel à votre grand frère. Un jeu proche de "La Guerre des Boutons" qui ne laisse aucune place au hasard et allie humour, affrontement tactique et lutte d'influence.



2-4



2h-4h



2

EDITEUR LUDODÉLIRE

CONNEXIONS



2



30mn-45mn



3

Dans ce jeu de réflexion tout en finesse et en subtilité, vous devez faire sortir vos pions du plateau en le transformant à votre avantage.

Une idée de base très simple qui autorise de multiples stratégies. EDITEUR EDIGAMES

CES ANNÉES-LÀ

Qu'évoquent pour vous les années 50, 60, 70, 80 ou même 90 ? Vous souvenez-vous de l'époque yé-yé, de la conquête de l'espace, de J.R. et de Dallas ? C'était en quelle année ? Vous n'avez pas besoin de connaître la date exacte ; une fourchette de 1 à 7 années peut suffire, grâce à vos 7 "fenêtres-temps". La première équipe qui pose toutes ses "fenêtres-temps" emporte la partie. Un jeu de questions-réponses qui compte 2500 questions réparties dans 5 catégories.



2-6



2h-4h



2

EDITEUR MB

ABALONE

Super As d'Or à Cannes 1989
Gobelet d'Or au concours des créateurs de Boulogne-Billancourt
Un jeu primé partout qui présente toutes les caractéristiques d'un grand classique. A chaque tour vous poussez une, deux ou trois de vos boules dans n'importe quelle direction. Le vainqueur est le premier qui parvient à repousser six boules adverses hors du plateau grâce à des rapports de force favorables. Un jeu d'une grande élégance et d'une rare simplicité, offrant d'excellentes possibilités tactiques. Il est possible, en achetant un jeu de boules supplémentaire, de jouer à trois au prix d'une légère modification de la règle.

Abalone existe également en version luxe, comportant six jeux de boules de couleurs différentes, et en version voyage (exclusivité Jeux Descartes).

EDITEUR ABADIS



2



20mn



3

SATANIX

Ce jeu de lettres se présente sous la forme de 16 anneaux de 10 faces chacun pivotant autour d'un axe central. Chaque face porte une lettre ou un blanc. Vous disposez ainsi de 144 lettres et 16 espaces vierges pour créer, modifier, rallonger et transformer des mots. Un jeu qui présente des milliers de combinaisons possibles.



2 et +



30mn



3



DÉTECTIVE CONSEIL

Dans la Londres victorienne, de mystérieuses affaires laissent Scotland Yard perplexe. Sherlock Holmes ne peut les résoudre toutes, aussi préfère-t-il vous confier certains dossiers. Vous pouvez suivre les pistes entrevues lors de l'exposition de l'affaire, consulter le plan de Londres, l'annuaire ou les archives du Times, ou encore recueillir le témoignage des différentes personnes impliquées. Quand vous pensez avoir trouvé la clef de l'énigme, il ne vous reste plus qu'à confronter vos résultats à ceux de Sherlock Holmes qui vous attribue des points en fonction de la justesse de vos conclusions. Un jeu de déduction où le hasard n'a pas sa place et qui peut aussi bien se jouer seul qu'avec des amis ou par équipes. Le jeu de base contient dix affaires, présentées en classeur pour permettre l'insertion des dossiers supplémentaires.



1-36 1h-3h 4

MEURTRES À CARLTON HOUSE

Cinq nouvelles affaires de meurtres ayant pour cadre un luxueux manoir de style néo-classique français. Avec deux plans détaillés de Carlton House et de nouveaux extraits du Times.

L'AFFAIRE DE QUEEN'S PARK

Une succession de meurtres dans le quartier de West End, et pour vous une course frénétique contre la montre. Avec une enveloppe renfermant de précieux indices matériels, un plan du West End, un recueil

de journaux d'archives et des règles sur le temps dans les parties.

L'AFFAIRE DE L'OISEAU DE PAPIER

Une grosse affaire qui vous amène en France lors de l'exposition universelle de 1889 et

pousse ses ramifications jusqu'à Londres. Avec un plan de Paris, des journaux d'archives et des indices matériels.



BACCHANALES



3-7 Le temps 2 d'une bouteille !

Quel vin êtes-vous en train de déguster ? Amusez-vous à découvrir le millésime, sachez deviner la région viticole et maîtrisez le vocabulaire de l'œnologie comme de véritables professionnels. La boîte de jeu contient 35 références olfactives qui vous permettront d'identifier la région d'origine, 5 défauts d'odeur pour savoir si le vin est bouchonné ou s'il fera mal à l'estomac, 4 saveurs pour apprendre à décrire le goût du vin, 3 guides de dégustation et un verre spécialement conçu pour faire ressortir les arômes. Il ne vous reste plus qu'à acheter une bouteille !

Un jeu convivial destiné aux adultes et à tous les amateurs de bon vin. A pratiquer avec modération.

ÉDITEUR SENTOSPHERE

GYMKHANA

Pour gagner, il vous faut créer une ligne continue qui traverse le plateau de jeu, ou encercler un pion adverse. Un jeu simple et riche en possibilités stratégiques.



2 40 mm 2

LA VALLÉE DES MAMMOUTHS

Au commencement, il y avait l'homme... et la femme. Et leur survie était bien incertaine au sein d'une nature hostile. Votre but consiste donc à développer votre tribu pour parvenir à posséder quatre villages.

Faire prospérer la tribu, vous reproduire, chasser le mammouth, le bison et le tigre à dents de sabre, vous méfier des tribus adverses, toutes plus belliqueuses et armées que la vôtre, vous lancer dans l'agriculture, acquérir et surtout conserver le feu, voilà déjà de quoi vous occuper. Mais il vous faut encore compter avec les calamités naturelles, qui dévastent la vallée de temps à autre, et avec les cartes d'astuces et d'avancées technologiques que détiennent vos adversaires.

Un jeu aux règles simples faisant la part belle à la gestion, la diplomatie et la tactique.



2-6 1h30-2h30 3

ÉDITEUR LUDODELIRE



JUNTA



Dans une sympathique république bananière d'Amérique Centrale, vous incarnez de hauts fonctionnaires sans états d'âme dont la seule ambition consiste à détourner les fonds qui leur sont confiés vers leur compte personnel en Suisse. A chaque tour le joueur élu Président de la République forme son Cabinet, distribue les budgets et intrigue pour conserver son poste d'où veulent le déloger tous les autres joueurs. Le tout sur fond d'assassinats, pots-de-vin et autres coups d'états.

Nouvelle édition de ce jeu d'alliances et de magouilles qui parodie joyeusement une certaine politique sans se prendre au sérieux.

EDITEUR JEUX DESCARTES



SUPRÉMATIE

A la tête d'une des six superpuissances qui se répartissent la carte du globe, vous devez utiliser au mieux vos ressources, votre puissance financière, votre armement conventionnel et votre force de frappe afin de parvenir à imposer votre suprématie. Mais attention aux champions nucléaires qui risquent de fleurir un peu partout sur le plateau... Un jeu aux règles détaillées alliant stratégie, économie et diplomatie.

EDITEUR JEUX DESCARTES



SUPRÉMATIE 2

La boîte complémentaire regroupant trois extensions à Suprematie est désormais vendue avec le jeu de base.

Vous y trouverez de nombreuses variantes, conseils et autres précisions de points de règles, des nouvelles cartes de matières premières et des armées pirates qui viendront

semer la pagaille dans les zones inoccupées.



FOOTMANIA

Footmania vous introduit dans les coulisses du monde du football. Gérer un club, acheter des joueurs, disputer des matchs ou réussir le transfert du siècle, tout cela est désormais à votre portée.

Le jeu comporte deux étapes. Vous commencez par former votre équipe tout en cherchant des sponsors et d'autres sources de financement. Ensuite, vous organisez des rencontres avec les équipes de vos adversaires. Un système simple et rapide permet de calculer la puissance de chaque équipe, mais il vous faut également compter avec tous ces petits incidents qui peuvent émailler un match et faire basculer le cours de la partie : joueur blessé ou expulsé, super forme, éponge miracle, etc. Ces impondérables sont représentés par des cartes qui modifient la valeur des équipes, de sorte que personne n'est jamais assuré de gagner.

Ah ! la glorieuse incertitude du sport !

EDITEUR LUDO-DELIRE



ÉTOILES FILANTES



Sur un plateau hexagonal, vous devez déplacer vos pions pour venir attaquer ceux de vos adversaires. Mais chaque pion possède un potentiel d'attaque et de déplacement différent sur chacun de ses six côtés, et vous devrez donc choisir entre avancer un pion ou le faire pivoter d'un sixième de tour pour le mettre dans une position plus favorable.

Un jeu tactique rapide, avec un petit côté jeu d'alliance à trois joueurs.

EDITEUR EDIGAMES



FORMULE DÉ

Prix spécial
du jury au concours
des créateurs
de Boulogne-
Billancourt

Moteur hurlant, vous débouchez du tunnel en préparant déjà l'enchaînement de virages rapides qui vous attend. Si tout va bien, vous pourrez vous arrêter aux stands pour changer de pneumatiques avant d'être rejoint ! Revi-vez l'ambiance des grands prix sur le prestigieux circuit de Monaco.



2-10



1h-6h



1-4

Le système de jeu est modulable à volonté. Au niveau débutant, vous possédez chacun la même voiture et vous disputez la victoire en un ou deux tours, gérant au mieux votre consommation et l'état de vos pneus, de vos freins, de votre carrosserie et de votre moteur. Pour corser la difficulté, vous pouvez utiliser tout ou partie des règles avancées qui vous permettent de choisir entre différents types de pneus, de tenir compte de la météo lors des essais et durant la course, de faire des essais chronométrés, de construire votre propre voiture (avec l'introduction d'un sixième facteur : la tenue de route) et même de profiter du phénomène d'aspiration.

EDITEUR LUDODELIRE

des règles avancées qui vous permettent de choisir entre différents types de pneus, de tenir compte de la météo lors des essais et durant la course, de faire des essais chronométrés, de construire votre propre voiture (avec l'introduction d'un sixième facteur : la tenue de route) et même de profiter du phénomène d'aspiration.

CAR WARS



Pénétrez dans un univers futuriste où les affrontements automobiles sont la dernière distraction à la mode. A bord de votre véhicule customisé, bardé de canons et de plaques de blindage, lancez-vous à cent à l'heure dans la bataille et taillez-vous la réputation d'un aigle de la route !

Des règles détaillées complétées par de nombreux suppléments.

EDITEUR IDEOJEUX/SIROZ PRODUCTIONS



2-6



2h-4h



2

LE RÊVE AMÉRICAIN

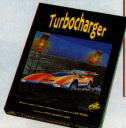
grande arène 105 x 160 cm, le "Muskeogee Fairground & Family Emporium", accompagnée d'un descriptif complet.

GUIDE DES VÉHICULES

Véritable salon de l'automobile du futur, ce supplément présente tous les véhicules de Car Wars classés par catégories, avec leurs statistiques complètes. Venez vous équiper avant vos adversaires !

TURBO CHARGER

Les règles concernant les moteurs à essence, les armures métalliques, le stock-car, de nouveaux pneus, les châssis de course et une foule de nouveaux véhicules délirants tels que dragsters, funny cars ou motos de course. Avec plusieurs scénarios, une planche de pions, de multiples plans de circuit et une



CIRCUITS

Quand vous aurez maîtrisé toutes les finesses du circuit de Monaco, mesurez-vous sur l'un des circuits supplémentaires vendus séparément : MAGNY COURT (France), MONZA (Ita-

lie), HOCKENHEIM (Allemagne), SPA-FRANCORCHAMPS (Belgique), ESTORIL (Portugal) et SILVERSTONE (Angleterre).



SUPERGANG

A la tête d'un gang composé d'une vamp, d'un tueur et d'un trafiquant, vous devez devenir le caïd incontesté d'un quartier. Pour y parvenir, tous les moyens sont bons : racket, braquages, trafic (de petits pois, la morale est sauve !)... Vous pouvez également attaquer les membres des gangs adverses ou envoyer votre vamp les séduire. Mais attention aux policiers qui patrouillent à travers la ville, et que chacun d'entre vous déplace tour à tour... Le fruit de vos coupables activités vous permet d'acquiescer les commerces qui feront de vous le roi du quartier.

Un jeu humoristique qui réclame de bonnes qualités tactiques, de la diplomatie mais aussi une habileté certaine au pistolet à fléchettes, car tous les combats se résolvent avec cette arme redoutable (fournie dans la boîte).

EDITEUR LUDODELIRE



2-5



1h30-3h



2



BATTLETECH



2-10
 1h-3h
 3

Au 3000^{ème} siècle, les vestiges de l'Empire sont l'enjeu d'une guerre acharnée et incessante opposant de titanesques robots de combat : les BattleMachs. Votre appartenance à la caste des Technoguerriers vous place aux commandes de ces formidables machines de guerre. A vous de tirer le meilleur parti de votre puissance de feu et de mettre à profit les divers accidents de terrain tout en veillant à ne pas faire surchauffer votre réacteur.

Un jeu de combat avec figurines qui fait appel à votre sens tactique tout en nécessitant une bonne gestion de votre machine. Il peut se jouer à deux ou plus. La boîte de base renferme 14 figurines en plastique représentant les types de BattleMachs les plus fréquemment employés, 2 grands plateaux de jeu et un livret de règles et de scénarios, bref, tout le matériel nécessaire pour vous lancer immédiatement dans des batailles de grande envergure.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES



2-4
 1h30-3h
 3

PLATEAU MODULAIRE

Vendu séparément, ce très grand plateau de jeu se compose de 19 éléments combinables presque à l'infini. Il est accompagné de règles additionnelles permettant d'introduire de nouvelles flottes (également vendues séparément) en cours de partie.

FULL METAL PLANÈTE

Vous qui avez toujours rêvé de commander un superbe vaisseau afin de prospecter n'est pas de tout repos. Car les autres joueurs poursuivent le même but que vous, et ils déploient comme vous l'énorme armada de leurs engins terrestres et amphibies (représentés par des figurines en plomb !). Sans parler des marées qui changent la configuration du plateau quasiment à chaque tour... La durée des tours limitée à trois minutes montre en main pour chaque joueur assure le rythme de la partie.

C'est alors que vous apercevez les autres vaisseaux... Malgré l'abondance du minéral, votre métier de prospecteur n'est pas de tout repos. Car les autres joueurs poursuivent le même but que vous, et ils déploient comme vous l'énorme armada de leurs engins terrestres et amphibies (représentés par des figurines en plomb !). Sans parler des marées qui changent la configuration du plateau quasiment à chaque tour... La durée des tours limitée à trois minutes montre en main pour chaque joueur assure le rythme de la partie.

Stratégie, tactique, bluff et diplomatie, il ne manque décidément qu'une chose à Full Metal Planète : du temps pour y jouer plus souvent.

ÉDITEUR LUDODELIRE

VERTIGO



2-4
 1h30-3h
 3

Vertigo vous place aux commandes d'un pays moderne confronté au dilemme du développement et de la pollution.

Pour gagner, vous devez faire de votre pays le plus industrialisé de tous. Mais les usines "propres" coûtent cher, et si la course au développement vous incite à construire à faible coût, la pollution entraînée risque d'avoir des conséquences néfastes sur votre population. Sans parler des répercussions à l'échelle du globe si tous vos concurrents cèdent à la même tentation...

Un jeu écologique aux règles simples et faciles à aborder.

ÉDITEUR EUROGAMES

DUNE



As d'Or Cannes 1993

Sur la planète Dune, l'Épice gériaque qui procure longévité et prescience est l'enjeu d'une lutte sans merci entre six factions rivales : la Maison des Atreïdes, l'Empire, l'Ordre Bene Gesserit, la Guilde des Navigateurs, la Maison des Harkonnen et les indomptables Fremens. Chacune possède ses points forts et ses faiblesses. A la tête d'une de ces factions, vous devez rechercher les gisements d'Épice, échapper à la tempête et au ver des sables, combattre vos adversaires avec le poison ou les armes à projectiles, négocier, tromper, vous battre en duel et trahir sans vergogne pour vous assurer le contrôle de la planète des sables.

2-6
 2-7
 3-4

Chaque tour de jeu se décompose en plusieurs phases, déplacement des tempêtes coriols, explosion des poches d'Épice, achat des cartes Traîtrise, enrôlement et mouvement des troupes, combat, etc. Les deux suppléments aux règles, "La moisson de l'Épice" et "Duel", ont été directement inclus dans la boîte. Leur utilisation reste optionnelle et vous permet de moduler la complexité de vos parties.

Un jeu complet alliant stratégie, diplomatie, gestion, bluff et hasard pour retrouver l'ambiance du livre de Frank Herbert.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES

DROIDS: ILLUSTRATION DE JAMES BOND. ZARGOS: ILLUSTRATION DE JAMES BOND. STRATEGO: ILLUSTRATION DE JAMES BOND.

RENCONTRE COSMIQUE

Dans une galaxie lointaine, différentes races extraterrestres ont décidé de coloniser l'ensemble des mondes connus. A la tête de l'une d'entre elles, vous lancez votre attaque et passez les alliances les plus diverses. Vos pouvoirs extraordinaires vous permettent également de tricher avec les règles et de placer ainsi vos adversaires dans des situations plus ou moins cocasses.



2-6 30mn-1h30 2-3

Un jeu de science-fiction hilarant permettant des parties courtes et sans cesse renouvelées, où se mêlent bluff, astuce et stratégie.

EDITEUR JEUX DESCARTES

ZARGOS

Sur une planète imaginaire, une mer intérieure sépare onze royaumes de la grande île de Zargos, où s'élève la Cité Interdite des Mages. Mais les Mages ont brusquement disparu et les Moines, Aliés, Araignées, Amazones, Chevaliers et Dragons entament une lutte féroce pour le pouvoir.



2-6 1h-3h 3

A la tête d'un des six peuples de Zargos, vous affrontez vos adversaires et passez des alliances pour préparer l'assaut de l'île des Mages défendue par des hordes de démons. Chaque peuple possède un pouvoir particulier dont il vous faut tirer le meilleur parti. Lorsque vous possédez toutes les provinces d'un royaume, vous recevez des cartes magie qui vous offrent de nouvelles opportunités tactiques.

Refonte radicale de l'ancien Zargos Lords, un jeu de stratégie et d'alliance avec des règles simples et rapides.

EDITEUR EUROGAMES

DROÏDS



2-4 1h30-3h 2-3

Programmer votre propre robot, apprendre à le piloter, à le faire travailler ou combattre, voilà le thème que vous propose Droids. A chaque tour, vous commencez par déterminer les ordres envoyés au robot avant de le lui faire exécuter. Le jeu s'accompagne de sept scénarios et de deux robots réparateurs pour pallier les accidents.

EDITEUR EUROGAMES

STRATEGO



2 20mn-30mn 2

Déployez votre armée sur le champ de bataille pour protéger votre drapeau et vous emparer de celui de votre adversaire, mais attention ! les pièces adverses vous apparaissent face cachée, et vous ne pouvez pas deviner leur nature avant le contact direct. Naturellement, la réciproque est vraie pour votre adversaire.

Loinain ancêtre des jeux de simulation actuels, un jeu d'une grande simplicité mariant stratégie et mémoire.

EDITEUR HABOURDIN

DIPLOMACY



2-7 3h-6h 2

Au début du siècle, sept grandes puissances se partagent la carte de l'Europe : le lième Reich allemand, l'Empire britannique, la lième République française, l'Italie monarchique, la Russie des tsars, la double monarchie austro-hongroise et l'Empire ottoman. Vous dirigez l'une d'entre elles et vous tentez d'infécher le rapport des forces en votre faveur. La victoire appartiendra à celui qui contrôlera plus de la moitié des territoires.

Vous disposez de forces terrestres et maritimes mais vos principales armes sont la négociation, la ruse, le bluff et la trahison. Après une période de concertation où vous pouvez passer des accords avec vos adversaires, chaque joueur consigne par écrit les ordres de mouvement de ses troupes. Ces ordres sont ensuite révélés à haute voix et mis à exécution. Attention aux mauvaises surprises...

Diplomatie est LE jeu de diplomatie par excellence. Ses règles simples et rapides à mettre en place sont présentées ici dans leur version la plus complète.

EDITEUR JEUX DESCARTES



RES PUBLICA ROMANA

La vie politique de Rome à l'époque de la République est dominée par l'influence du Sénat et ses luttes de faction. Vous-même portez la toge et dirigez un parti romain qui ne demande qu'à se développer. Pour faire main-basse sur le Sénat, vous pouvez user de diplomatie et de ruse ou même recourir à la force avec l'appui de la plèbe ou de l'armée.

Seulement, prenez garde que vos luttes fratricides n'aillent pas mettre en péril les finances de l'État ou la stabilité sociale ! Rome compte de nombreux ennemis et n'est pas à l'abri des disettes, épidémies, incursions barbares, agitations en province et autres mauvaises nouvelles. L'effondrement de Rome signifierait la défaite de tous les joueurs.

Un grand jeu de stratégie et de diplomatie qui restitue fidèlement une période historique riche en événements.



EDITEUR JEUX DESCARTES

FIEF 2

Du fond de votre vieux manoir ancestral, vous ruminez des rêves de gloire et projetez d'étendre vos terres au détriment des fiefs de vos voisins. C'est ainsi que débute une guerre larvée entre vous et les petits seigneurs du cru pour la conquête de la couronne royale.

Cette deuxième édition des règles vous offre plusieurs moyens d'action. L'offensive militaire d'abord, avec des combats particulièrement meurtriers mais résolus très simplement ; la pression économique ensuite, avec l'argent que vous rapportent vos impôts, vos moulins et vos pressoirs ; et enfin le jeu des mariages et des alliances familiales, qui permettra peut-être de faire pencher l'élection royale en votre faveur.

Un jeu aux règles courtes mais détaillées mêlant stratégie et diplomatie avec un zeste de gestion.



EDITEUR EUROGAMES

EXCALIBUR

Premier volet d'une trilogie de jeux consacrés au cycle arthurien. Vous incarnez ici un petit chevalier de la Table Ronde, et votre but consiste à développer la puissance économique et militaire de votre domaine. Le meilleur d'entre vous se verra confier la garde de l'épée légendaire Excalibur et l'intendance de toutes les terres d'Angleterre.

Un jeu de stratégie, de diplomatie et de gestion appuyé sur des règles solides et efficaces.



EDITEUR ORIFLAM

ARISTO

Vous êtes un aristocrate à la cour du Roi Soleil et votre but consiste à amasser 50 000 livres de rentes, titres et autres charges honorifiques à force d'intrigues et de courbettes.

De votre cote auprès du Roi et de la Reine dépend votre succès ou votre échec, ce dernier risquant fort de vous conduire tout droit à la Bastille !

Les règles laissent une part à la chance, avec un système de cartes événements et requêtes, mais aussi et surtout à la diplomatie et à la ruse. La négociation forme l'essence du jeu, aussi, prenez garde à bien respecter l'étiquette lorsque vous discutez avec vos adversaires !



EDITEUR GRAND Y

ROI ARTHUR

Second volet de la trilogie. Vous incarnez un chevalier débutant dont le but est d'abord de devenir un compagnon de la Table Ronde pour pouvoir ensuite prétendre à la succession d'Arthur. Au fil des quêtes et des tournois, vous commencez par accumuler les fiefs, les hommes d'armes et certains artefacts magiques comme le Saint Suaire ou la Bannière des Pen-dragon. Puis, après la mort d'Arthur, vous et les autres chevaliers vous livrez une guerre civile féroce pour la conquête du trône et la désignation d'un héritier.

Un jeu en plusieurs étapes qui présente la particularité de pouvoir se jouer à un seul joueur.



EDITEUR ORIFLAM



BARBE NOIRE

Revivez l'âge d'or de la piraterie sur les flots azurés de la Mer des Antilles, de l'Océan Indien ou du Golfe de Guinée ! Vous contrôlez jusqu'à trois pirates avec leurs vaisseaux, et votre but consiste à étendre votre notoriété tout en mettant de côté un butin considérable en prévision de vos vieux jours. Poursuivi sans relâche par les corsaires du roi et les navires de guerre, vous devrez compter également avec les autres pirates et tous les aléas de la vie à bord d'un vaisseau du XVIII^e siècle : tempête ou calme plat, scorbut ou pourrissement de la coque, pouvant aboutir à la mutinerie de votre équipage. Une aventure hasardeuse à la hauteur de la légende de Barbe Noire.



1-4



2h-4h



4

Servi par une documentation impeccable résumant la vie des pirates célèbres, ce jeu aux règles simples mêle stratégie et hasard grâce à un système de cartes Action déterminant la participation de chacun à un tour de jeu, la valeur du butin et l'intervention de différents coups de chance et autres revers de fortune.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES



ARMADA

À la tête de vos navires, partez à la découverte d'un nouveau continent pour en rapporter des montagnes d'or ! Affrontez les tribus indigènes, levez de nouvelles troupes et rencontrez celles de vos adversaires sur terre comme sur mer. C'est à ce prix que vous réussirez peut-être à asseoir votre domination sur l'ensemble du continent.

Pion d'Or
Jeu &
Stratégie

Le principe de jeu est simple : chaque action de vos troupes coûte 1 point, et vous disposez d'un capital de 10 points à chaque tour. Vous pouvez ainsi établir la tactique de votre choix, le hasard intervenant ensuite dans la résolution des combats.

Un jeu de stratégie simple et rapide qui convient à tous les publics.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES



2-4



1h30-3h



3

HORREUR À ARKHAM



La petite ville d'Arkham (Massachusetts) est menacée par des forces maléfiques qui utilisent des portails dimensionnels. Dans un climat de terreur et d'insécurité permanente, vous affrontez des monstres innombrables tout en essayant de refermer le plus grand nombre

Oscar
du meilleur
jeu de plateau
USA
1988

possible de portails.

Un jeu de plateau directement lié à l'Appel de Cthulhu, avec pour cadre l'univers de H. P. Lovecraft. Un astucieux système de déplacement automatique des monstres vous donne la possibilité de jouer seul à cette chasse terrifiante, pleine de rebondissements.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES



1-8



2h-3h



2

CIVILISATION

Sur le pourtour de la Méditerranée et du Proche-Orient, neuf nations primitives attendent de donner naissance aux grandes sociétés de l'Antiquité. À vous de faire évoluer la vôtre du néolithique à l'âge de bronze en développant les arts, les techniques et les principes qui en feront une civilisation. Cette évolution passe par une succession de progrès culturels, économiques et politiques mais subit également les ravages de la guerre et des catastrophes naturelles.

Des règles à deux vitesses pour s'initier dans les meilleures conditions et découvrir ensuite toutes les finesses d'un magnifique jeu de stratégie, de négociation et de gestion.



2-7

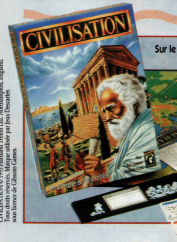


2h-7h



3-5

ÉDITEUR JEUX DESCARTES



HEROQUEST

Incarnez des Héros courageux en lutte contre un Sorcier maléfique et pénétrez dans les profondeurs d'un donjon rempli de pièges, de monstres et de trésors afin de mener votre quête à bien.

Proche du jeu de rôle par son thème et certain de ses mécanismes, la nouvelle édition d'Heroquest constitue un moyen très agréable d'aborder ce type d'univers. La boîte renferme un abondant matériel et 47 figurines en plastique.

2-5 1h30-2h30 3

EDITEUR MB FRANCE

LE RETOUR DU SORCIER

Une extension comportant 16 figurines, un plateau de jeu et 10 nouvelles quêtes.

LE KIT FORTERESSE

Une extension précieuse qui vous permet de créer vos propres quêtes. Avec des plans de forteresse, des feuilles adhésives et des blocs de feuilles de personnages.

LES SORCIERS DE MORCAR

Une boîte supplémentaire fournissant au Sorcier 4 lieutenants aux pouvoirs magiques,

tandis que les Héros reçoivent 12 Hommes d'armes qui offrent leurs services en échange d'une part de butin.

Avec 5 nouvelles quêtes, 16 figurines, 24 armes, de nouvelles cartes et des éléments tels que barrières, foudre, explosion de feu...

KARAK VARN

Une boîte supplémentaire contenant 10 nouvelles quêtes héroïques, 17 figurines et des aides de jeu.



LES HÉROS DE L'ŒIL NOIR

Un jeu au thème proche du jeu de rôle, dans lequel l'un des joueurs joue le Démon du Mal et les autres des héros bien décidés à l'éliminer. Cette énorme boîte renferme un somptueux matériel, avec un château en relief, 25 figurines en plastique et quantité d'accessoires et d'objets magiques. Les règles sont simples et accessibles à tous.

Un jeu idéal pour faire découvrir au jeune public le monde des jeux de simulation puis celui des jeux de rôle.

EDITEUR SCHMIDT FRANCE

2-5 1h30-2h 3

LE VILLAGE DE LA PEUR

Une antique malédiction frappe un village autrefois prospère, et ses habitants transformés en monstres rôdent autour des maisons délabrées. De courageux héros se dressent face à Turak, seigneur de la guerre, pour délivrer le meunier et le bourgmestre et lever la malédiction.

Dans la lignée directe des Héros de l'œil Noir, le Village de la Peur constitue une bonne approche du jeu de rôle et de simulation.

2-5 1h30-2h 3

EDITEUR SCHMIDT FRANCE



SPACE CRUSADE

A la tête d'une poignée de Marines de l'espace, lutez contre les forces du Chaos qui déferlent sur la planète. Douze missions différentes pour ce jeu d'affrontement tactique avec figurines qui constitue un bon moyen d'initiation aux jeux de simulation.



2-4 1h30-2h30 3

EDITEUR MB FRANCE

L'ATTAQUE DES ELDARS

Cette extension vous fait découvrir une nouvelle race de

combattants pour affronter les forces du Chaos. Mais nul ne peut prévoir à l'avance le moment ni l'endroit choisi par

ces êtres mystérieux pour faire leur apparition. La boîte contient 4 nouvelles missions, 10 figurines, 15 armes et des cartes supplémentaires.

MISSION DREADNOUGHT

Trois nouvelles missions dans cette extension, avec un but essentiel : la destruction d'une usine de fabrication de dreadnoughts. Avec 12 figurines.



SEIGNEURS DE GUERRE



2 1h-2h 3

Recréez les terribles batailles livrées par l'Empire pour endiguer l'invasion des hordes

du Chaos. L'armée impériale dispose d'unités d'infanterie, de cavalerie et d'une pièce d'artillerie, tandis que les forces du Chaos regroupent orcs, gobelins, hommes-bêtes, guerriers du Chaos et un ogre qui vaut bien un canon impérial à lui tout seul !

Un jeu de combat avec figurines aux règles très simples, constituant une première approche des jeux de simulation.

EDITEUR MB FRANCE

LES LORDS IMPÉRIAUX

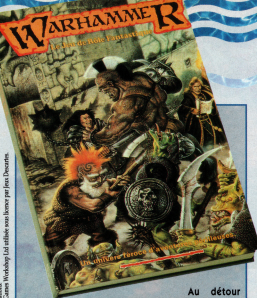
Cette extension contient 7 nouvelles unités (26 figurines)

qui viennent compléter l'armée impériale.

LES MARAUDEURS DU CHAOS

Une extension proposant 8 nouvelles unités (24 figurines) pour renforcer les rangs des forces du Chaos.





Au détour des cités verrouillées et des forêts obscures, découvrez un Vieux Monde en pleine déliquescence et débusez partout les forces du Chaos. Affrontements féroces, cultes païens et mort-vivants sont au rendez-vous de ce jeu d'action et d'aventure au sein d'un univers corrompu.

Un système de jeu très détaillé assure une grande diversité des personnages, avec une bonne centaine de scénarios différents et sept orientations magiques. Un scénario conséquent est fourni dans le livre de base.

EDITEUR JEUX DESCARTES

WARHAMMER

MORT SUR LE REIK

Suite de la campagne de l'Ennemi Intérieur, scénarifiée qui vous entraîne au fil du Reik d'un bout à l'autre de l'Empire. Avec de nombreuses cartes, plans et documents divers et des règles additionnelles concernant la navigation et le commerce fluvial.

MIDDENHEIM - LA CITÉ DU LOUP BLANC

Un supplément de 96 pages décrivant en détails l'une des villes les plus importantes et les plus fabuleuses de l'Empire. Perché au sommet de son piton rocheux, Middenheim présente un cadre saisissant pour toutes sortes d'aventures urbaines, même si vous ne jouez pas à Warhammer.

LE POUVOIR DERRIÈRE LE TRÔNE

Troisième volet de la campagne de l'Ennemi Intérieur. Intrigues politiques, calculs machiavéliques et machinations du Chaos dans la cité du Loup Blanc. Utilisé conjointement avec le supplément *Middenheim*, ce scénario devrait atteindre des sommets.

IL Y A QUELQUE CHOSE DE POURRI À KISLEV

Un gros supplément de 140 pages détaillant région après région le royaume oriental de Kislev. Une mini-campagne en trois scénarios qui peut être rattachée à la campagne de l'Ennemi Intérieur ou jouée de façon indépendante.

REPOSE SANS PAIX

Sept scénarios pouvant être joués successivement comme une mini-campagne ou insérés dans la campagne de l'Ennemi Intérieur, et un huitième, *Les raisins de la colère*, qui vient se

glisser entre *Mort sur le Reik* et *Le pouvoir derrière le trône* et vous invite à des vendanges très particulières. Avec 24 pages de règles additionnelles concernant les carrières, les combats et la magie.

L'EMPIRE EN FLAMMES

Dernier volet de la campagne de l'Ennemi Intérieur où vous partez à la recherche du marteau Ghal-Maraz, symbole sacré de l'Unité. Une quête épique qui vous fera peut-être entrer dans l'Histoire du Vieux Monde !

LE SEIGNEUR DES LICHES

Une mini-campagne en cinq scénarios où vous êtes confrontés à une armée de mort-vivants qui se constitue dans les Montagnes Grises. Comment protéger les villageois des environs ? Avec de nouveaux sorts de magie nécromantique et de nombreuses aides de jeu.

LE PREMIER COMPAGNON

Un supplément comportant tout un ensemble de règles additionnelles, de nouveaux sorts, de nouvelles carrières pour les Elfes et les Nains, des objets magiques, quelques sites du plus haut intérêt, etc. Avec trois scénarios complets.

LA CAMPAGNE DES PIERRES DU DESTIN

Une quête en quatre épisodes pouvant chacun être joué indépendamment des autres. Chaque volume contient des personnages prêts à jouer, des aides de jeu et des "cristaux" à assembler.

1er Volet : LE FEU DANS LA MONTAGNE

Le feu caché dans le temple des anciens où les orcs ne sont pas tout à fait morts.

2ème Volet : LE SANG DANS LES TÉNÉBRES

La terre sur laquelle veillent les ogres et leur garde-manger vivant.



3ème Volet : LA MORT SUR SON ROCHER

L'air dans le monastère des hauteurs qui surplombe l'armée des orcs.

4ème Volet : LA GUERRE AU ROYAUME DES NAINS

L'eau dans la citadelle perdue des nains.

SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT

Un supplément de 112 pages comprenant la description du village de Kreutzhofen et du hameau de Weilerberg, avec un scénario complet : *La malédiction des Reichenbach*, quatre mini-aventures et cinq ébauches d'histoires à développer.

LE CHÂTEAU DE DRACHENFELS

La présentation complète d'un mystérieux château, haut lieu magique qui fut autrefois la demeure d'un puissant sorcier au service du Chaos. Une visite à déconseiller aux aventuriers inexpérimentés ! Avec de nouveaux monstres et une dizaine d'ébauches de scénarios.

ÉCRAN

Écran en quatre volets regroupant toutes les tables nécessaires au bon déroulement d'une partie.

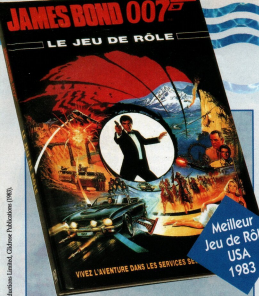
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E

Ce supplément comporte de nouvelles feuilles de personnage et un livret permettant de préciser différents aspects des aventuriers lors de leur création.

LA CAMPAGNE IMPÉRIALE

Première partie de la campagne de l'Ennemi Intérieur, qui s'étend sur quatre volumes. Ce supplément de 136 pages se compose de deux gros scénarios et d'une description complète de l'Empire, qui sert de cadre à toute la campagne. Avec la présentation de la petite ville de Bogenhafen et de nombreuses aides de jeu.





chapitre détaille également le personnel du service Q, et le tout est illustré de photos des films.

POUR VOTRE INFORMATION

Un précieux supplément de 72 pages proposant des règles supplémentaires concernant les personnages, les voyages et les combats en trois dimensions, des conseils pour l'élaboration d'une campagne, la description des services secrets du monde entier, de nouveaux PNJ, un ajout au manuel du service Q (dentifrice spécial, cravate thermique) et la présentation de treize villes, du Caire à Amsterdam en passant par Moscou, Bombay ou Istanbul.

L'ÉQUIPEMENT

Présenté en boîte, le traditionnel écran du maître de jeu est ici accompagné de nouvelles feuilles de personnage, d'un nouveau modèle de fiche de PNJ, de papier à l'en-tête du M.1.6 et d'autres accessoires.

ADVERSAIRES

Ce gros supplément présente sept nouvelles organisations

JAMES BOND



avec leurs supers méchants, leurs adjoints, les gadgets qu'ils emploient, leurs bases secrètes et tous les éléments nécessaires au maître de jeu pour les introduire dans sa campagne. Il contient aussi un chapitre très détaillé sur le SMERSH, les services secrets soviétiques.

DR NO

Un scénario qui vous entraîne en Jamaïque, à l'ombre des cocotiers et des jeunes filles vêtues de palmes, pour tenter de percer à jour les manigances du mystérieux docteur No. Comme tous les scénarios suivants, directement inspirés des films, il a fait l'objet de certains aménagements pour préserver l'effet de surprise.



DANGEREUSEMENT VÔTRE

Un scénario très mouvementé, une succession de morceaux de bravoure marquée par la présence de la troublante Mayday, et une magnifique poursuite au sommet de la tour Eiffel.

GOLDFINGER II

De Mexico à Ankara en passant par l'Espagne, un scénario original, le premier de la série qui ne soit pas inspiré d'un des films. Avec le retour d'Auric Goldfinger, le tristement célèbre amateur d'or.

GOLDFINGER

Un riche amateur d'or réunit autour de lui la fine fleur de la pègre internationale. A vous de découvrir si ses plans machiavéliques ne risquent pas de mettre en fait l'ordre mondial.

OCTOPUSSY

Une vente aux enchères londonienne vous lance sur la piste d'un bijou somptueux et jusque dans les bras d'une femme ravissante, à la tête d'une organisation... tentaculaire, comme de bien entendu.

VIVRE ET LAISSER MOURIR

De New York à San Mouique en passant par la Nouvelle-Orléans et les bayous de la Louisiane, une enquête placée sous l'influence de la magie vaudou concernant une succession de meurtres et un étrange trafic.

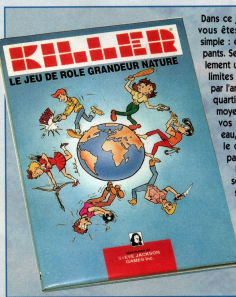


MANUEL DU SERVICE Q

Le catalogue complet des agents du M.1.6, comportant

toute une variété d'armes et de véhicules, autos, bateaux, avions et autres, équipés de tous les gadgets possibles. Un

KILLER



Dans ce jeu de rôle grandeur nature, vous êtes un tueur avec un contrat simple : éliminer un des autres participants. Seulement, attention, il y a également un contrat sur vous... Dans les limites du périmètre de jeu décidé par l'arbitre (cour du lycée, campus, quartier de la ville, etc.), tous les moyens sont bons pour parvenir à vos fins inouïables : pistolet à eau, balles de ping-pong, sel dans le café ou autres scorpions en papier.

Les règles proposent différents scénarios, une liste d'armes utilisables classées en fonction de leur niveau de danger, et surtout une foule de consignes à respecter scrupuleusement pour organiser une partie en toute sécurité et sans occasionner la moindre gêne dans votre entourage.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES

PARANOÏA

LE CÉLÈBRE JEU DE RÔLES DANS UN MONDE FUTURISTE PLUS DÉTERMINÉ QU'UN

NOUVELLE ÉDITION



Après l'Holocauste, dans les profondeurs du complexe Alpha enterré quelque part sous les restes de la Californie, un Ordinateur fou et tyrannique veille sur le bonheur des hommes. De gré ou de force. Clarificateur au service de l'Ordinateur, vous avez pour mission de démasquer et d'éliminer les traîtres, mutants et autres membres de sociétés secrètes. Mais vous êtes vous-même un mutant et un traître... Dans un tel climat de suspicion permanente et de délation organisée, votre vie ne pèse pas lourd. Heureusement, vous en avez six ! Un jeu d'espionnage et de contre-espionnage parodique au sein d'un univers loufoque.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES

PARANOÏA

niveau orange dans une folle équipée où ils ne comprennent rien.

L'ORDINATEUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS

Deux scénarios très différents, dans lesquels vous éliminez d'abord la star des vidéos-spectacles et procédez ensuite à l'extermination d'une bande de magiciens venus d'ailleurs qui prennent les rues du complexe pour des couloirs de donjon.

DES CLONES DANS L'ESPACE

Un ascenseur bizarre qui envoie des personnages de niveau rouge dans l'espace, où ils rencontrent des extraterrestres projetant d'envahir la Terre. Un scénario en cinq épisodes et des règles sur l'apesantue.

ON NE VIT QUE SIX FOIS

Cinq missions pour personnages de niveau orange, amenés à enquêter à l'extérieur du complexe pour ramener un important personnage au bercail.

ENVOYEZ LES CLONES

Un scénario en trois épisodes pour personnages de niveau rouge à jaune. Leur mission : éliminer la vidéostar Teela O'Malley, soupçonnée de trahison. Avec un mini-jeu de plateau en complément.

LES COMPLEXITÉS DU COMPLEXE ALPHA

Un long scénario à l'extérieur du complexe, consacré à la clarification méthodique d'une multitude de traîtres et de mutants. Avec la description complète des rouages administratifs du complexe Alpha.

POUR UNE POIGNÉE DE LASERS

Un scénario western pour personnages de niveau jaune, confrontés aux robots les plus rapides à l'Ouest du Pecos.

LES BLEUS DU SECTEUR MIT

Une campagne pour personnages de niveau bleu, désignés volontaires pour servir dans la Sécurité Interne du secteur MIT et ramener dans le droit chemin les équipes de Clarificateurs égarés. Avec des personnages prêts à l'emploi et des règles de simulation pour figurines.

VISITE GUIDÉE DU SECTEUR DOA

Ce supplément décrit en détail le secteur DOA, avec sa bureaucratie, ses sociétés secrètes, le Q.G. des Clarificateurs, une crèche clonique, des silos à nourriture, une centrale nucléaire et bien d'autres centres d'intérêt. Avec des scénarios, une carte en couleurs et de nombreuses aides de jeu.



ÉCRAN

Écran de jeu regroupant toutes les tables nécessaires au bon déroulement d'une partie, accompagné de trois courts scénarios.

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOÎTE NOIRE

Quatre missions pour personnages de niveau jaune. Une chasse à l'objet insolite dans une ambiance truffée de références aux mouvements musicaux des trente dernières années.

PRESSEZ LES ORANGES

Trois scénarios rapides qui engagent des personnages de

SIMULACRES

Système de simulation complet réussissant la gageure de tenir en quatre pages, ce jeu s'adapte sans effort à tous les contextes. Il est aujourd'hui épuisé, mais ses règles sont incluses dans les univers publiés.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES

CEUX DES PROFONDEURS

Ce scénario (sans les règles) vous entraîne à la recherche d'un oncle disparu, dans un archipel des Antilles placé sous la coupe d'un tyran sanguinaire. Une chasse au trésor au milieu des Indiens Caraïbes sur fond de légendes d'hommes-poissons.

AVENTURES EXTRAORDINAIRES & MACHINATIONS INFERNALES

Un univers (avec les règles, donc) inspiré des romans de Jules Verne, de Souvestre et d'Allain, accompagné d'un écran et d'un scénario de 32 pages qui vous fait voyager

de Paris à Moscou et jusqu'au cœur de l'Asie centrale.

CAPITAINE VAUDOU

Un univers (avec les règles) inspiré du roman de Tim Powers, *Sur des mers plus ignorées...* Au cours de la seconde moitié du XVIIIème siècle, vous écumez les océans en compagnie des terribles Frères de la Côte et en invoquant la protection des loas, les esprits du vaudou. Avec un écran et un scénario. Yo ! Ho ! Et une bouteille de rhum !



MALÉFICES

À LA LISIÈRE DE LA NUIT

Ce gros supplément contient tout ce que vous avez besoin de savoir sur la magie, la sorcellerie et le spiritisme. Il recense l'ensemble des sortilèges les plus connus avec leur histoire, le détail de leur mise en œuvre et le meilleur moyen de les employer.

BESTIAIRE

Basilic, farfadet, loup-garou, chouette et lutins sont au rendez-vous de ce recueil de créatures fantastiques directement issues du folklore traditionnel. Avec plusieurs nouvelles et de nombreuses illustrations.

L'ÉNIGMATIQUE CARNET DU CAPITAINE POP PLINN

Des disparitions successives, d'étranges petits carnets, la Bretagne mystérieuse et une très ancienne légende.

LES BRASIER NE S'ÉTEIGNENT JAMAIS

La tristement célèbre affaire des diables de Loudun est-elle définitivement classée ? Un scénario richement

documenté, avec de nombreuses aides de jeu.

DÉLIVREZ-VOUS DU MAL

Retrouvez-vous, le temps d'un scénario, dans le rôle de moines confrontés à de curieux phénomènes qui bouleversent la vie de leur monastère.

LE DOMPTEUR DE VOLCANS

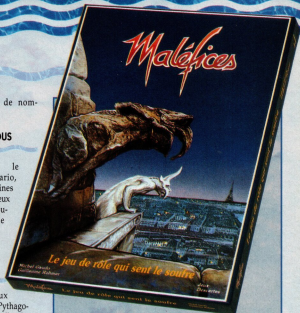
Un défi lancé aux membres du Club Pythagore, des gens de la balle plutôt étranges et un voyage au centre de la France qui pourrait mal se terminer.

ENCHÈRES SOUS PAVILLON NOIR

Une fabuleuse chasse au trésor sur fond de vaudou, à travers des îles paradisiaques...

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MEURTRES

Une lutte impitoyable entre les membres du



Avec les membres du Club Pythagore, plongez dans l'atmosphère élégante et romanesque de la France de la Belle Époque pour lever le voile sur les mystères sulfureux de la sorcellerie et des croyances anciennes. Un jeu d'angoisse et d'enquêtes fantastiques dans un monde occulte au charme désuet.

Les règles, très simples, sont accompagnées d'une abondante documentation sur le début du siècle, de deux scénarios, d'un écran, de dés et surtout d'un jeu de tarots spéciaux pouvant influencer le destin de vos personnages.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES

Club Pythagore et un génie du mal, véritable esthète du crime. Un scénario très littéraire émaillé de nombreuses références à Lautréamont.

LE MONTREUR D'OMBRES

Anney, calme et paisible au bord du lac. Pourquoi diable êtes-vous tous tombés malades ? Et quelle est donc cette histoire de savant fou et de machines étranges ?

FOLIES VIENNOISES

Vienne au début du siècle, un empire et une capitale qui perdent lentement leur faïste et leur puissance, cadre de choix pour une valse au rythme des battements de votre cœur.

CŒUR CRUEL

Un petit coin du Béarn hanté par de vieilles histoires qui remontent à la surface. Mais à trop se pencher sur le passé, on risque de basculer !

LE VOILE DE KALI

Une grande campagne à travers le monde qui prend des allures de quête initiatique.



MEGA III

Troisième édition du jeu des Messagers Galactiques, où vous parcourez les univers parallèles en effectuant différentes missions pour le compte de la Guilde des Mégas. Sachez faire preuve de doigté et de discrétion et vous montrerez dignes de la confiance que vous accordent vos supérieurs, car de votre conduite dépend peut-être l'acceptation de la Terre au sein de l'Assemblée Galactique.

Un jeu d'aventure à travers les mondes parallèles, accompagné d'une longue campagne inédite : Le voleur d'Ygol.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES





Une Terre soumise à une étrange invasion extraterrestre

qui modifie des pans entiers de la réalité ; des régions d'Amérique retournées à la préhistoire, sillonnées par les dinosaures et les hommes-lézards ; une cyberrapauté française où l'on se connecte sur un réseau informatique divin ; un Japon technologique infesté d'espions ; une Grande Bretagne médiévale-fantastique peuplée de monstres et de magiciens ; une Égypte pharaonique aux mains des super-héros ; une Indonésie de cauchemar hantée par des créatures épouvantables ; tel est le monde de TORG. Précipités au cœur de la Guerre des Réalités, vous incarnez des Chevaliers des Tempêtes qui luttent contre les Seigneurs Extraterrestres et tentent de restaurer l'unité de la Terre. Un univers multi-genres très détaillé qui se prête à tous les styles de jeu.

La richesse et la souplesse des règles vous permettent de passer sans difficulté d'une réalité à une autre. Innovation originale, le système vous donne la possibilité d'utiliser 150 cartes spéciales pour ajouter du piment dans certaines situations de jeu. Un scénario conséquent est fourni dans la boîte de base, ainsi que le premier numéro des Chroniques de TORG.

EDITEUR JEUX DESCARTES

Meilleur Jeu de Rôle USA 1990

où vous recherchez le fameux Calice en voyageant des temples d'Extrême-Orient jusqu'aux forteresses médiévales du royaume d'Aysle.

LA CITÉ ÉTERNELLE

Troisième et dernier volet de la trilogie des Reliques du Pouvoir. Traqués par les agents des Seigneurs Extraterrestres, vous découvrez une mystérieuse cité cachée dans les montagnes du Tibet et vous affrontez un terrible dilemme.

LA TERRE VIVANTE

Un supplément de 132 pages décrivant en détails le royaume implanté aux États-Unis par le seigneur Baruk Kaah : une jungle préhistorique et anti-technologique peuplée de dinosaures et d'hommes-lézards. Avec la présentation des parties non-envahies des États-Unis et du Canada, des règles spécifiques sur la magie primitive et les monstres de la Terre Vivante, et en prime le second numéro des Chroniques de TORG.

L'EMPIRE DU NIL

La description complète du royaume moyen-oriental du pharaon Mubius, un monde de science-fiction tout droit sorti des "pulp" d'avant-guerre avec sa Science Étrange, ses savants fous, ses gadgets délectants et ses super-héros. Un

TORG

supplément de 132 pages accompagné de trois numéros des Chroniques de TORG.

LA CYBERPAPAUTÉ + LE RÉSEAU DIVIN

Un double guide consacré au royaume français du Cyberpape Jean Malraux. Le détail de son organisation religieuse, les procédés de son Inquisition, la cybertechnologie, le Réseau Divin et ses cathédrales informatiques... Avec de nouvelles règles et deux scénarios complets pour lutter contre cette dictature pitoyable, au côté des irrédicibles Parisiens ou dans les rangs de la nouvelle rébellion cathare.

AYSLE

La présentation complète du royaume médiéval-fantastique qui recouvre une grande partie de l'Angleterre, de l'Irlande et des pays nordiques, ainsi que la description du monde natal des envahisseurs. Avec le conflit opposant Dame Pella Ardinay à Uthorion, et des règles additionnelles sur les religions, les miracles, la magie et la création de sortilèges, sans oublier les scénarios.

LE GRIMOIRE PRATIQUE DE PIXAUD

Un recueil de près de 150 nouveaux sorts, patiemment compilés par deux archimagés aysliens. Avec de nombreuses précisions sur la magie et de nouveaux éléments concernant Aysle.

LA TRILOGIE DE LA GUERRE DES RÉALITÉS

Trois romans passionnants prenant pour cadre l'invasion de la Terre et le début de la Guerre des Réalités. Vous suivrez avec beaucoup de plaisir la lutte des premiers Chevaliers des Tempêtes contre les envahisseurs et notamment contre le



Décharné, le plus puissant des Seigneurs. Une mine de renseignements et d'idées qui représente probablement le meilleur moyen d'entrer dans le monde de TORG.

Les Chevaliers des Tempêtes
Le royaume ténébreux
Le cauchemar



LE JAPON TECHNOLOGIQUE

La description complète de la réalité hypertéchnologique qui recouvre le Japon, royaume de la haute finance, de l'espionnage industriel et des guerres privées entre les méga-compagnies. Avec des règles concernant les arts martiaux, de nouveaux équipements et de nouveaux types de personnages.

ORRORSH

Un supplément consacré au royaume du Décharné, terre d'épouvante et de magie noire où la puissance du Mal peut affecter le plus endurci des Chevaliers des Tempêtes.

ÉCRAN

Regroupant toutes les tables nécessaires au maître de jeu, avec une série de fiches et d'aides de jeu.

LA CARTE DE LA DESTINÉE

Un scénario de 64 pages qui vous conduit de la Terre Vivante au nouveau royaume du Nil, à la recherche d'une carte mystérieuse dont les fragments sont dispersés dans

différentes réalités. Ce scénario peut être joué de façon isolée mais constitue surtout le premier volet de la campagne des Reliques du Pouvoir.

LE CALICE DES POSSIBILITÉS

Deuxième volet de la campagne des Reliques du Pouvoir,



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

MANUEL DES JOUEURS (2ème ÉDITION)

Nouvelle version d'un des plus anciens jeux de rôle, ce manuel contient tout le nécessaire pour créer un personnage, choisir sa classe, ses compétences, l'équiper et déterminer le cas échéant la liste de ses sorts. Avec des règles plus souples, mieux organisées et un système de combat entièrement revu et corrigé.

GUIDE DU MAÎTRE DU DONJON (2ème ÉDITION)

Deuxième volet des règles, ce manuel à l'usage exclusif du maître de jeu comporte tout le nécessaire pour entraîner ses joueurs dans le monde médiéval-fantastique d'AD&D. Avec de nombreuses précisions sur les chapitres abordés dans le Manuel des Joueurs, le système de combat, les PNJ, les alignements, et une foule de conseils utiles sur la façon d'aborder une campagne et d'attribuer les points d'expérience qui permettent aux personnages de progresser.

LE BESTIAIRE MONSTRUEUX

Un gros catalogue de 304 pages proposant des dizaines et des dizaines de monstres et autres créatures, fantastiques ou ordinaires, qui font le sel d'une aventure.

ÉCRAN

Écran de jeu regroupant toutes les tables nécessaires au bon déroulement d'une partie.

BLOC DE FEUILLES-PERSONNAGES

Des feuilles en couleurs pratiques et faciles à utiliser.

MYTHES & LÉGENDES

Un supplément consacré aux différentes mythologies rencontrées dans AD&D : amérindienne, arthurienne, aztèque, celtique, chinoise, égyptienne, grecque, japonaise, etc. Chaque panthéon décrit est accompagné de nouveaux sorts, objets magiques ou plans, avec les caractéristiques des dieux et des héros.

LE MANUEL DES PSIONIQUES

Un supplément présentant les différentes classes de personnages et les monstres qui possèdent des aptitudes psioniques. Avec de nouvelles règles de combat psionique et des conseils pour développer ce type de personnage dans une campagne.

RECUEIL DE MAGIE

Un grimoire comportant des centaines de nouveaux sorts pour les magiciens et les prêtres, ainsi que des dizaines d'objets magiques.

LES ROYAUMES OUBLIÉS

Un gros supplément détaillant l'univers fabuleux des Royaumes Oubliés avec ses régions, ses peuples et ses dieux, et toutes les informa-



tions nécessaires à l'élaboration d'une campagne. Avec deux scénarios et deux grandes cartes en couleurs.

SELENAE

Zoom sur un petit archipel à l'ouest des Royaumes Oubliés, les îles brumeuses de Selenae, qui dégagent comme un parfum de culture celtique. Une description très fouillée accompagnée de plans et de deux cartes en couleurs.

DARK SUN

Un luxueux supplément décrivant en détails un univers agonisant, ravagé par la magie et dirigé d'une main de fer par des rois-sorciers cruels et despotiques. De nouvelles races originales, une sorcellerie meurtrière et une large place accordée aux aptitudes psioniques. Avec un livret de règles, un guide des pays et des peuples, un scénario et deux grandes cartes en couleurs représentant une partie du monde du Soleil Sombre et la cité de Tyr.

LIBERTÉ

Premier volet d'une longue campagne, ce scénario vous plonge au cœur d'une machination cruelle dans la cité-état décadente de Tyr, avec ses esclaves, sa grande ziggourat, ses arkhontes corrompus et ses jeux du cirque.

DUNGEONS & DRAGONS

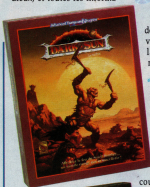


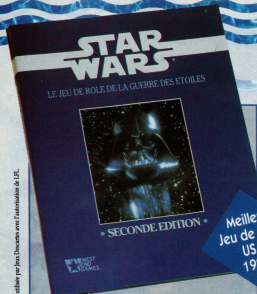
Le vénérable ancêtre du jeu de rôle se porte comme un charme, malgré ses presque vingt ans d'existence. Vous y incarnez un guerrier, un magicien, un prêtre ou un voleur qui arpente torche en main les couloirs et les salles obscures d'un donjon truffé de pièges, de monstres et de trésors.

Cette nouvelle version du jeu est spécialement conçue et rédigée pour

l'initiation. Elle contient tout le nécessaire pour progresser jusqu'au cinquième niveau. Les règles comportent un écran en trois volets et un scénario sous forme de fiches qui vous fait découvrir méthodiquement tous les mécanismes du jeu. Avec une grande carte plastifiée en couleur représentant votre premier donjon et des figurines en carton pour visualiser la position de vos personnages.

ÉDITEUR TSR





STAR WARS

LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES



SECONDE ÉDITION

Meilleur
Jeu de Rôle
USA
1988

Dans une galaxie lointaine, un empire maifaisant tente d'instaurer un règne de terreur sur les mondes déshérités. Mais une poignée de systèmes stellaires se dresse fièrement contre l'opresseur. Rejoignez les rangs de la Rébellion pour participer à la Guerre des Étoiles ! Aventures tumultueuses, combats de vaisseaux tournants, poursuites brûlantes, humour et grands sentiments sont au rendez-vous de cet univers en cinémascope.

La deuxième édition présente des règles entièrement refondues, offrant davantage de fluidité, de souplesse et d'uniformité. Il est désormais possible de jouer à l'époque de la Nouvelle République, qui suit la période couverte par les films de la série.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES

STAR WARS

LE GUIDE DE L'EMPIRE

Ce supplément vous dévoile toute la structure politique et militaire de l'Empire, avec photos, illustrations et cartes à l'appui. Ses vaisseaux de guerre de plus de dix kilomètres de long, son matériel lourd, ses différents unités de soldats impériaux avec leur ordre de bataille, et même l'Empereur et sa Garde Impériale.

SUPPLÉMENT AUX RÈGLES

Un ensemble de règles additionnelles sur les déplacements, les combats, la Force, les dommages et les soins, mais aussi la création et l'interprétation d'un personnage Droid, la façon de gérer les grandes batailles interstellaires et une table de conversion pour Guerriers des Étoiles, avec en prime un scénario complet : "Les prisonniers de l'oubli".

LE GUIDE DE L'ALLIANCE REBELLE

La présentation complète des forces de la Rébellion avec leur histoire, leurs vaisseaux, leur matériel, leurs stratégies et leurs techniques de combat particulière. Avec de nombreuses illustrations, cartes, plans et aides de jeu.

MANUEL D'INSTRUCTION DU GÉNÉRAL CRACKEN

Un catalogue d'équipement divers et varié pour les Rebelles, comportant également des règles sur le bricolage et la cybertechnologie.

L'ÉTOILE DE LA MORT, DOSSIER TECHNIQUE

La description détaillée de l'Étoile de la Mort, le plus terrifiant des engins de mort jamais construits par l'Empire. Avec une foule de plans et de croquis et plusieurs idées de scénarios.

COMMANDO : SHANTIPOLE

Une mission en six épisodes pour sauver le futur amiral Ackbar et son projet prototype d'Alle Y. Avec des informations sur les Verpines extraterrestres et des pions pour Guerriers des Étoiles.

CHASSE À L'HOMME SUR TATOÏNE

Le vieil amiral Tollon, que tout le monde croyait mort depuis longtemps, vient de refaire surface sur la planète des sables. Vous devez être les premiers à le retrouver. Mais sa tête est mise à prix, et les chasseurs de primes accourent des quatre coins de la galaxie... Une course-poursuite en huit épisodes, accompagnée d'une carte en couleurs du centre-ville de Mos Eisley et de l'intérieur de la célèbre Cantina. Avec des pions supplémentaires pour Guerriers des Étoiles.

LA BATAILLE DU SOLEIL D'OR

L'Empire vient de découvrir par hasard la légendaire planète aquatique de Sedri. Le secret de son mystérieux Soleil d'Or ne doit à aucun prix tomber entre les mains de l'Empereur. Un scénario en forme de quête spirituelle où la Force prend toute son importance. Avec des informations sur les Sedriens, les Seatroopers et les plans d'une base impériale maritime.

OUTRESPACE

Un astéroïde en proie à des phénomènes étranges, une terrible menace qui pourrait bien détruire la galaxie... Un scénario d'enquête aux frontières de l'inconnu, avec un mini-jeu pour figurines et des cartes événements.

PLUIE D'ÉTOILES

Une évasion des profondeurs d'un Destroyer Stellaire en perdition, une progression difficile à travers les débris sous le feu des troupes d'assaut pour aller délivrer une personnalité de la Rébellion avant l'explosion du bâtiment... Une hallucinante course contre la montre. Avec en prime un scénario de combat entre bipèdes TR-1T.

LES RÉCUPÉRATEURS

La poursuite d'un vaisseau impérial renfermant certaines informations vitales pour

LE GUIDE

Même si vous ne jouez pas, laissez-vous séduire par ce supplément qui détaille l'univers de la Guerre des Étoiles à grands renforts de documents, illustrations et photos. Avec au menu les chasseurs stellaires, vaisseaux spatiaux et autres véhicules divers, les Droïds, les Extraterrestres, les sabres-laser, les plans d'un avant-poste rebelle et ceux d'une base impériale, et les caractéristiques des héros de la série. Une mine de renseignements.

MATÉRIEL DE CAMPAGNE

L'écran du maître de jeu est accompagné d'un livret de 32 pages de conseils sur la façon de mener une campagne, et d'un plan de vaisseau en couleurs. Avec un scénario.





LES COORDONNÉES D'ISIS

Des éclaireurs impériaux ont découvert par hasard l'existence d'un monde-usine de l'Alliance. En rejoignant leur base et en dévoilant cette information, ils mettraient en péril la vie des centaines de milliers de personnes qui travaillent sur Isis et porteraient un rude coup à l'effort de guerre rebelle. A vous d'empêcher cette catastrophe à n'importe quel prix ! Un scénario de 64 pages avec la description du monde-usine d'Isis, les plans d'une corvette coréenne, et des aides de jeu.

MEURTRES DANS LA CITÉ DES PROFONDEURS

Un scénario d'enquête fournissant une quantité de renseignements sur les Quarrens et les Mon Calamari.

CRISE DANS LA CITE DES NUAGES

Intrigue policière ayant pour cadre la fabuleuse cité aérienne de Yavin.

LES MAÎTRES MONDES



Un jeu de rôle médiéval fantastique dont les règles peuvent convenir à n'importe quel univers existant. La définition de votre personnage tient compte de ses aspirations, de son caractère et de ses goûts et même de sa famille socioprofessionnelle, mais surtout elle vous débarrasse de la traditionnelle feuille de personnage. Un système ouvert et modulable qui favorise l'interprétation et l'imagination tout en simplifiant la gestion du jeu.

EDITEUR L'ARKALANCE

LES CARNETS DES MAÎTRES MONDES

Publication régulière consacrée aux Maîtres Mondes. Au sommaire : questions-réponses, courrier, articles de fond, présentation brève et complète de différents mondes de jeu, et scénarios prêts à jouer.



ARS MAGICA

Dans un Moyen-Âge en proie à la superstition, les magiciens de l'Ordre d'Hermès s'attirent l'hostilité et la méfiance du peuple et des puissants. Alors, pour continuer à inventer leurs formules et perfectionner leur art magique, ils forment des Alliances et se réfugient dans des places-fortes inexpugnables en marge de la civilisation. Vous disposez d'un trio de personnages, un magicien, bien sûr, mais également un servant et un homme à tout faire, que vous incarnez tour à tour au gré des aventures. Vous découvrez ainsi toutes les facettes de la vie d'une Alliance, faite de recherches et d'expériences magiques mais aussi d'aventures périlleuses et autres travaux plus ordinaires. Un jeu médiéval-fantastique aux multiples dimensions.

EDITEUR JEUX DESCARTES

ÉCRAN

Écran en quatre volets regroupant toutes les tables nécessaires au bon déroulement d'une partie, accompagné d'un volumineux cahier d'aides de jeu.

LE MAÎTRE DES NUÉES

Un scénario spécialement conçu pour vous introduire en douceur dans l'univers d'Arts Magica et vous permettre de vous familiariser avec les règles. Une intrigue en apparence toute simple qui se complique au fur et à mesure, dans laquelle vous êtes confronté au Maître des Nuées qui chevauche la tempête en ravageant tout sur son passage. Avec des résumés

de règles et de contexte, des personnages prêts à jouer et de nombreux conseils au maître de jeu.

LES ALLIANCES

Un supplément consacré aux Alliances, refuges des magiciens, à la fois places-fortes et laboratoires d'étude. L'élaboration d'une Alliance est détaillée dans ses moindres détails, du choix du site et des défenses à l'étalement des laboratoires et au contenu de la bibliothèque en passant par le moral des troupes et l'âge des bâtiments. Chaque Alliance suit un cycle d'évolution, naissance, croissance puis maturité et enfin déclin, qui



correspond au cycle des saisons. Avec quatre exemples complets.

L'ALLIANCE BRISÉE DE CALEBAIS

Un scénario qui vous entraîne au fond des ruines d'une ancienne Alliance pour élucider le mystère de son déclin. Avec de nombreuses aides de jeu.



ALIENOÏDS

L'invasion de la Terre est en marche ! Les Alienoïds sont parmi nous, et vous êtes l'un d'entre eux ! Avec votre corps de poule insectoïde, votre gueule extensible bordée de dents de requins et votre inséminateur facial, vous n'est pas vraiment joli à voir... Heureusement, il vous est possible de camoufler votre apparence ! Forts d'une technologie arrachée à d'autres races plus faibles, vous infiltrer discrètement les moindres recoins du pouvoir terrien. Ce serait facile... Sans les querelles intestines et autres rivalités qui dressent l'un contre l'autre les patriarques du vaisseau-mère !

Un jeu cruel et parodique aux règles simples et efficaces, complétées par de nombreux scénarios.

EDITEUR IDEO/JEUX/SIROZ PRODUCTIONS

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

Le jeu de rôle des Terres du Milieu



Le monde des Terres du Milieu tel qu'il apparaît dans Bilbo le Hobbit et la trilogie du Seigneur des Anneaux est sans doute l'un des plus merveilleux et des plus

poétiques qui puissent s'offrir aux yeux de vos personnages. Découvrez le joyeux pays des Hobbits et les halls illuminés des Nains, chevauchez aux côtés des Rohirrim, levez votre coupe à la table du Roi des Elfes et partez sur les traces du magicien Gandalf et des Rôdeurs du Nord, en guerre contre le Noir Ennemi dans sa Tour Sombre.

Un jeu d'aventure fantastique à travers l'univers de J. R. R. Tolkien, utilisant le système de règles de Rolemaster.

ÉDITEUR HEXAGONAL

JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU

des Nains, abandonnée et tombée aux mains des Orques, à la recherche du mithril et d'autres trésors perdus dans le secret des chambres silencieuses. Une description détaillée avec de nombreux plans et diagrammes à l'appui.

RANGERS DU NORD

La présentation du royaume d'Arthedain sous le règne d'Argeleb II, dans les années 1600-1700 du Troisième Âge. Avec la description de Fornost, Annúminas, la Comté et la Frontière Septentrionale, et des aventures qui vous entraînent en marge du domaine du Roi-Sorcier, à la recherche des Palantiri sur les terres glacées de Forochel.

LORIEN

À travers la présentation de la Forêt d'Or, c'est toute l'histoire des Elfes Noldors, Sindars et Sylvains que propose ce supplément. Avec Caras Galadhd, la cité des arbres, Cerin Amroth, la capitale abandonnée, et Ost-In-Edhil, forteresse des Eldars, où Sauron apprît l'art des maîtres orfèvres-jouailliers.

ISENGARD

La tour d'Orthanc, triomphe architectural des Nûméoréens et repaire du magicien Saroumane pendant la Guerre de l'Anneau, et la description complète du Calenardhon, région stratégique prise entre les Monts Brumeux et les Montagnes Blanches. Avec ses trois peuples et ses nombreuses forteresses.

LES ENTS DE FANGORN

Ce supplément vous introduit dans la forêt de Fangorn où vivent les Onodrim, les vieux gardiens des arbres, présentés en détails avec leur histoire, leur culture et leur société. Pourrez-vous les débarrasser d'une tribu d'Orques qui infeste la région ?

LES CAVALIERS DE ROHAN

Ce supplément présente en détails les cavaliers du Rûdemark et les autres habitants de la région, leur culture et leurs coutumes, Édaras la capitale, la

citadelle de Fort le Cor, avec les plans d'un village fortifié et d'une tour de signalisation.

LES VOLEURS DE THARBAD

La description minutieuse de la ville marchande de Tharbad, qui enjambe le cours du Gwathlo. Ses quartiers, ses échoppes et ses voleurs. Avec quatre scénarios urbains.

RIVENDELL

La Maison d'Elrond le semi-elfe, havre de paix et de sérénité au cœur de la région inhospitalière du Rudhaur. Quatre plans en couleurs détaillant la Dernière Maison Simple à l'Est de la Mer et la vallée de Fondcombe.

AUX PORTES DU MORDOR

Trois scénarios au cours desquels vous enquêtez sur l'explicable disparition d'un convoi de vin en Ithilien, affrontez une bande d'Orques opérant à partir d'une ancienne tour de garde, et déjouez enfin les plans maléfiques du maître de Durthang.

LES ASSASSINS DE DOL AMROTH

Trois scénarios se déroulant à Dol Amroth et aux environs. Où il est question du meurtre d'un chevalier de grand renom, d'un guerrier fantomatique, d'une mystérieuse organisation d'assassins en gris, et de leur place-forte sur la Colline aux Grisons.

REVE DE DRAGON

Deuxième édition du jeu de rôle médiéval-onirique dans lequel les Voyageurs que vous incarnez découvrent un univers changeant et poétique révé par les dragons. De gris-rêve en déchirures diverses, vous arpentez les Basses et les Hautes-Terres du rêve en affrontant périls magiques et créatures de rêve, bref, en vivant des aventures à dormir debout.

Le système de jeu, très complet, a été clarifié et simplifié à l'intention des nouveaux joueurs. Il se présente désormais en trois livrets, avec deux scénarios et une place plus importante accordée aux mondes de Rêve de Dragon.

ÉDITEUR MULTISIM

ÉCRAN

Écran en quatre volets accompagné de 8 pages de tables de références.

LA CARTE DES TERRES DU MILIEU

Un magnifique poster 90 x 60 en couleurs reproduisant la carte complète des Terres du Milieu.

LES CRÉATURES DES TERRES DU MILIEU

Ce supplément détaille toutes les créatures fantastiques ou ordinaires qui peuplent les Terres du Milieu, des Aigles des Montagnes aux magnifiques chevaux du Rohan en passant par les dragons et les wargs sanguinaires. Avec l'histoire de chaque espèce et un glossaire alphabétique.

MORIA

Un supplément qui vous précipite dans les profondeurs de la légendaire cité





Sans doute le système de règles le plus volumineux et le plus détaillé qui soit dans le domaine de l'heroic fantasy. Une vingtaine de classes de personnages, un système de combat très fouillé, trois écoles de magie et plus de 2 000 sorts, et toute l'information nécessaire à l'élaboration d'une campagne.

Rolemaster n'est pas lié à un monde précis ; à vous de l'adapter à l'univers de votre choix. Sachez pourtant qu'il existe des univers conçus spécialement pour lui, notamment Shadow World, et que ses règles sont totalement compatibles avec le Jeu de Rôle des Terres du Milieu.

ÉDITEUR HEXAGONAL

ROLEMASTER

ÉCRAN

Écran en quatre volets accompagné de 16 pages de tables de références.

CRÉATURES & TRÉSORS

Un épais supplément qui regroupe plus de 500 créatures ordinaires et monstres fantastiques, des démons aux dragons en passant par les élémentaux et les morts-vivants, ainsi qu'une foule de nouveaux objets magiques et des tables de génération de trésors.

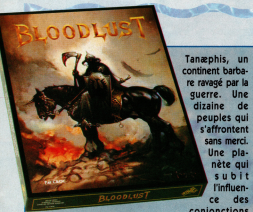
ROLEMASTER COMPAGNON I

Premier d'une longue série, ce supplément vous propose

des règles additionnelles, de nouvelles listes de sorts, de nouvelles professions pour vos personnages, un système de combat condensé, de nouveaux monstres, des objets magiques, des herbes, des poisons et bien d'autres choses encore.

L'HORREUR D'ORGILLON

Trois scénarios au cours desquels vous êtes d'abord confrontés à l'ancienne malédiction des châtelains d'Orgillon avant de vous risquer dans les sables du désert de Tytus à la recherche d'un objet mystique. Un module situé dans l'univers de Shadow World.



Tanaphis, un continent barbare ravagé par la guerre. Une dizaine de peuples qui s'affrontent sans merci. Une planète qui subit l'influence des conjonctions

lunaires. Dans cet univers feroce, les Armes apportent puissance et gloire à ceux qui les manient. Vous êtes un de ces porteurs d'Armes qui s'ouvrent un chemin écarlate au milieu du champ de bataille. Mais qui tient les rênes de votre destin ? Vous ? Ou bien votre Arme ?

Dans Bloodlust, vous incarnerez à la fois le porteur et son Arme. Un jeu violent qui vous offre pourtant la possibilité de jouer en finesse les contradictions internes de votre double personnage.

ÉDITEUR IDÉOJEUX/SIROZ PRODUCTIONS

BLOODLUST

I'habitent : les Thunks et les Piorads avec leurs chevaux carnivores. Une présentation détaillée, quelques règles optionnelles et deux scénarios qui prolongent la campagne entamée dans la boîte de base.

POUSSIÈRE D'ANGE

Suite de la campagne avec deux scénarios situés dans l'Ouest et le Sud de Tanaphis. La présentation de deux peuples, les Ghadars et les Batranobans, avec un ensemble de règles concernant la culture des épiques magiques, grande spécialité batranoban.

L'ENLÈME & LE MARTEAU

Suite de la campagne au pays des Vorozions et des Derigions décadents, dont l'empire est réduit à leur seule capitale. Avec comme toujours une série de règles optionnelles.

SOUVENIRS DE GUERRE

La campagne approche de sa conclusion à travers le territoire des terribles amazones Sekeker. Ce supplément présente également deux peuples marginaux, les Hystanons semi-humains et les Alwegs apatrides.

LES JOYAUX DE PÔLE

Pôle est le dernier vestige de l'empire derigien, la capitale de Tanaphis, une ville de 13 millions d'habitants construite sur les ruines d'une ancienne cité elfe. Ce supplément décrit en détails 18 de ses quartiers les plus représentatifs, du marché aux esclaves aux quartiers administratifs en passant par les arènes, les quartiers chauds, le palais, le port ou les enclaves piorads ou batranobanes. Avec la conclusion de la campagne.

CONTES & LÉGENDES

Un supplément unique réunissant histoires populaires, contes pour enfants, épopées antiques et récits légendaires qui vous présentent Tanaphis sous un jour nouveau. Avec toutes les règles nécessaires pour mettre ces éléments en pratique, et à chaque page, une idée de scénario ou de campagne.



LES FRÈRES DE LA NUIT

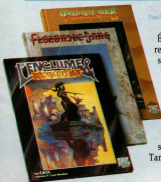
Découvrez en détails les sectes, sociétés secrètes et autres guildes qui étendent leur pouvoir sur toute la surface de Tanaphis. De la Guilde des Épiques toute puissante dans les royaumes batranobans, au paisible Moïs du Bonheur, en passant par la Mort Carmin de triste réputation, tous les renseignements nécessaires pour combattre ou intégrer ces regroupements. Avec de nombreux scénarios complets et des suggestions d'aventures.

ÉCRAN

Écran en quatre volets regroupant les tables nécessaires au bon déroulement d'une partie. Avec un scénario de 8 pages intitulé "Le spectacle continue".

FLOCONS DE SANG

Un supplément qui présente le Grand Nord de Tanaphis et les peuples qui



STORMBRINGER

LE LOUP BLANC

Un supplément très complet, avec notamment la description de trois temples (du Chaos, de la Loi et de la Flamme Éternelle) ; des règles navales détaillées, présentant les navires rencontrés dans Stormbringer mais aussi dans Hawkmoon ; une foule de nouvelles créatures ; et un scénario réservé aux aventuriers expérimentés qui les projette sur le plan chaotique de l'Enfer Jaune.

LES SORCIERS DE PAN TANG

Une description détaillée de Pan Tang, île de cauchemars peuplée de démons et de sorciers fous qui rêvent de partir à la conquête du monde. Sa culture, sa société, sa magie, l'Église du Chaos et une demi-douzaine de scénarios meurtriers. Voir Pan Tang et mourir...

LE PIRATE DES MONDES

Cette campagne commune à Stormbringer et à Hawkmoon est un long périple à

travers les différents plans du Multivers. A bord du Pirate des Mondes, navire capable de passer d'un univers à l'autre, les aventuriers se lancent dans une quête hallucinante dont l'issue seule peut déterminer leur survie. Ce supplément comporte de nouvelles armes et des règles détaillant l'usage de la magie et de la science dans le million de sphères du Multivers.

PÉRIS DANS LES JEUNES ROYAUMES

Quatre scénarios pour voyager à travers les Jeunes Royaumes. Découvrez le légendaire royaume flottant, explorez le nord de Tarkesh et fouillez le Désert des Larmes à la recherche du Cœur d'Arioch.

LES SEIGNEURS DES MERS

L'île des Cités Pourpres décrites en 128 pages selon le même format que les Sorciers de Pan Tang. Tout ce qu'il vous faut savoir sur la géographie du lieu, la structure politique et sociale et les rapports houleux entre corsaires et navires marchands, agrément de quatre scénarios.

ÉCRAN

Nouvel écran de jeu comportant toutes les tables nécessaires, accompagné d'un scénario.

LES DIEUX DE GLORANTHA

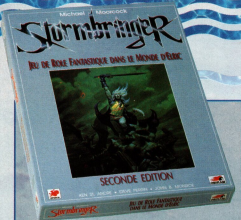
Gros recueil de 190 pages consacré aux principaux divinités de Glorantha. Les panthéons de la Terre, du Ciel, des Tempêtes, de la Mer, du Chaos, les dieux nains, elfes et trolls, et bien d'autres encore, sont ainsi détaillés avec leur culte et leur histoire, leur magie spécifique et même le calendrier de leurs fêtes sacrées.

LES MONTS ARC-EN-CIEL

Ce supplément propose un bestiaire de créatures fantastiques, magiques, mythologiques ou ordinaires, un bon nombre d'entre elles étant spécifiques au monde de Glorantha. Avec trois scénarios, dont "Le sentier de la pomme".

GENERTELA

Avec ses dizaines de cartes et la présentation détaillée de chaque région, peuplée, royaume ou empire du principal continent de Glorantha, ce supplément est un véritable atlas géographique, politique



Fondé sur l'œuvre de Michael Moorcock, ce jeu vous emporte dans un univers violent secoué par la guerre entre seigneurs de la Loi et ducs du Chaos. Au pays des sorciers et des prêtres fous, des guerriers sanguinaires et des voleurs magnifiques, apprenez à invoquer et à craindre les forces démoniaques et les esprits élémentaires avant de vous lancer sur les traces d'Élric le Nécromancien et de sa sinistre épée noire buveuse d'âmes !

La deuxième édition des règles de Stormbringer utilise le système standard des jeux Chaosium, compatible avec celui de Runequest, Hawkmoon et l'Appel de Cthulhu.

EDITEUR ORIFLAM



ÉCRAN

Comportant tous les tableaux nécessaires au maître de jeu, il propose en plus un scénario, "L'Œil de Straasha".

DÉMONS ET MAGIE

Premier supplément de Stormbringer, proposant des règles additionnelles et deux scénarios.

LE CHANT DES ENFERS

Peut-être le plus utile des suppléments de la série, recueil de règles additionnelles et de scénarios. Attention tout de même à certains modules à la mortalité particulièrement élevée.

LE VOLEUR D'ÂMES

Cette campagne de grande envergure regroupe deux scénarios, le Voleur d'Âmes et l'Épée Noire. Elle vous entraîne à la suite d'Élric dans les endroits les plus reculés des Jeunes Royaumes et jusqu'à Nadsokor, la cité des mendiants.



HAWKMOON



ÉCRAN

Superbe écran en quatre volets comportant toutes les tables nécessaires au maître de jeu, accompagné d'un scénario se déroulant dans la péninsule ibérique.

LA FRANCE

Supplément de création française décrivant la France du Tragique Millénaire : Karlay et son pont d'argent,

les Hautes Terres, la Loreine, la Normandie, la Gascoigne, l'Aquitain, la Picardia et sa terrible mer de sueur hanté par les goules, l'Alsaz, la Begik, l'Oléan, les Iles de Feu, le Vieux Royaume coupé en deux et bien sûr Parye, la cité de cristal bâtie par le Métamorphe.

Ce supplément comprend également la présentation de plusieurs sectes (évolutionnistes adorant la mutation, chevaliers génétiques pourchassant les mutants, etc.) et des dizaines de suggestions d'aventures.

L'ÎLE BRISÉE

Campagne de 118 pages se déroulant dans les collines de la verte Eire, avec en sus de nouvelles informations sur les

ordres granbretons, les objets technologiques, l'Irlande et les goules des mers.

LA KAMARG

Deuxième création hexagonale décrivant avec un luxe de détails le foyer de résistance contre l'empire de Granbretonne. Vous y trouverez notamment les plans de défense du comté et des informations concernant les principaux PNJ.

Une trame de campagne couvrant 16 années, de l'avènement du Comte Alrain à la victoire finale sur le Ténébreux Empire, donne toute sa dimension à ce supplément.

L'EMPIRE TÉNÉBREUX

Nouvelle création française, ce supplément de 126 pages répond à toutes les questions que vous pouvez vous poser sur les Granbretons et leurs légions aux masques d'animaux. Leur philosophie, leur science démentielle, les détails de leurs conquêtes européennes, et deux scénarios.



Second jeu fondé sur les romans de Michael Moorcock, Hawkmoon vous fait découvrir un autre

volet de la saga du Champion Éternel. Après l'effondrement tragique de la civilisation, des royaumes féodaux se dressent au milieu des ruines et des mutants contre les aspirations hégémoniques de la Granbretonne, empire baroque et décadent usant des vestiges d'une science malsaine et corrompue.

Les règles de Hawkmoon utilisent le système standard des jeux Chaosium, compatible avec celui de Runequest, Stormbringer et l'Appel de Cthulhu.

ÉDITEUR ORIFLAM



RUNEQUEST

et culturel. De même format que "Les Dieux de Glorantha", il s'accompagne d'une grande carte détachable en couleurs.

LES RUINES HANTÉES

Ce supplément de 48 pages vous entraîne dans les ruines d'un ancien manoir nain, aujourd'hui occupé par le clan troll des Sazdorf. Il regorge d'informations sur la vie des trolls, leur structure, leur organisation guerrière et religieuse, leurs insectes géants... L'ensemble est complété par des suggestions de scénarios convenant aussi bien à des aventuriers humains qu'à des personnages trolls.

LES SECRETS OUBLIÉS

Un gros supplément de 160 pages pour tout savoir sur les races non humaines qui peuplent Glorantha : les

trolls, les nains, les elfes, les dragonewts et autres. Avec règles de création de personnage, organisation sociale, politique et économique, bref, tous les renseignements nécessaires pour les jouer en pleine connaissance de cause. Avec aussi certaines créatures terrifiantes, telle la sinistre Chauve-Souris Pourpre, et des informations sur les cristaux, la meilleure façon de les découvrir et de s'en servir. Enfin, un chapitre vous dévoile le ciel de Glorantha et ses myriades de constellations.

LES GUERRIERS DU SOLEIL

Gros supplément de 160 pages décrivant avec un luxe de précisions le comté du Dôme Soleil, enclave des adorateurs de l'astre du jour le long du fleuve des Bereaux. Vous y découvrirez le culte de Yelimo dans tout le rayonnement de sa splendeur guerrière. Trois scénarios complètent la présentation de la région.

LE ROI DE SARTAR

Gros roman de 300 pages écrit par Greg Stafford, co-auteur du jeu et inventeur du monde de Glorantha, sur le thème de la Guerre des Héros. Le livre retrace la quête héroïque du prince sartarien Argrath et ses batailles contre l'empire lunaire. Il développe également l'histoire de la Passe du Dragon et la mythologie des barbares orlanthi.



Au sein des royaumes et des empires du monde fantastique de Glorantha, des aventuriers courageux apprennent la magie des runes

dans le secret des temples en préparation de la Guerre des Héros. Un univers fouillé, des religions cohérentes et une magie omniprésente pour un jeu où passe le souffle de l'épopée. Un monument.

Les règles de Runequest développent le système standard des jeux Chaosium et sont donc compatibles avec celles de Hawkmoon, Stormbringer et l'Appel de Cthulhu. Très complètes, elles sont également conçues pour convenir à n'importe quel univers d'heroic fantasy.

ÉDITEUR ORIFLAM





PENDRAGON



Conçu et rédigé par un passionné de légendes arthuriennes, ce jeu a pour cadre l'Angleterre fabuleuse

des récits du Moyen-Âge, où des chevaliers en armure étincelante s'affrontent sans merci au pied des châteaux de pierre blanche pour défendre l'honneur des gentes demoiselles. Un univers d'aventures héroïques et d'amour courtois glorifiant la noblesse d'âme et les grands sentiments.

Les règles utilisent le système standard des jeux Chaosium sous une forme simplifiée, proche du système de Runequest, Hawkmoon, Stormbringer et l'Appel de Cthulhu.

ÉDITEUR ORIFLAM

ÉCRAN

Contenant toutes les tables nécessaires à la maîtrise d'une partie, il contient en outre un scénario : "Le roi oublié".

CHEVALIER AVENTUREUX

Luxueux supplément de 160 pages comprenant des règles avancées pour la création de votre personnage, ainsi

que la description des régions, peuples, cultures et religions de France et d'Angleterre.

SANG & LUXURE

Recueil de quatre scénarios qui peuvent être joués en campagne ou indépendamment les uns des autres. Avec des aides de jeu pour le maître et la description de la région d'Anglia.

L'ENFANT ROI

Deuxième supplément de luxe présentant l'histoire complète du

royaume de Bretagne à partir de l'an de grâce 510, où Arthur tire de la pierre l'épée Excalibur. Vivez avec lui les guerres d'unification et vous deviendrez peut-être l'un des premiers chevaliers de la Table Ronde.



BITUME

Après le passage de la comète de Halley, plusieurs cataclysmes successifs ont ravagé la planète, immédiatement suivis d'une épidémie aux conséquences assez... particulières. La civilisation s'est effondrée pour céder la place au chaos, à la barbarie et à

l'humour d'un monde post-apocalyptique façon Mad Max.

La cinquième édition de Bitume est entièrement remaniée par rapport aux versions précédentes, avec notamment des règles plus fluides et une toile de fond plus détaillée.

ÉDITEUR IDEO/JEUX/SIROZ PRODUCTIONS

ÉCRAN

Écran en quatre volets accompagné d'un scénario et d'aides de jeu sur les véhicules.

route difficile et parsemée d'embûches.

CASSOLET CHOUCROUTE

Ce supplément détaille deux régions transformées par le passage de la comète de Halley : l'Alsace et le sud de la France. Une visite guidée de Strasbourg et Toulouse pour partir à la découverte du monde de Bitume.

PARIS BREST

Un supplément consacré à Paris et à la Bretagne avec plusieurs scénarios qui vous entraîneront des ruines de la ville-lumière jusque dans les griffes des pirates bretons, au long d'une

GURPS

SYSTÈME DE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE ET UNIVERSEL



Système de Jeu de Rôle Générique et Universel (en anglais G.U.R.P.S.), ce pavé de 250 pages présente des règles détaillées et cohérentes vous permettant de jouer

dans TOUS les univers possibles et imaginables. Parfaitement accessibles au débutant, elles sont assez élaborées pour satisfaire les joueurs les plus exigeants. GURPS vous fournit également une quantité de conseils précieux pour élaborer sans douleur votre propre univers.

ÉDITEUR IDEO/JEUX/SIROZ PRODUCTIONS

GURPS

deux des filles d'albâtre au corps de liane.

GURPS MAGIE

Un supplément couvrant toutes les pratiques magiques, sorcellerie, alchimie, nécromancie, thaumaturgie, arts divinatoires ou connaissances mystiques offrant toujours un grand pouvoir à ceux qui savent les maîtriser.

GURPS HORREUR

Ce supplément générique vous permet de réaliser tous les types de scénarios possibles ayant l'Horreur pour thème dominant. Chasse aux fantômes, enquête sur des tueurs psychopathes, affrontements cosmiques avec des créatures cthulhuesques ou résistance farouche au déferlement des hordes extraterrestres, de quoi faire frissonner vos joueurs pendant de longues parties.

ÉCRAN

Écran en quatre volets regroupant toutes les tables nécessaires à la bonne marche

d'une partie, accompagné d'un scénario de 16 pages.

GURPS CONAN

Écrit d'après l'œuvre de Robert E. Howard, ce supplément vous précipite 20 000 ans en arrière dans l'Hyborée de Conan, un monde de fantasy barbare où des guerriers aventureux et des voleurs furtifs se glissent de temples maudits en cités interdites à la recherche de trésors perdus, affrontant des sorciers maléfiques, des cultes anciens et des périls innombrables pour les beaux



NEPHILIM



NEPHILIM

Trophée Casus Belli 1992 de la meilleure création française

Nephilim lève le voile sur les mystères de notre époque. Après plusieurs millénaires entrecoupés de brèves périodes d'incarnations à travers les âges, les esprits élémentaires qui ont vu naître l'Atlantide émergent de leur long sommeil pour être confrontés au monde moderne ; et vous êtes

l'un d'entre eux. Mais les sociétés secrètes qui se partagent le monde sont prêtes à tout pour s'emparer de vos connaissances et vous arracher votre pouvoir. Armés d'anciens sortilèges et de formules alchimiques, vous pénétrez au cœur de l'occultisme pour chercher la voie mystique de l'illumination.

Les règles de simulation utilisent le système standard des jeux Chaosium.

EDITEUR MULTISIM

les conduit à Venise à la recherche de leur passé, et Le palimpseste du Baphomet leur fait affronter des dangers particulièrement terrifiants.

LES ARCANES MAJEURS

Toute la lumière sur les 22 familles des Nephilim, décrites par le menu avec leur organisation, leurs symboles et leurs bûts mystiques. Ce supplément fondé sur les cartes du tarot divinatoire vous permettra de développer le passé de votre personnage au cours de ses différentes périodes d'incarnation.



ÉCRAN

Écran du Maître des Initiés regroupant l'ensemble des tables nécessaires au bon déroulement d'une partie.

cinq toiles ésotériques peintes par un artiste en fin de carrière. Il constitue une excellente introduction au monde de Nephilim.

LES TEMPLIERS

Un gros supplément de 144 pages qui s'intéresse aux templiers. Un organigramme présente la structure secrète de l'Ordre du Bléon et les Grands Secrets sont révélés, avec les rites et les symboles, la vérité sur le fameux trésor des templiers, la

nature du Baphomet, la Blandéca, les trois degrés initiatiques et bien d'autres mystères. Enfin, trois scénarios opposent les Nephilim à leurs ennemis héréditaires en un duel ésotérique sans merci.

LE LION VERT

Recueil de quatre scénarios destinés à des Nephilim expérimentés. Il vous mène sur la piste d'un terroriste basque gardien d'un lourd secret, *Mnemos*

LE SOUFFLE DU DRAGON

Cette grande campagne retrace la Chute du Dragon et le réenchantement de la Bretagne, avec au

rendez-vous Merlin, le roi Arthur et la forêt magique de Brocéliande.



LES VEILLEURS

Plongez dans les légendes et les rites ancestraux d'un petit village qui abrita, au XIIIème siècle, une importante commanderie templière... Ce scénario conduit les Nephilim à se pencher sur

EMPIRES & DYNASTIES

Sur l'immense Xu-Reahna, les hommes sont revenus à une société de type féodal qui perdure depuis près de 6 000 ans. Seuls quelques légendes confuses et les vestiges d'une technologie oubliée témoignent encore

ANASHIVA REAHNA

Une série de suppléments venant compléter les règles de base et affiner la description du monde de Reah. Chaque numéro comporte des règles additionnelles, la description géographique, politique et économique de diverses régions, des cartes et des scénarios.

N°1 : L'Art de la Guerre, ou les différents aspects d'une carrière militaire et l'organisation de l'Armée Impériale.

N°2 : La Mangorani, détaillant le sud de l'Empire.

N°3 : Périple en Amodan, ou les mystères du continent sud.

AVENTURES EN REAH

Recueil de scénarios. A paraître.

LES GUILDES DANS L'EMPIRE

Un supplément regroupant différentes informations sur les principales guildes de Mangor et Phearys, les deux grandes villes de l'Empire. Avec un scénario. A paraître.

LES CHARS XALAX

Un supplément présentant l'histoire et le fonctionnement des Xalax et des divers moyens de locomotion qui en découlent. A paraître.



ATLAS DE TREGOR

Un monde médiéval-fantastique riche et très détaillé, avec son histoire et ses légendes, ses peuples, ses religions, son économie et sa géographie, abondamment illustré de cartes de toute beauté. Quel que soit votre jeu, Tregor constitue un cadre merveilleux, propice à toutes les aventures.



EDITEUR
LES PRESSES DU MIDI

EDITEUR LES PRESSES DU MIDI

VAMPIRE, LA MASCARADE

Trophées Casus Belli 1999 du meilleur jeu de rôle et de la meilleure traduction

La malédiction de Cain pèse sur vous ! A la tombée

de la nuit, vous sortez dans les villes des hommes et rôdez en quête d'une proie ; car vous êtes un vampire, condamné pour toujours à boire le sang de vos frères. Traqué par les sociétés secrètes et les chasseurs fanatiques, au milieu des intrigues qui déchirent les différents clans de vampires, vous luttez pour préserver le secret de votre existence et contrôler la Bête qui sommeille en vous.

Le système de jeu est réduit au minimum pour laisser une large place à l'interprétation, mais de nombreuses règles optionnelles vous permettent de doser le degré de complexité. Un jeu d'horreur néo-gothique dans un monde noir et désespéré.

EDITEUR HEXAGONAL



CHICAGO BY NIGHT

Un supplément de 196 pages consacré à Chicago, qui n'est plus ce qu'elle était depuis l'attaque meurtrière des Garous et du Sabbat. Avec la description de la ville, son histoire, ses clans de vampires et ses personnalités dominantes, et un chapitre traitant de la politique au sein de la société des vampires.

les règles de base. Vous avez reçu l'ordre de vous présenter devant Lodin, le Prince de Chicago. Mais celui-ci disparaît mystérieusement peu après votre arrivée. De là à ce que les soupçons se portent sur vous...

LES LIENS DU SANG

Un scénario d'intrigues politiques, émaillé de personnages mystérieux, dans lequel vous découvrez toute la saveur et l'amertume des liens du sang.



ÉCRAN

Regroupant toutes les tables nécessaires au Conteur, ou maître de jeu, il est accompagné d'un scénario de 16 pages.

DES CENDRES AUX CENDRES

Un scénario d'enquête en quatre volets qui prolonge le "Baptême du feu" subi dans

MERCENAIRES

Entrez dans l'univers palpitant du mercariat international ! Issu d'une carrière civile ou militaire, peut-être même ancien membre d'une unité d'élite, vous effectuez des missions très variées aux quatre coins du monde. Fusillades et poursuites en voitures sont au rendez-vous de ce jeu d'aventure contemporaine qui sacrifie le romantisme à la crédibilité. Avec une place importante accordée à l'équipement, notamment aux armes et aux véhicules, et un scénario.

Chaque supplément propose du matériel et des règles supplémentaires, ainsi qu'une abondante description du pays qui sert de cadre à l'aventure.

EDITEUR FLEO EDITIONS

ÉCRAN

Écran regroupant toutes les tables nécessaires au maître de jeu, avec un recueil de 32 pages contenant deux scénarios.

France et l'Italie qui tourne à la course-poursuite.

OPÉRATION AIGLE BLANC

Un voyage en Pologne post-communiste afin de protéger ou d'enlever un leader syndicaliste.

LES PREMIERS PAS

Une mission pour débutants accompagnée de la description des USA.

OPÉRATION TRIANGLE

Mission difficile au Laos, en plein cœur du Triangle d'Or. Avec en prime la description des armes lourdes.

LA VALISE BLEUE

Une banale mission de transport entre la

STELLA INQUISITORUS

Nous sommes en 6993 après J.C. Les vaisseaux spatiaux, les planètes et les empires galactiques permettent à Lucifer et à Dieu de se mesurer l'un à l'autre sur une toute autre échelle ! Après la vitrification de la Terre, l'Armageddon et la venue de la Bête, les Cathédrales Stellaires ont pris la route de la nouvelle Jérusalem, propulsées à travers l'espace par les prières des Fœtus saints et avec la bénédiction des sept apôtres qui veillent sur la Stella Vaticanum. Pendant ce temps, les Vaisseaux Démoniaques emportent dans leurs flancs un morceau de l'Enfer et soumettent les planètes aux pires désirs des Princes-Démons...

Un univers glacial pour un jeu complet qui s'inscrit dans le prolongement direct d'In Nomine Satanis/Magna Veritas.

EDITEUR IDEOJEUX/SIROZ PRODUCTIONS

ÉCRAN

Un magnifique écran accompagné d'un scénario de 16 pages et de fiches de vaisseaux prêtes à l'emploi.

STRYCHNINE IV

Premier supplément pour Stella Inquisitorus qui entraîne Anges et Démons à travers un

groupe de planète extérieure, aux franges du Stella Vaticanum et du Dunkle Reik.



IN NOMINE SATANIS/ MAGNA VERITAS

BARON SAMEDI

Première campagne pour INS/MV qui vous plonge dans l'univers d'Haiti et du vaudou, à travers un périple qui risque de vous coûter cher. Entre les Frères du Baron Samedi et un "cher petit ange", vous aurez fort à faire pour remplir votre mission.

DEMONIX REMIX

Cinq scénarios, un pour INS, deux pour MV et deux mixtes, et trois aides de jeu dont la très utile Advanced Clochers & Cathédrales.

IL ÉTAIT UNE FOIS

Allez donc faire un petit tour dans le continuum spatio-temporel pour revivre en compagnie de vos joyeux compères les grands moments de la Chrétienté, revus et corrigés pour INS/MV. Humour et second degré seront au rendez-vous des scénarios, avec en prime de nouveaux Archanges et Princes-Démons.

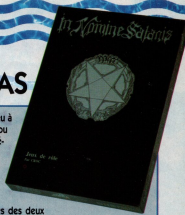
MINDSTORM

Après les Anges, les Démons et la troisième force, voici les hommes dotés de pouvoirs psioniques. Sont inclus également les trusts avec lesquels ils

Écrit avec beaucoup de verve et d'humour, ce jeu à double face vous propose d'incarner un Démon ou un Ange, descendu sur Terre afin d'exécuter différentes missions pour la plus grande gloire de son Maître. De nombreux pouvoirs vous confèrent la puissance qui vous est nécessaire, mais attention aux interventions directes de Dieu ou du Diable qui peuvent renverser le cours de la partie !

La boîte de base renferme les livres de règles des deux jeux, ainsi qu'un recueil de huit scénarios pour débiter rapidement.

ÉDITEUR IDEO JEUX/SIROZ PRODUCTIONS



cherchent à dominer le monde, des règles pour construire des gadgets technologiques et des règles traitant des Anges et des Démons renégats, le tout servi avec deux scénarios.

INSH'ALLAH

La foi musulmane est trop proche de la nôtre pour voir à l'effet d'un simple hasard. En effet, Dieu et Satan y ont mis la main... Ce supplément détaille l'histoire de l'Islam dans l'univers d'INS/MV et indique comment créer des Anges ou des Démons musulmans ainsi que leurs supérieurs. Avec trois scénarios délicieusement retors.

MORS ULTIMA RATIO

Ce supplément vous plongera dans un univers parallèle proche de la Terre des années 1920. Il contient sept scénarios, trois pour INS, trois pour MV et un mixte, et propose également une mise à jour des règles concernant les créatures, les armes et les pouvoirs dont vous disposez.

SCRIPTARIUM VERITAS

Trophée Casus Belli 1992 du meilleur supplément
Gros supplément de 200 pages regroupant tous les Princes-Démons et Archanges présentés dans l'ensemble des suppléments précédents, plus une foule de renseignements sur les vikings, les sorciers, le vaudou et bien d'autres surprises.

HEAVEN & HELL

L'origine de l'univers d'INS/MV comme si vous y étiez ! Avec la Genèse, l'histoire Sainte, Jésus, l'Enfer, le Paradis, le Purgatoire, les Marches, les autres dieux, les rapports entre Dieu et les Psis, Adam et Ève, la Chute de Lucifer, les vrais

noms des Archanges et la cathédrale du Paradis.

DEMENTIA PROFUNDIS

Recueil de scénarios, d'aides de jeu et de nouvelles qui vous dévoileront les sentiments les plus extrêmes.



LE SUPPLÉMENT DE JEUX DESCARTES

Parution régulière consacrée à l'ensemble des productions de Jeux Descartes. Une refonte complète de la formule de JD+. Chaque volume traite plus particulièrement d'un jeu et comporte scénarios, aides de jeu, règles additionnelles, conseils et articles divers.

Supplément volume I : Spécial Star Wars
Supplément volume II : Spécial Warhammer
Supplément volume III : Spécial Cthulhu
Supplément volume IV : Spécial Shadowrun
Supplément volume V : Spécial Ars Magica
Et toujours disponibles : JD+ N°1 ; JD+ N°2 ; JD+ N°3 (Spécial Star Wars) ; JD+ N°4 (Spécial James Bond) ; JD+ N°6 (Spécial Appel de Cthulhu)



ÉCRAN

Regroupant toutes les tables nécessaires au maître de jeu, il comprend en outre un livret de 24 pages proposant quatre Cas (ou scénarios).

LA MÉTHODE DU DOCTEUR CHESTEL

Grâce à la gunatraja, la drogue découverte par le docteur Chestel, les Soigneurs que vous incarnez peuvent se projeter directement dans l'univers mental de leurs patients pour les guérir de leurs névroses. Enfoncez-vous parmi les délires et les hallucinations des malades et tâchez de découvrir la cause de leur désordre mental, mais attention aux traumatismes qu'une action trop brutale risquerait d'entraîner !

Un jeu d'analyse et d'aventure subtile dans des univers fantasmagiques. Deux scénarios sont fournis dans les règles de base.

ÉDITEUR LES PRESSES DU MIDI



SHADOWRUN 2ème Édition

Sur la Terre des années 2050, à l'ombre des grandes tours de verre des multinationales, des monstrueuses mégapoles où la criminalité s'étend abritent une faune hétéroclite et bariolée transformée par les progrès fulgurants de la cybernétique et le retour de la Magie. Nains, elfes,

orcs et dragons vivent désormais au grand jour ; magiciens et chams côtoient deckers informaticiens et autres samourais des rues. Vous êtes un de ces irréductibles qui vivent dans les failles du système, un Shadowrunner, spécialiste des missions officieuses et autres coups fourrés. Un jeu d'aventure et d'enquête situé au croisement du genre cyberpunk et de l'heroic fantasy.

ÉDITEUR JEUX DESCARTES

TIREZ SUR LE DRAGON

Un scénario de 64 pages qui vous amène à enquêter sur le passé d'un amnésique peu ordinaire... Une descente dans les bas-fonds de Seattle pour découvrir les dessous d'une OPA sauvage. Avec au menu trahison, corporations et dragon.

LE GUIDE DE SEATTLE

La présentation complète de l'énorme mégapole où se déroulent la plupart des aventures. La description des districts avec leurs restaurants, bars, hôtels et boîtes de nuit, les attractions touristiques et les quartiers à éviter, mais aussi l'histoire, l'économie, l'organisation politique et les principales corporations.

LE GRIMOIRE

Ce supplément prolonge et approfondit les règles de magie. Les chamans et les magiciens sont à l'honneur, mais vous découvrirez également à leur



côté les druides et les adeptes élémentalistes, ainsi que les terribles chamans toxiques qui invoquent les esprits de pollution et les esprits insectes qui trament dans l'ombre de sombres machinations. Avec de nouvelles règles pour élaborer vos propres sorts et fabriquer vos propres objets magiques, l'initiation qui décapie vos facultés magiques et vous ouvre la porte des quêtes astrales, la création d'un groupe de magiciens, et des dizaines de nouveaux sorts.

esprits ou aux diverses opérations informatiques.

ÉCLIPSE TOTALE

Dans le milieu du rock alternatif de Seattle, les Elementals sont le groupe qui monte. Quatre musiciens dans le vent au seuil d'une brillante carrière. Vous avez jusqu'à minuit pour les enlever...

Au menu, quadruple kidnapping, triple vitesse et double jeu.

ÉCRAN

Superbe écran en trois volets, accompagné de 30 pages de

nouveaux archétypes et contacts et d'une fiche regroupant les principales tables nécessaires au lancement d'un sort, à l'invocation des

HEAVY METAL

La Terre en 2040. Les différences entre Nord et Sud se sont développées jusqu'à leur paroxysme. Le Sud est plongé dans la misère et ravagé par des guerres interminables, tandis que le Nord développe une société hyper médiatisée dans laquelle la télévision fait figure d'Évangile. Pour préserver la nature, la paix et les petits oiseaux, un certain Hopson, génie de la cybernétique, a conçu un plan machiavélique. Il s'agit simplement d'éliminer la race humaine en infiltrant les hautes sphères du pouvoir avec des robots ultra perfectionnés. Incarnerez-vous un Égaré terroriste, cherchant à faire éclater la réalité à n'importe quel prix ? Ou serez-vous plutôt

une Unité de Répression Cybernétique, protégeant le confort des téléspectateurs en attendant la fin de l'Humanité ?

Un jeu à deux visages reprenant le principe qui a fait le succès d'In Nomine Satanas/Magna Veritas. La boîte de base comprend quatre scénarios.

ÉDITEUR IDEO JEUX/SIROZ PRODUCTIONS

ÉCRAN

Un écran signé Manchu regroupant toutes les tables nécessaires au maître de jeu,

avec un scénario intitulé "Larmes de star" qui plonge les URCS dans le milieu trépidant de la télévision. Les Égarés trappe-

ront-ils en pleine émission de "Dénoncé c'est gagné" ?

CONCRETE JUNGLE

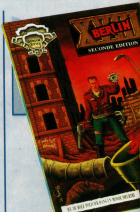
Longue campagne se déroulant à Paris, la ville-lumière, qui a bien changé en près d'un demi-siècle. En sus des scénarios, vous trouverez une présentation circonstanciée de la capitale de notre beau pays.

URBAN GUÉRILLA

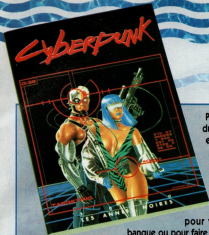
Cette campagne peut être jouée indifféremment par des URCS ou des Égarés. Elle apporte de nouvelles précisions sur le plan Hopson et vous entraîne à la poursuite de "monstres" technologiques que l'on croyait disparus à jamais.

KILLING TECHNOLOGY

Un catalogue très complet et abondamment illustré de la technologie des années 2040. Il est consacré en priorité à l'armement mais propose également des véhicules, un matériel divers et plusieurs lieux "prêts à l'emploi".



CYBERPUNK



Premier jeu à exploiter la veine littéraire du même nom, Cyberpunk vous propulse en 2020, période particulièrement sombre où le monde se désagrège lentement au profit des multinationales. A la leur glacée des stations orbitales qui brillent sur les jungles de verre et de béton, au milieu des bandes et des tueurs psychopathes, vous luttez pour votre survie, pour votre compte en banque ou pour faire votre métier, tout simplement. La cyber-technologie vous en donne les moyens et l'informatique vous ouvre les portes de la réalité virtuelle. Un jeu d'enquête et d'aventure dans un monde désespéré.

EDITEUR ORIFLAM



PROTECT & SERVE

Un supplément de 128 pages pour découvrir les vicissitudes du métier de Cop, avec l'organisation d'un commissariat et la création d'une campagne policière, agrémentée d'une vingtaine de scénarios.

LES ENFANTS DE LA NUIT

Un supplément d'un nouveau genre introduisant les vampires et les loups-garous dans le monde de Cyberpunk. Vous pouvez considérer qu'ils existent vraiment ou qu'il s'agit de simples boostergangs transformés par des implants cybernétiques. Dans un cas comme dans l'autre, les scénarios vous garantissent une adaptation rapide.

CHROME II

Deux fois plus de cyber, deux fois plus de matériel, et un matériel deux fois plus performant. Vous aurez donc de nouvelles armes, de nouveaux véhicules et de nouvelles armures de combat qui feront remiser Robocop au rayon des accessoires.



ÉCRAN

Un écran signé Gassner regroupant toutes les tables nécessaires au maître de jeu, accompagné d'un scénario d'enquête de 16 pages : *Fir and forged*, mêlant rock, vengeance sordide et espionnage industriel.

naires, ce supplément comporte une rubrique courrier des lecteurs, des récits d'aventures, des reportages et des enquêtes, des petites annonces, une rubrique médicale et des articles sur les armes et le matériel, le tout accompagné des indispensables références de jeu.

supplément présente le dernier cri en matière de mode et de technologie, des cosmétiques aux véhicules en passant par les armes et l'équipement cybernétiques.

NIGHT CITY

Un gros supplément de 176 pages consacré à la ville imaginaire de Night City où se déroulent la plupart des scénarios. Quartier après quartier, vous en découvrez les mystères, les gangs et les horreurs. Une mine d'idées de scénarios ou d'incidents à placer au détour d'une aventure, accompagnée d'une grande carte en couleurs.

FORLORN HOPE

L'histoire complète d'un groupe de Solos. Qui en sont les membres, comment en faire partie, l'évolution future du groupe, etc. Avec huit scénarios particulièrement difficiles.

SOLO OF FORTUNE

Sous la présentation parodique d'un magazine de merc-

CHROME

Véritable catalogue de l'homme des années 2020, ce

BERLIN XVIII

Très loin dans le futur, Berlin est devenue une grande cité tentaculaire dans laquelle vous êtes membre des forces de police du secteur XVIII. Une descente dans un univers violent, glauque et enfumé pour ce précurseur des jeux cyberpunk.

EDITEUR IDEO/JEUX/SIROZ PRODUCTIONS

ÉCRAN

Superbe écran en quatre volets, accompagné d'un scénario qui vous démontre que tout n'est pas aussi vert que vous pourriez le croire dans les îles du tréfile.

de la prison du secteur XVIII, des journaux et de nombreux PNJ, le tout accompagné de six scénarios et d'une campagne qui vous entraînera de l'Ukraine jusqu'au Brésil en passant par New York.

MARXEN 12.35

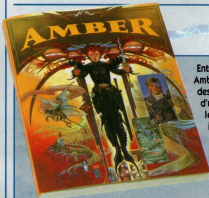
De nouvelles armes, de nouveaux véhicules, deux scénarios et surtout la description de la station spatiale "Australis".

FALKAMPFT BLUES

Ce supplément présente le système pénal d'une façon très détaillée. Vous y découvrirez les subtilités de la justice d'Europa, le fonctionnement de l'institut médico-légal et quantité d'autres informations utiles pour mieux incarner votre Falkampft.

BERLINER NACHT

Une foule d'aides de jeu comprenant notamment la description



AMBRE

Entre les deux pôles de pouvoir que sont Ambre et les Cours du Chaos s'étendent des ombres innombrables, qui sont autant d'univers parallèles imbriqués les uns dans les autres. Prince d'Ambre, membre immortel de la famille royale, vous avez le pouvoir de vous déplacer à travers les ombres et d'en modifier la réalité.

Un jeu d'aventure et d'intrigues familiales dans l'univers des Neuf Princes d'Ambre de Roger Zelazny.

Les règles présentent la particularité de ne faire appel à aucun dé, en s'appuyant énormément sur l'interprétation des joueurs et le talent du maître de jeu. Ce système simple, propice au développement de l'imagination, fera néanmoins recommander Ambre aux joueurs et aux maîtres expérimentés.

EDITEUR JEUX DESCARTES



L'APPEL de CTHULHU

Jeu de Rôle d'Épouvante dans les Univers de H.P. Lovecraft



Meilleur
Jeu de Rôle
USA
1982

L'APPEL DE CTHULHU



LES MONSTRES DE CTHULHU

Un bestiaire présenté comme un carnet de notes détaillant avec soin les principaux monstres du Mythe. A chaque page de texte correspond une illustration pleine page en couleurs.

CRÉATURES DES CONTRÉES DU RÊVE

Conçu de la même façon que *Les Monstres de Cthulhu*, un recueil magnifiquement illustré des créatures des Contrées du Rêve. Avec deux cartes en couleurs.

LES MYSTÈRES D'ARKHAM

Ce supplément de 160 pages consacré à la ville d'Arkham en détaille tous les quartiers, les principaux bâtiments dont la fameuse université Miskatonic, et quelques personnalités d'importance. Une mine d'informations. Avec une grande carte en encart et quatre scénarios.

CTHULHU 90

Un supplément de 136 pages pour jouer dans notre époque. De nouvelles professions et compétences, la médecine légale, les apports de la technique moderne, tout particulièrement dans le domaine des armes à feu, et un système de

localisation des blessures. Avec quatre scénarios.

TERROR AUSTRALIS

Un supplément de 136 pages pour vous initier aux mystères du continent australien. Une description impressionnante des sombres légendes aborigènes et de leur "temps du rêve". Avec une carte en couleurs de l'Australie, des plans, des aides de jeu et trois scénarios.

LES ANNÉES FOLLES

Cet énorme supplément consacré à la France insouciante des années 1920 comporte une documentation monumentale, la description de chaque arrondissement de Paris et de nouvelles règles accompagnées d'une fiche de personnage et d'un écran. Avec de nombreuses aides de jeu et deux scénarios mêlant Mythe de Cthulhu et légendes anciennes.

CTHULHU BY GASLIGHT

Tous les éléments nécessaires pour transporter les investigateurs dans l'Angleterre victorienne des années 1890 sont réunis dans ce supplément. De nouvelles compétences et professions, la présentation des personnalités en vue, un article sur les voyages temporels et une foule d'autres détails. Avec une carte de Londres et un long

scénario impliquant le propre frère de Sherlock Holmes.

LE RÊVE DE CHERLOCK HOLMES

Devenez Voyageurs du Rêve et basculez le temps d'une aventure dans l'univers fantastique qui s'étend au delà des Murs du Sommeil ! Le monde onirique imaginé par Lovecraft recèle bien des merveilles et des dangers, du sinistre plateau de Leng à la somptueuse cité de Celephais, des chais d'Ulthar aux hémophores suceurs de sang en passant par les incroyables dragons-papillons de Sonu-Nyl. Une description fouillée accompagnée de règles additionnelles, de nouveaux sorts et de nouvelles créatures. Avec six scénarios de difficulté progressive.

L'ASILE D'ALIÉNÉS ET AUTRES CONTES

Sept scénarios indépendants. De l'asile d'aliénés à un paquebot transatlantique en passant par une vente aux enchères, une série de situations originales pouvant chacune être jouée de façon isolée ou comme un intermède au sein d'une campagne.

LA MALÉDICTION DES CHTHONIENS

Quatre épreuves indépendantes et décrites en profondeur, à conseiller à des

Tapies au creux d'une dimension lointaine, assoupies

dans les profondeurs d'une cité engloutie ou dissimulées derrière un groupe d'étoiles glacées, des puissances innombrables venues du fond des âges attendent l'heure de surgir au grand jour et de reprendre possession de la Terre. Avec une poignée d'investigateurs courageux, vous luttez au péril de votre vie et de votre santé mentale contre les adorateurs difformes et les sectes inquiétantes qui préparent dans l'ombre le retour de ces horreurs indicibles.

Best-seller du jeu de rôle en France, *L'Appel de Cthulhu* est un jeu d'angoisse et d'aventures désespérées dans les univers de H. P. Lovecraft, le maître américain de la littérature d'épouvante des années 20.

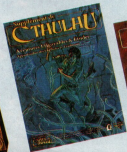
Derrière une couverture de Caza, la cinquième édition des règles regroupe les trois principales périodes de jeu : 1890, 1920 et 1990. Elle comporte également une étude complète de la vie et de l'œuvre de Lovecraft, des personnages prêts à jouer, plus de 200 créatures & sortilèges du Mythe de Cthulhu, des scénarios inédits et de

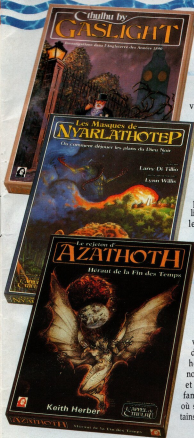
ÉCRAN

Regroupant toutes les tables nécessaires au Gardien des Arcanes, ou maître de jeu, il est accompagné d'un court scénario.

SUPPLÉMENT DE CTHULHU

Ce supplément vous propose une étude approfondie du mythe de Cthulhu, de nouveaux monstres, de nouveaux sortilèges et de nouvelles formes de folies. Avec quatre scénarios dont un prévu pour un seul joueur.





MEURTRE À DUNWICH

Dans une petite ville du Massachusetts, un horrible meurtre forme le point de départ d'une enquête menée tambour battant : vous ne disposez que d'une semaine pour découvrir le lien entre le crime et les grands maîtres italiens de la Renaissance.

TERREUR SUR ARKHAM

Trois scénarios mouvementés et une documentation complète sur l'université Miskatonic d'Arkham, avec horaires des cours, noms des professeurs et description de sa fameuse bibliothèque où sont conservés certains livres impies.

SEUL FACE AU WENDIGO

Une longue aventure en solitaire qui vous entraîne à travers les forêts du Grand Nord Canadien, accompagné d'un guide indien et de trois compagnons. Vous pouvez aussi adapter ce scénario pour le jouer à plusieurs.

LES GRANDS ANCIENS

Six scénarios indépendants au cours desquels vous lutez contre des adorateurs de Yig et de Cthulhu, empêchez la venue sur Terre d'un avatar d'Hasur l'Indicible et découvrez l'existence de Grands Anciens encore inconnus... avant de participer à la plus grande expédition scientifique de tous les temps ! 176 pages d'horreur et d'aventure réservées aux investigateurs expérimentés.

LES OMBRES DE YOG-SOTHOTH

Une campagne à l'échelle mondiale dans laquelle vous devez tout mettre en œuvre pour empêcher une certaine cité engloutie de remonter à la surface. En prime, la découverte des coulisses du cinéma hollywoodien des années 1920.

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

Une campagne exceptionnelle qui vous entraîne de New York à Shangai, Londres, Nairobi et le Caire sur les traces d'une secte aux ramifications internationales. Une enquête ouverte et meurtrière, une abondante documentation et de nombreuses aides de jeu.

LE REJETON D'AZATHOTH

Une campagne en sept scénarios où la mort étrange d'un vieux professeur vous conduit dans les régions les plus reculées et jusque dans les Contrées du Réve. De nombreuses aides de jeu.

LES ŒUFS DE KARLATH

Une enquête qui débute à notre époque et vous entraîne à la poursuite de mystérieux hommes-serpents sur les traces d'un sorcier très puissant. Avez de nouveaux sortilèges, de nouvelles professions et d'autres aides de jeu.

LES DEMEURES DE L'ÉPOUVANTE

Cinq scénarios consacrés à des demeures inquiétantes qui abritent les pires horreurs. Un asile pour personnes aux nerfs fragiles, isolé sur une île battue par l'océan, une grande plantation de coton dans la moiteur de la Louisiane, une sinistre bicoque accrochée au sommet d'une falaise, autant de maisons épouvantables pouvant

faire l'objet d'un scénario indépendant ou être introduites au milieu d'une campagne.

EXPÉRIENCES FATALES

Deux scénarios pour débutants, et un troisième plus corsé destiné à des investigateurs expérimentés. Avec un article détaillé sur les armes à poudre et autres armes fabriquées à la commande.

FRÈRES DE SANG

Treize scénarios délirants sans aucun rapport avec le Mythe de Cthulhu mais qui reprennent les thèmes classiques des bons vieux films d'horreur. Les dinosaures de la vallée perdue, le fantôme de l'opéra, les poupées tueuses, les vampires de la mafia et autres savants fous sont tous au rendez-vous. De quoi surprendre le plus blasé des investigateurs.

RETOUR À DUNWICH

La description complète de la petite ville de Dunwich avec ses centres d'intérêts, personnalités, habitants dégénérés et autres rites païens au sommet des collines. En prime, une carte grand format du comté de Dunwich et deux gros scénarios.

KINGSPORT, CITÉ DES BRUMES

La description d'un charmant petit port du Massachusetts, réputé pour ses fruits de mer, son Terrible Vieillard et les drôles de rêves que font parfois ses habitants. Avec un guide touristique, une carte grand format et trois scénarios.

ORIENT EXPRESS

Une gigantesque campagne de près de 300 pages comprenant treize scénarios qui vous font voyager à travers toute l'Europe, de Londres jusqu'à



Constantinople. Avec la description du célèbre train de luxe, des plans, des cartes et des aides de jeu à profusion. Pour investigateurs expérimentés.

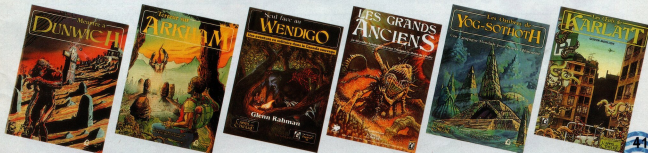
investigateurs expérimentés. Avec des informations sur les mystérieuses sciences de la Gématrie et de la Cabale.

LA TRACE DE TSATHOGGUA

Une mini-campagne en trois scénarios qui vous conduit au fin fond du Groenland sur la piste de l'antique civilisation de Mu et vous fait découvrir une maison hantée digne des meilleurs films d'épouvante.

LA TERREUR VENUE DES ÉTOILES

Deux scénarios de longue haleine organisant de périlleuses expéditions au Pérou et au Honduras, suivis d'un inestimable manuel de survie à l'usage des investigateurs.





NIGHTMARE AGENCY

Une longue campagne qui retrace l'histoire d'une agence de détectives de Boston entre 1927 et la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Douze scénarios d'enquête sur fond de Mythe de Cihulnu, de jazz et de Prohibition. De nombreuses aides de jeu et un glossaire des termes d'argot propres à la profession.

DESTINATION ÉPOUVANTE

Un recueil de scénarios, du plus anodin au plus élaboré, sur le thème des moyens de transport des années 1920. Une mine de renseignements sur

toutes les formes de déplacement disponibles à l'époque.

CONTES DE LA VALLÉE MISKATONIC

Six scénarios indépendants se déroulant aux abords du fleuve Miskatonic dans la région d'Arkham et de King-spoot.

QUAND LES ÉTOILES...

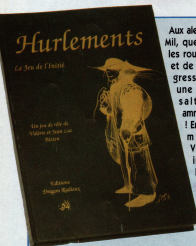
Sept scénarios indépendants situés à notre époque, qui voient la réapparition de certaines créatures oubliées un peu hâtivement... Avec un cours d'astrologie lovecraftienne et de nombreuses aides de jeu.

CITADEL

Citadel est la plus importante gamme mondiale de figurines fantastiques et de science fiction. Aux traditionnelles figurines de métal viennent s'ajouter de nombreux modèles en plastique vous permettant de constituer d'importantes armées. La gamme couvre toutes les figurines pour Warhammer, Warhammer 40 000, Blood Bowl et Space Marine. La plupart des modèles sont également compatibles avec les jeux MB (Heroquest, Space Crusade, Seigneurs de Guerre).



HURLEMENTS



Aux alentours de l'An Mil, quelque part sur les routes de France et de Navarre, progresse lentement une caravane de saltimbanques amnésiques : vous ! Emmenés par un mystérieux Veneur, vous incarnez des lycanthropes (loup, chien, chat, ours, chouette, rat, etc) qui

HURLELUNE

Ces suppléments périodiques pour Hurlements vous proposent des scénarios mais aussi des règles additionnelles et des informations historiques sur le cadre du jeu. Six numéros sont actuellement disponibles.

- N°1 : Le XIème siècle
- N°2 : Le XIIème siècle
- N°3 : Spécial scénarios
- N°4 : Spécial scénarios
- N°5 : Campagne "Histoire de Fous"
- N°6 : Le XIIIème siècle

apprennent à utiliser

leurs capacités et défendent leurs frères de race en proie à la vindicte et à la superstition populaires.

Un jeu médiéval fantastique dont les règles sont réduites au minimum pour favoriser l'ambiance et l'interprétation des personnages. Vendu complet, avec écran et scénarios.

ÉDITEUR IDÉO/JEUX/SIROZ PRODUCTIONS



GUIDE DE PEINTURE HEAVY METAL

Un guide de 80 pages tout en couleurs passant en revue les différentes techniques de peinture (détaillant chaque type de figurine) étape par étape, depuis l'assemblage jusqu'à la touche finale, la pause des décalcomanies et la peinture des bannières.

SCALES

1945. L'onde de choc de la bombe atomique lâchée au-dessus d'Hiroshima réveille un dragon endormi depuis plusieurs millions d'années. Il s'éveille aussitôt de réveiller ses frères, et treize dragons polymorphes se fondent bientôt au sein de l'humanité.

Aujourd'hui. Vous êtes le petit-fils d'un de ces dragons et vous formez avec vos compagnons un gastaï de créatures magiques. Mais quelle est leur véritable nature ? Sont-ils elfes, korrigans, licornes ou serpent à plumes ? Eux-mêmes n'en savent rien et découvrent la vérité au fil des aventures.

Un univers d'heroic fantasy contemporain bouleversé par la révélation des créatures magiques, les conflits familiaux opposant les treize familles et le retour du grand dragon céleste.

ÉDITEUR IDÉO/JEUX/SIROZ PRODUCTIONS

WHITE DWARF



Revue bimestrielle de 72 pages couleurs consacrée à l'ensemble des produits Games Workshop, avec des règles additionnelles, des comptes rendus de batailles, des conseils de peinture et toutes les nouveautés Citadel/Games Workshop.

J.G. DIFFUSION

Cette société diffuse en France la célèbre marque Essex, réputée parmi les joueurs de wargames pour la qualité de ses figurines et le système pratique et économique de ses boîtes d'armées déjà constituées. Essex possède une vaste gamme en 15mm et en 25mm couvrant toutes les périodes historiques, de l'Égypte antique aux soldats napoléoniens.

J.G. Diffusion vous présente également des figurines Dixon (notamment des boîtes d'armées pour la Guerre de Sécession) ainsi que des décors historiques de marque Hovels, à la fois en 15mm et en 25mm.

ALTERNATIVES ARMIES

Des figurines de marque anglaise qui montrent une grande finesse et une belle originalité, avec notamment une série d'elfes celtiques et de Formoriens de toute beauté.

E.M. DIFFUSION ARMAGEDDON

Deux marques françaises associées pour le plus grand plaisir de nos pinceaux. La gravure impeccable, la richesse et la diversité de ces figurines leur permettent de rivaliser avec les meilleures productions anglo-saxonnes.

RAL-PARTHA

Une des plus importantes collections de figurines disponibles en France, réputée pour sa finesse de gravure et le respect de l'échelle 25mm. Elle regroupe une grande variété de gammes, avec notamment les figurines officielles pour AD&D, utilisables dans tous les jeux d'heroic fantasy, une gamme Shadowrun et une gamme Battletech. Un catalogue illustré de photos couleurs et guide de peinture est également disponible.



PRINCE AUGUST

Cette marque produit certaines des plus belles figurines du marché : celles de la série Mithril, inspirées du monde de Tolkien et destinées à JRTM. Mais elle propose également une magnifique gamme d'aventuriers celtes et l'unique gamme existante pour Bitume. Deux magnifiques catalogues sont disponibles pour les collectionneurs, ainsi que de nombreux décors en résine.

Prince August vous propose également, pour les jeux de simulation historique comme pour les jeux d'heroic fantasy, une grande variété de moules avec tout le matériel nécessaire pour fonder vous-mêmes vos propres figurines.





CRY HAVOC

Cry Havoc désigne une gamme de jeux de combat médiéval tactique où un pion représente un homme. Chaque combattant dispose de deux pions double-face pour rendre compte de son état (normal, assommé, blessé ou mort). Vous

pouvez ainsi contrôler la fraîcheur de vos troupes en un seul coup d'œil. Chaque jeu utilise un même canevas de règles agrémenté de quelques règles spécifiques et peut être joué séparément ou mélangé avec les autres.

Cry Havoc est également le premier titre de la série, consacré aux combats de chevaliers et de paysans au Moyen-Âge. Avec des pions représentant 81 personnages, et 14 scénarios.

EDITEUR EUROGAMES

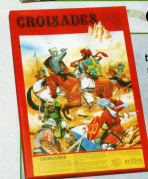


SIEGE

SIÈGE

Revivez l'épopée des châteaux-forts ! Deuxième volet de la série Cry Havoc, il introduit toutes les règles nécessaires pour prendre une place-forte d'assaut. Avec 48 personnages, 42 engins de siège et 7 scénarios

EDITEUR EUROGAMES



CROISADES

CROISADES

Quatrième volet du système Cry Havoc, Croisades étend la simulation au niveau stratégique. Vous pouvez donc jouer les croisades à grande échelle et résoudre ensuite chaque bataille avec les règles traditionnelles d'affrontement tactique. Avec plus de 150 personnages, deux cartes tactiques et une carte stratégique du Moyen-Orient. De nombreux scénarios.

EDITEUR EUROGAMES

L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE EN 3 DIMENSIONS

Tout une série de décors et de figurines médiévales 15mm, entièrement compatibles avec la gamme Cry Havoc. Trois coffrets de figurines sont disponibles : les Chevaliers, les Hommes d'Armes, et les Marchands & Paysans. Quant aux décors, ils comportent quatre maisons différentes, un moulin, une abbaye et une tour de guet.

EDITEUR EUROGAMES

SAMOURAÏ

Si vous êtes attiré par le Japon médiéval, ce jeu de la série Cry Havoc vous permet de reconstituer les exploits des guerriers japonais du XIII^{ème} siècle. Avec 96 personnages et 6 scénarios.

EDITEUR EUROGAMES



VIKINGS

Le dernier jeu de la gamme Cry Havoc est consacré aux invasions nordiques opposant principalement les Vikings et leurs fameux berserkers aux housecarls anglo-saxons. Il introduit aussi des règles de combat naval. Avec des planches de pions et de bateaux, 6 cartes tactiques et 7 scénarios.

EDITEUR EUROGAMES

DRAGON NOIR

Une tétralogie de jeux de combat tactique médiéval-fantastique, directement issus du système Cry Havoc et compatibles avec l'ensemble de la gamme, mais introduisant des règles de magie et des créatures fantastiques. Chaque jeu de la série Dragon Noir est complet et peut être pratiqué séparément. Nous vous présentons ici les deux premiers volets de cette aventure en quatre épisodes.

EDITEUR EUROGAMES



L'EXIL

Sur l'île de Kazhdin, de terribles combats opposent de vaillants aventuriers au chef ork Black Fox. Avec 4 cartes dont 2 de souterrains, des terrains magiques, une planche de pions dont un Dragon qui occupe six hexagones à lui tout seul, un livret de règles et 7 scénarios pouvant se jouer

séparément ou en campagne, les uns à la suite des autres.

L'ÉPREUVE

Les aventuriers pénètrent cette fois dans de lugubres souterrains où ils sont opposés à la reine-araignée Alkiram et à ses sujets du peuple arachnide. Avec 6 cartes de souterrains et 7 scénarios, dont un en solitaire.



LE CHÂTEAU DES TEMPLIERS

Une superbe forteresse en deux cartes avec deux planches de pions de Croisades, une planche de pions de Siège et un livret de règles détaillant les principes défensifs en usage au Moyen-Âge.

LA CITÉ MÉDIÉVALE FORTIFIÉE

Une nouvelle carte pour la gamme Cry Havoc représentant une petite ville ceinte de remparts dont les écuries, les maisons et la citadelle intérieure offrent de multiples opportunités tactiques. Avec une planche de pions de Siège et un livret de règles additionnelles.

LE PORT FORTIFIÉ

Une extension pour la gamme Cry Havoc proposant la carte géante (82 x 113 cm !). D'un port médiéval avec ses quais, ses murailles, ses entrepôts et son donjon. Ajoutée à la Cité Médiévale Fortifiée, cette extension peut composer une ville très impressionnante. Avec une nouvelle planche de pions pour introduire les civils qui déambulent dans le port.



LES AILES DE LA GLOIRE

Avec ce jeu de combats aériens, devenez un as de la première guerre mondiale à bord de votre vieux coucou modèle SPAD XIII ou ALBATROS. Des règles très simples pour les débutants, mais un réalisme et une esthétique propres à séduire les vétérans de ce type de jeu. Possibilité de jouer des combats indépendants ou une campagne se déroulant de janvier 1917 à novembre 1918.

EDITEUR ORIFLAM



AMIRAUTÉ

AMIRAUTÉ

Un jeu consacré aux affrontements aéronavals de la Deuxième Guerre Mondiale. Servi par des règles d'une très grande précision, il peut se jouer avec des figurines métalliques ou avec les pions cartonnés fournis dans la boîte.

Une série de scénarios directement inspirés d'événements historiques achèvent d'en faire une formidable documentation "vivante" sur la période couverte.

EDITEUR DESCARTES



MARE NOSTRUM

Extension pour Amiraute, ce livret de règles et de scénarios permet de simuler efficacement des affrontements aéronavals en Méditerranée.

GUET-APENS



Un jeu de combat tactique avec figurines permettant de recréer de petits affrontements et autres escarmouches si fréquents au Moyen-Âge. L'échelle adoptée et la personnalisation des figurines place cette simulation à mi-chemin du jeu de rôle, dont elle reprend certains mécanismes.

La boîte contient douze scénarios, avec plusieurs planches de figurines et suffisamment d'éléments de décors en carton pour monter tout un village.

EDITEUR DESCARTES

OKINAWA

Deuxième version de ce wargame en simple insu qui retrace la difficile conquête de l'île japonaise d'Okinawa par les Marines américains. Le joueur américain ignore où sont cachées les unités japonaises et doit avancer en aveugle pour tenter de les éliminer. Un jeu rapide et qui convient au débutant.

EDITEUR EUROGAMES



ÉTOILE ROUGE ET CROIX NOIRE

Sous ce titre générique sera rassemblée une série de six wargames sur le thème "front Est 1941-1945". Chaque jeu utilise les mêmes règles de base, complétées par quelques règles additionnelles spécifiques à chaque bataille. Nous vous présentons ici les trois premiers jeux de la série.

EDITEUR EUROGAMES

MOSKVA

Premier jeu de la gamme, il couvre aussi le plus grand théâtre d'opération : celui de l'offensive allemande de 1941. Le joueur allemand doit tenter d'atteindre Moscou avant que l'hiver ne vienne freiner les opérations ; le joueur soviétique se défend pied à pied.

du front sud. Mais le maréchal Von Manstein passe outre les ordres d'Hitler et entreprend une audacieuse contre-attaque.

Avec en prime le scénario Rostov qui retrace une contre-offensive soviétique en hiver 1941.

KHARKOV

Après Stalingrad, l'Armée Rouge progresse sur l'ensemble

KURSK

Les forces Soviétiques sont fortement retranchées à Kursk. Le joueur allemand met en

œuvre des moyens colossaux pour tenter de réduire les défenses du Soviétique, lequel prépare une grande contre-offensive.



BATAILLE DE LA MARNE 1914

Une bataille de près d'une semaine, sur un front de 250 km s'étirant de Verdun à Paris. Chacun des deux belligérants doit s'efforcer de garder le contrôle du plus grand nombre possible de points stratégiques. Deux systèmes de jeu (en classique ou en simultané), quatre scénarios de base et de nombreux mécanismes concernant notamment les pilonnages d'artillerie et les positions retranchées font de ce jeu une simulation souple et très complète, plutôt conseillée aux joueurs chevronnés.

EDITEUR DESCARTES



2ème DB NORMANDIE

A la tête de sa division blindée, le général Leclerc force vers Paris mais rencontre une poche de résistance allemande qu'il doit réduire. Le joueur allemand, lui, doit le retarder le plus longtemps possible avant de prendre la fuite en fin de partie. Des règles de camouflage, de ventilation et de réorganisation des unités assurent une grande souplesse d'organisation. Un jeu pour les débutants comme pour les joueurs confirmés.

EDITEUR DESCARTES

DIÊN-BIÊN-PHU

Le 13 mars 1954, les forces françaises se laissent encercler dans la cuvette de Diên-Biên-Phu. Le joueur français doit tenir coûte que coûte face au joueur Viêt-Minh. Le système de règles prend en compte l'impact politique des résultats français, qui peuvent motiver l'envoi de renforts. Un jeu accessible aux débutants sur un sujet très peu traité.

EDITEUR DESCARTES





AVE TENEBRAE

Deuxième édition de ce wargame d'heroic fantasy, dans lequel des forces ténébreuses tentent de balayer les défenses de l'armée impériale pour la conquête de l'empire de Lynn. Une simulation proche du jeu de rôle, intégrant des éléments de magie et des créatures fantastiques. Avec plusieurs scénarios pour mettre en scène de formidables affrontements. **EDITEUR JEUX DESCARTES**



FIEFS & EMPIRES

Cette extension pour Ave Tenebrae fournit des règles pour la construction et la gestion d'un fief et autres occupations d'un personnage de jeu de rôle en fin de carrière. Elle comporte également une série de cartes géométriques et plusieurs planches de pions pour simuler des batailles à grande échelle. **EDITEUR JEUX DESCARTES**

SPACE MARINE

Un jeu de guerre avec figurines qui vous transporte sur les terres dévastées du XXXX^{ème} millénaire, où s'affrontent de gigantesques armées. Les redoutables space marines luttent pour la défense de l'Imperium contre les vagues d'assauts des maraudeurs orks ou des antiques eldars, détenteurs d'une très ancienne technologie. Choisissez votre camp et lancez-vous dans la bataille ! La boîte contient les règles et les figurines en plastique



de trois armées : les space marines, les orks et les eldars, avec leurs tanks, leurs compagnies d'infanterie et leurs batteries d'artillerie, ainsi qu'un titan warlord, le plus redoutable engin de destruction des légions titaniques. **EDITEUR GAMES WORKSHOP FRANCE**

LES ARMÉES DE L'IMPERIUM

Cette boîte détaille l'organisation de la Garde Impériale et les différents Chapitres de space marines.

RENÉGATS

La description des forces eldars et des quatre grands pouvoirs du Chaos. La partie consacrée aux eldars présente les machines, troupes et per-

sonnages spéciaux des vaiseux-mondes ; celle consacrée au Chaos détaille les pouvoirs majeurs, les démons mineurs, les machines et les innombrables légions chaotiques.

SEIGNEURS DE GUERRE ORKS ET SQUATS

Le terrible Waa-Ork est en marche ! Cette boîte comporte tous les éléments nécessaires pour prendre le commandement d'une armée d'orks ou de squats.

FANTASY WARRIORS

Ce jeu de guerre avec figurines bénéficie de règles détaillées et précises, éclairées de nombreux conseils. Le contexte médiéval-fantastique est parfaitement restitué par certaines options originales : intimidation préalable de l'adversaire, harangue des troupes, et bien sûr la présence de la magie, complète et facile à gérer. La boîte contient une multitude de marqueurs, qui remplacent une rédaction d'ordres trop souvent fastidieuse, ainsi que deux armées de figurines en plastique (102 nains et orques). **EDITEUR HEXAGONAL**



LA GUERRE DES HÉROS

Ce wargame fantastique situé dans le monde de Runequest met en scène les batailles opposant le prince barbare Argrath à l'empire lunar pour le contrôle de la Passe du Dragon. Il se compose d'un grand plateau de jeu reproduisant la Passe et de planches de pions représentant les bataillons de l'Empereur Rouge, les rebelles sartarites et les différents alliés des uns et des autres. **EDITEUR ORIFLAM**

WARHAMMER

Si vous vous sentez l'âme d'un grand conquérant, ce jeu de guerre avec figurines est pour vous. La boîte renferme plus de 100 figurines d'elfes et de gobelins, ainsi qu'un bestiaire pour introduire des dizaines de nouvelles créatures dans vos armées et déployer l'immense gamme des figurines Citadel sur les champs de bataille du Vieux Monde.

EDITEUR GAMES WORKSHOP FRANCE



WARHAMMER MAGIE

La magie introduit un nouveau paramètre dans vos batailles. Avec plus de 135 nouvelles cartes de sorts, une centaine d'objets magiques et la description des huit collèges de magie impériaux.

WARHAMMER ARMÉES : ORQUES & GOBELINS

Waaah ! La horde déferlante des peaux vertes forme ses rangs. Une présentation complète des races orques et gobelins.

WARHAMMER ARMÉES : L'EMPIRE

L'Empire est la plus puissante des nations du Vieux Monde. Cette boîte le décrit entièrement,

avec ses provinces, ses peuples et ses cités-états. L'historique et la liste des armées couvrent toutes les formations impériales.

WARHAMMER ARMÉES : HAUTS ELFES

Installés sur la vieille île-continent d'Ulthuan, les elfes contrôlent les voies commerciales entre le Vieux et le Nouveau Monde.

WARHAMMER ARMÉES : NAINS

Durant des millénaires, le grand empire nain a régné sur les Montagnes du Bord du Monde. Des siècles de guerre et de conquête ont fait des nains les guerriers les plus redoutables du Vieux Monde. Ce supplément le décrit en détails.



WARHAMMER 40 000

Au XXXX^{ème} millénaire, les forces de l'Empereur représentent le dernier espoir d'une humanité au bord de l'effondrement tandis que des milliers d'ennemis tapés à ses frontières se rassemblent pour l'ultime combat. Ce jeu de guerre avec figurines comprend trois livrets, ainsi que 80 figurines plastique, des cartes de mission, des éléments de décors pré-découpés et les différents dés et gabarits. **EDITEUR GAMES WORKSHOP FRANCE**



FRIEDLAND

FRIEDLAND

Napoléon peut couper la retraite de l'armée russe commandée par Beringens s'il parvient à prendre la ville de Friedland. Une course impoyable vers une victoire difficile, servie par un système de combat très précis qui prend en

compte le niveau des pertes de chaque unité et le moral des troupes. **EDITEUR JEUX DESCARTES**

SOLFERINO

SOLFERINO

La dernière bataille de la campagne d'Italie de Napoléon III. Les objectifs y sont simples : infliger le maximum de pertes à l'ennemi et conserver certaines positions stratégiques. Un niveau de simulation plus précis que celui du wargame d'initiation, un bon tremplin vers des jeux pour joueurs confirmés. **EDITEUR JEUX DESCARTES**

GRANDS STRATÈGES

Une superbe boîte contenant tout le nécessaire pour s'initier aux règles classiques du jeu de simulation historique. Le cadre choisi est celui des campagnes napoléoniennes, mais le matériel lui-même (pions et plateau) ne correspond pas à une bataille précise. Il peut donc être utilisé pour créer des scénarios à loisir.

Les règles claires et précises sont illustrées de nombreux exemples et commentaires. Une série de dix scénarios de complexité croissante permet d'en découvrir et d'en assimiler les mécanismes au fil des parties, pour découvrir progressivement toutes les finesses de la stratégie. **EDITEUR JEUX DESCARTES**

VIVE L'EMPEREUR

Une série de wargames utilisant un système commun. Les règles à l'échelle du régiment intègrent les notions de formation, de lignes, de carrés et de colonnes et restituent ainsi toute la richesse tactique propre au wargame napoléonien. Les deux premiers volets de la gamme sont présentés ici. À paraître : Eckmühl. **EDITEUR LUDEDELIRE**

LES AIGLES

Véritable standard du jeu d'histoire avec figurines, Les Aigles vous permet de simuler toutes les campagnes napoléoniennes à un niveau tactique ou tactique-stratégique selon l'échelle choisie. La nouvelle version comporte des règles actualisées et améliorées. D'un abord aussi simple que possible, elle offre au débutant un moyen aisé d'accéder au monde du wargame avec figurines de haut niveau. **EDITEUR JEUX DESCARTES**

LA BOÎTE

Elle contient les règles, un livret d'organisation des armées, un livret de 14 scénarios, des planches de figurines à découper et des éléments de décor en carton.

LA RÈGLE 25mm

C'est le livret de règles fourni dans la boîte.

LA RÈGLE 15mm

Une règle écrite spécialement pour le 15mm, avec de très nombreux tableaux extraits des autres livrets de la boîte qu'on ne retrouve pas dans la règle 25mm.

SUPPLÉMENT N°1

Un supplément qui vous propose de nouvelles armées ainsi qu'un livret de 14 scénarios

HEROIKA

Grâce à l'abondance de son matériel, Héroika réussit à gager de réconcilier l'esthétique du jeu de figurines avec l'intérêt du wargame sur carte. Jugez seulement : deux armées de 58 figurines (en carton fort sur socle bois), plus de 100 hexagones modulables représentant les différents types de terrain, et une règle de difficulté progressive présentée en trois parties qui permet d'initier un enfant dès 10-12 ans.

Il existe de nombreux hexagones supplémentaires, des maquettes de bâtiments en résine, des arbres, de la peinture, bref, tous les éléments nécessaires à la construction d'un diorama de champ de bataille. Sont également disponibles de nouvelles armées de figurines en plomb et un livre de règles consacré à l'époque napoléonienne, écrit pour le 15mm, avec de multiples exemples et idées de scénarios. **EDITEUR R.E.K.**

GUERRIERS DES ÉTOILES

Simulation de combats de chasseurs stellaires dans l'univers de Star Wars. Ses règles évolutives comptent trois niveaux de complexité pour satisfaire le débutant comme le joueur chevronné. Avec une dizaine de scénarios différents, allant de l'accrochage entre Allie Y et chasseurs TIE à la reconstitution de l'assaut contre l'Étoile Noire, croiseurs impériaux et Faucon Millenium inclus. Compatible avec le jeu de rôle Star Wars, il peut également être utilisé au cours d'une partie pour simuler un combat entre personnages et forces de l'Empire. **EDITEUR JEUX DESCARTES**

ALÉSIA

Retranché dans les murs d'Alésia, Vercingétorix est assiégé par l'armée de Jules César et doit tenter de s'ouvrir un passage à travers les forces romaines s'il veut renverser une situation désespérée. Un jeu conçu pour initier le débutant au wargame historique. **EDITEUR JEUX DESCARTES**

HANAU

Premier jeu de la gamme, consacré à une bataille méconnue disputée pendant la retraite de la campagne de Saxe. À la tête de sa Garde, Napoléon doit passer à travers une armée austro-bavaroise qui tente de le retrahir.

FRIEDLAND

Le mode du génie offensif de Napoléon, qui profite d'une erreur des Russes pour les acculer à la Alle. En parvenant à prendre la ville de Friedland, il s'assure le contrôle des ponts et coupe toute possibilité de retraite à Beringens.

LISTE DES RELAIS DESCARTES

L'AMUSANCE
CC Coat ar Gueven
29200 BREST
TEL. 98 44 25 30

L'AMUSANCE
CC des Trois Soleils
35000 RENNES
TEL. 99 31 09 97

L'AMUSANCE
CC Continent
29000 QUIMPER
TEL. 98 90 40 50

L'ARCHIMAGE
18Bis Rue de la Couronne
13100 AIX EN
PROVENCE
TEL. 42 38 54 00

LA BOITE A JEUX
53 Route Nationale
72000 LE MANS
TEL. 43 23 96 81

**LA BOUTIQUE DES
JEUX**
10 Rue Casimir Peret
34500 BEZIERS
TEL. 67 49 02 35

BROCELIANDE
2 Rue Jean Jacques
Rousseau
44000 NANTES
TEL. 40 48 16 94

CACHE CACHE
23 Avenue de la Libération
42000 SAINT ETIENNE
TEL. 77 32 46 25

CELLULES GRISES
CC EVRY 2
Place de l'Agora
91000 EVRY
TEL. 64 97 81 74

CELLULES GRISES
5 Rue Guy Baudouin
77000 MELUN
TEL. 64 09 21 36

CELLULES GRISES
7 Rue Petite la Monnaie
66000 PERPIGNAN
TEL. 68 34 12 44

LE DEMON DU JEU
92 Rue du Docteur Vigné
76000 LE HAVRE
TEL. 35 41 71 91

LE DAMIER
25bis cours Berriat
38000 GRENOBLE
TEL. 76 87 93 81

LE DE A TROIS FACES
35 Rue Edouard Grimaud
86000 POITIERS
TEL. 49 41 52 10

MISE A JOUR PERMANENTE DE LA LISTE DES RELAIS BOUTIQUES ET INFORMATIONS
COMPLEMENTAIRES SUR LE 3615 DESCARTES

DEDALE
33 Rue de Régence
CHARLEROI - BELGIQUE

DEDALE
Galerie du Cinquantenaire
32 Avenue de Tervueren
1040 BRUXELLES -
BELGIQUE
TEL. 32 734 22 55

DRAGON D'IVOIRE
64 Rue Saint Sulfren
13006 MARSEILLE
TEL. 91 37 56 66

ECHEC ET MAT
9 Rue Rollon
76000 ROUEN
TEL. 35 71 04 72

L'ECHIQUIER D'OC
16 Rue Droite
11100 NARBONNE
TEL. 68 65 32 54

L'ELECTIQUE
Galerie Saint Hilaire
93 Avenue du Bac
94210 LA VARENNE
SAINT HILAIRE
TEL. 42 83 52 23

EUREKA
Galerie du Chatelet
45000 ORLEANS
TEL. 38 53 23 62

EXCALIBUR
35 Rue de la Commanderie
54000 NANCY
TEL. 83 40 07 44

EXCALIBUR
8 Rue Cauzit
34000 MONTPELLIER
TEL. 67 60 81 33

EXCALIBUR
44 Rue Jeannin
21000 DIJON
TEL. 80 65 82 99

EXPRESS PHOTOS
5 Rue Aristide Briand
10000 TROYES
TEL. 25 73 51 86

FALINE ESPACE BASE 4
11 Rue Samonzoet
64000 PAU
TEL. 59 83 78 78

FALINE JOUETS
13 Rue Poissonnerie
64100 BAYONNE
TEL. 59 59 03 86

LE FURET DU NORD
Place du Général de
Gaulle
59002 LILLE CEDEX
TEL. 20 78 43 24

**JEUX DE GUERRE
DIFFUSION**
6 Rue Meissonier
75017 PARIS
TEL. 42 27 50 09

JEUX DESCARTES
52 Rue des Ecoles
75005 PARIS
TEL. 43 26 79 83

JEUX DESCARTES
39 Boulevard Pasteur
75015 PARIS
TEL. 47 34 25 14

JEUX DESCARTES
13 Rue des Remparts
d'Atnay
69002 LYON
TEL. 78 37 75 94

JEUX DU MONDE
Passage St Jérôme
14-16 Rue Fontvieille
31400 TOULOUSE
TEL. 61 23 73 88

JEUX ET REFLEXION
16 Boulevard Victor Hugo
06000 NICE
TEL. 93 87 19 70

LE JOUEUR
3 Rue de Gonesse
65000 TARBES
TEL. 62 44 17 53

LABYRINTHE
62 Rue Grande
03100 MONTLUCON
TEL. 70 28 29 01

LA LICORNE BLEUE
25 Rue des Dames
17000 LA ROCHELLE
TEL. 46 41 49 29

LA LUNE NOIRE
3 Rue de la Boucherie
87000 LIMOGES
TEL. 55 34 54 23

MERCREDI
22 Rue d'Auron
18000 BOURGES
TEL. 48 24 49 90

MULTILUD
60 Centre République
44600 SAINT NAZAIRE
TEL. 40 22 58 64

NEURONES
Rue de la Préfecture
L'émeraude du lac
74000 ANNECY
TEL. 50 51 58 70

PHILIBERT
12 Rue de la Grange
67000 STRASBOURG
TEL. 88 32 65 35

LE PION MAGIQUE
13 rue de Bras
14000 CAEN
TEL. 31 85 17 77

POKER D'AS
6 Place de la Résistance
37000 TOURS
TEL. 47 66 60 36

**PRESTABLE
CHEVILLOTTE**
24 Rue Vital Carles
33000 BORDEAUX
TEL. 56 44 22 43

LE QUARTIER BLATIN
3 Rue Blatin
63000 CLERMONT
FERRAND
TEL. 73 93 44 55

SORTILEGES
10 Rue du commerce
49400 CHOLET
Tel. 41 58 31 25

SORTILEGES
35 Rue Baudrière
49000 ANGERS
TEL. 41 88 96 96

SORTILEGES
42 Rue Ville Pépin
35400 ST MALO
TEL. 99 81 21 50

LE VALET DE COEUR
13 Rue Franklin Roosevelt
27000 EVREUX
TEL. 32 31 04 41

LE VALET DE COEUR
4532 ST DENIS
MONTREAL P. QUE
H2J 2L4 - CANADA
TEL. 514 499 99 70

AU VIEUX PARIS
1 Rue de la Servette
1201 GENEVE - SUISSE
TEL. 41 22 734 25 76

LA VOUVIRE
7 Rue des Marchands
30000 NIMES
TEL. 66 76 20 04

LA VOUVIRE
15 Rue des Lices
84000 AVIGNON
TEL. 90 85 33 57

