

CASUS

Belli

avril - juin
1997

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Offert : une carte exclusive pour le jeu
Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers
et une carte tirée au hasard du jeu *Mythos*.

À gagner : des paquets de base pour
Magic : L'Assemblée - Cinquième Édition

HORS-SÉRIE n° 18



Spécial cartes à jouer et à collectionner

LA 5^E ÉDITION DE *MAGIC : L'ASSEMBLÉE* DÉVOILÉE !

Listes, analyses, conseils pour débiter à Magic ou pour concevoir des jeux de tournois suivant votre niveau.

Également des présentations, des analyses et des listes de cartes pour découvrir d'autres jeux : *Arcadia* • *Dark Age* • *Doomtrooper* • *Dragon Dice* • *Guardians* • *Guildes* • *Intervention Divine* • *Kabal* • *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers* • *Mythos* • *Netrunner* • *Rage* • *Spellfire* • *Star Wars* • *Vampire*.

M 2159 - 18 H - 49,00 F - RD



360 FB - 14,3 FS - 7,95 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F - 15000 L

MAGIC

L'Assemblée™

Toutes ces cartes sont GRATUITES*
et toujours disponibles**



* pour l'achat du roman Magic n°1



* pour l'achat du roman Magic n°1



* pour l'achat du roman Magic n°2



* pour l'achat du roman Magic n°4



* pour l'achat du roman Magic n°3

FLEUVE NOIR

Dans le numéro 79 de *Casus Belli*, nous vous faisons découvrir un nouveau type de jeu.

C'était *Magic : The Gathering*, le premier des jeux de cartes à jouer et à collectionner, un mélange détonnant entre *Mille Bornes*, vignettes Panini à collectionner et univers d'heroic fantasy. À peine cinq numéros plus tard, nous en étions déjà à faire un panorama des autres jeux disponibles !



Notre couverture (par Bruno Bellamy) : La Reine sorcière affronte l'Ange de Serra, symbolisant le passage de la Quatrième à la Cinquième Édition de *Magic*. L'Ange de Serra a finalement quitté *Magic*, laissant la place à la Reine sorcière.

Et depuis, le phénomène s'est encore développé, a donné lieu à de nombreux articles, à des reportages télévisés, et même naissance à une presse spécialisée. À *Casus Belli*, tout cela ne nous a pas détourné de notre domaine, le jeu de rôle, mais nous gardions un œil intéressé sur la « chose ».

Soudain, quatre ans ont passé, et il serait temps de faire le point ! C'est ce que vous propose ce hors-série. Bien sûr, *Magic* le premier des jeux de cartes à jouer et à collectionner ravit la vedette. Mais les autres ne sont pas oubliés pour autant, et vous trouverez ici aussi bien des jeux récents que d'autres qui le sont un peu moins. Après chaque présentation du jeu et de ses extensions, nous vous donnons des conseils et des listes complètes (et bilingues quand cela est possible). Nous espérons intéresser principalement ceux qui veulent découvrir ce phénomène, même si des articles plus pointus sont plutôt destinés aux « vétérans ».

Alors, est-ce une expérience unique ? Vous, lecteur, seriez-vous intéressé par d'autres hors-série du même type ? La balle est dans votre camp. Après avoir lu ce magazine, renvoyez-nous ce petit questionnaire. Il nous aidera à répondre à vos attentes.

La rédaction

Quel âge avez-vous ?

Donnez une note (de 0 à 5) en fonction de l'intérêt de tel ou tel type d'article :

Critique d'un nouveau jeu

Critique des nouvelles extensions d'un jeu

Conseils pour débutants

Conseils pour joueurs aguerris

Liste de cartes

Cote de prix de cartes

Indiquez, par ordre de préférence (le 1er en 1er), les jeux de cartes à jouer et à collectionner que vous préférez :

.....
.....
.....

Indiquez, par ordre de fréquence (le 1er en 1er), les jeux de cartes à jouer et à collectionner auxquels vous jouez le plus souvent :

.....
.....
.....

Préférez-vous jouer avec des cartes et des règles :

☐ En anglais ☐ En français
☐ Aucune importance

À quelle fréquence achèteriez-vous un magazine tel que ce hors-série sur les cartes à collectionner ?

☐ Annuel ☐ Semestriel
☐ Trimestriel ☐ Bimestriel

Bulletin à découper ou à photocopier, puis à renvoyer à *Casus Belli* Sondage Cartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

le plus grand spot d'échange en Europe

tous les jeux de cartes
à collectionner
aux meilleurs prix

Hot Line
01 45 87 28 83



Magic 5^{ème} Édition

Listes, textes de toutes les cartes,
rarétés, en v.o. et v.f.

5 Tournois Gratuits

en Booster-Draft 5^{ème} Édition et
5 boîtes de Boosters à gagner



Œuf Cube Classic

24 rue Linné PARIS 5

Tél : 01 45 87 28 83

Tous les Jeux de Cartes

10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi Métro Jussieu

Minitel 3615 AKELA*OEUF CUBE

E-Mail oeufcube@micronet.fr

Œuf Cube Cyber

15 rue Guy de la Brosse PARIS 5

Tél : 01 43 31 91 02

Jeux et Figurines Games Workshop

- 3** Éditorial
- 6** Les jeux de cartes à jouer et à collectionner, qu'est-ce que c'est ?

Découvrir Magic : L'Assemblée

- 9** Les règles pour débiter
- 13** Résumé des capacités des créatures
- 14** Après vos premières parties

Magic pour joueurs confirmés

- 16** Quels sont les divers types de tournois ?
- 18** Cinq jeux de tournoi compatibles Cinquième Édition

Magic aujourd'hui : la Cinquième Édition

- 25** Historique des diverses éditions
- 26** Liste détaillée de la Cinquième Édition, de Mirage, Visions et Alliances
- 31** Analyse de la Cinquième Édition (les cartes qui entrent, celles qui partent)

Jeux de cartes à jouer et à collectionner en français

- 34** Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers (présentation, conseils et liste)
- 42** Netrunner (présentation, conseils et listes)
- 50** Doomtrooper (présentation, extensions, conseils et listes)
- 60** Dragon Dice, le jeu de dés (présentation, extensions et conseils)
- 66** Guardians (présentation, extensions, conseils et listes)
- 74** Mythos (présentation, extensions, conseils et listes)
- 82** Dark Age (présentation et liste)
- 84** Kabal (présentation et liste)
- 86** Intervention Divine (présentation et listes)
- 88** Guildes (présentation et liste)
- 90** Spellfire (présentation et liste)

Jeux de cartes à jouer et à collectionner en anglais

- 92** Star Wars (présentation et listes)
- 96** Vampire, Rage et Arcadia (présentation de trois jeux du « World of Darkness »)

Ce magazine contient deux cartes insérées sous film plastique sur la couverture, une carte du jeu *Mythos* et une carte du *Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*.



CASUS BELLI HORS-SÉRIE n° 18 avril-juin 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01.46.48.48.48. Fax : 01.46.48.49.88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 2^e trimestre 1997. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M^{me} Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Secrétariat de rédaction : Agnès Pernelle et Olivier Zamfirescu. Maquette : Jean-Marie Noël et Julie Morineau. Secrétariat : Valérie Sadoun. Illustrateur : Bruno Bellamy (couverture). SERVICES COMMERCIAUX. Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassort et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0.800.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01.46.48.47.18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : 01.46.48.48.26. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01.46.48.49.71. ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01.46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01.46.48.47.08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01.40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : 01.39.44.07.08 et SIEP, tél. : 01.60.69.56.16.

Après le wargame, les jeux de diplomatie, les jeux de rôle, sans oublier les livres-jeux, la famille des jeux de simulation s'est agrandie avec un nouveau type de jeu débarqué en 1993 : les jeux de cartes à jouer et à collectionner (trading card game en anglais). Depuis, l'effet de mode *Magic : The Gathering* s'est stabilisé ; plus de quarante jeux du même type sont apparus, dont beaucoup ont disparu aussi vite. Le marché semble atteindre son rythme de croisière. Mais au fait, c'est quoi un jeu de cartes à jouer et à collectionner ?

Magic : *The Gathering* a été créé par Richard Garfield, à la demande de Peter Adkison, p.-d.g. de Wizards of the Coast (à l'origine petite société éditrice de jeux de rôle, et qui a abandonné toute activité rôle-istique depuis). Le projet : un jeu simple à apprendre, pour faire des parties en un quart d'heure, et nécessitant peu de matériel. Une idée : s'inspirer des cartes à collectionner, phénomène important aux États-Unis où l'on collectionne tout (joueurs de football, personnages de comics, filles en maillot de bain), mais anecdotique en France (avec principalement les collections de personnages Panini/Walt Disney à coller sur des albums). Ces cartes à collectionner (mais pas à jouer) ont même récemment donné naissance au film *Mars Attacks*, de Tim Burton, dont les personnages et les anecdotes sont directement inspirés de vignettes à l'origine données avec du chewing-gum. À sa sortie pour la Gen Con d'août 1993 (convention américaine de jeux de simulation), Wizards pensait vendre la première édition de *Magic* en six mois. Moins de trois semaines ont suffi ! Depuis, plusieurs éditions sont parues, des extensions, et d'autres éditeurs se sont ins-

pe qu'il faut un paquet par joueur et qu'il faut être deux (ou plus) pour une partie. L'autre façon d'acheter des cartes est le pochette-recharge (ou *booster*) qui contient un nombre moins important de cartes (entre 8 et 15), mais qui coûte moins cher. En fait, toute l'astuce marketing de ce type de jeu est qu'il existe bien plus de cartes que ce qu'on trouve dans un paquet de base. Pour *Magic*, le jeu initial comporte environ 400 cartes différentes, alors que l'on en achète que 60 au début. D'où l'envie, une fois que l'on a commencé à jouer, d'acheter d'autres paquets de base ou des pochettes-recharges pour découvrir de nouvelles cartes, qui viendront effectivement modifier votre façon de jouer. C'est dans la combinaison cartes à collectionner, mais également cartes à jouer, que se trouve l'originalité du jeu. La question que se pose le nouvel acheteur est : de quoi ai-je besoin pour commencer à jouer ? Si on peut en effet commencer avec 60F (plus généralement de 150 à 200F par joueur), il n'est pas rare que les « accros » engloutissent plusieurs milliers de francs dans ces jolis bouts de carton.

Distribution aléatoire et rareté

Il y a donc plus de cartes différentes que celles proposées dans un paquet. Pour *Magic* (et la plupart des autres jeux), les cartes sont imprimées par grandes planches de carton comportant plus d'une centaine de cartes. Chaque planche se voit affecter un niveau de rareté. Il y aura donc une planche de cartes rares, une planche de cartes inhabituelles (*uncommons* en anglais) et une planche de cartes courantes (*commons*). Au moment de la composition de la pochette-recharge, on mettra (par exemple) 1 carte de la planche rare, 3 de la planche inhabituelle et 11 de la planche courante. On imprime donc ici onze fois plus de cartes courantes que de cartes rares. Plus compliqué maintenant : les cartes répétées sur la même planche. Certaines cartes se trouvent en deux, trois ou quatre exemplaires sur certaines planches. Les collectionneurs vont alors classer la « rareté » des cartes avec des codes du genre : U₂ ou C₃. Le code U₂ indique que la carte vient de la planche Uncommon, et qu'elle y est répétée deux fois. C₃ désigne une carte courante répétée trois fois. On voit tout de suite qu'une carte U₁ est donc plus rare qu'une carte U₃. C'est ce genre de répartition que vous trouverez indiqué dans les listes de cartes présentées dans ce hors-série.

Le besoin d'autres cartes

Les cartes du paquet de base sont suffisantes pour faire des parties amusantes. Néanmoins, et c'est l'astuce de ce nouveau type de jeu, il est possible de donner un ton, une coloration au jeu en lui rajoutant tel ou tel type de carte. Ou bien de « l'optimiser » en choisissant soigneusement les cartes qui composeront votre jeu. Il y a donc un désir de recherche de la carte effi-

Les cartes à jouer et à collectionner

Magic Attacks !

par Pierre Rosenthal, qui aimerait bien trouver des cartes à jouer et à collectionner dans les tablettes de chocolat



On dit que le personnage représenté grimpé sur le Masque du bouffon serait Richard Garfield, le créateur de *Magic*.

tallés sur le créneau. Dans les premiers temps, ça a été l'euphorie, certains magasins ont intégralement vendu leur stock en moins de trois jours ; au total plus d'un milliard de cartes ont été mises en circulation de part le monde. Bref, un phénomène ! Pour les autres éditeurs, c'était l'occasion de créer en vitesse des jeux basés sur le même principe, et de gagner rapidement de l'argent. Évidemment, aucun marché n'est extensible à l'infini, et proposer rapidement des jeux médiocres n'est pas forcément une solution d'avenir. Le retour de bâton n'a pas tardé, et si *Magic* est toujours là, avec de sérieux outsiders, une bonne partie des jeux de la première heure ont disparu.

Les composantes du jeu

La plupart des jeux de cartes à collectionner se vendent sous deux formes. On trouve tout d'abord le paquet de base (*starter deck* en anglais) qui contient un assortiment de cartes suffisant pour un joueur, plus un livret de règles. Pour *Magic*, il y a soixante cartes par paquet, mais ce nombre est variable. Certains éditeurs vendent les paquets de base par lot de deux (*Spellfire* de TSR par exemple), partant du princi-

cace, de la carte agréable, qui risque de vous pousser à l'achat. Sachez d'ailleurs que l'on ne joue jamais avec la totalité de ses cartes (certains joueurs en ont plusieurs centaines), mais que l'on construit son paquet avant de faire une partie. Cette préparation faisant partie intégrante du jeu, puisqu'elle y apporte la part stratégique, le duel étant ensuite beaucoup plus tactique.

A contrario, une des dérives pénibles de ce type de jeu est que le joueur qui a dépensé le plus a tendance à avoir de meilleures cartes que celui qui a investi modérément, et donc à avoir un jeu plus fort. À vous de décider si vous jouez pour gagner à tout prix ou pour vous amuser.

Une collection complète?

Le seul moyen d'avoir une collection complète est de faire des échanges. Ou bien d'acheter et de vendre ces cartes dans des lieux où se réunissent les passionnés. Les cartes s'échangent en fonction de leur « valeur ». Cette valeur est plutôt difficile à estimer. Bien sûr, la rareté de la carte joue beaucoup. On ne vous échange quasiment jamais une carte rare contre une carte courante. Mais les estimations peuvent varier s'il s'agit d'une carte que l'on estime efficace pour le jeu ou pas. Plus ardu encore, certaines cartes des premières éditions ne sont plus disponibles, et les gens préfèrent les vendre que de les échanger, la cote se faisant au jour le jour, selon l'offre et la demande. Des magazines spécialisés publient des listes de prix (*Casus Belli* en fournit une en encart dans ses pages, réservée aux abonnés et aux ventes en boutiques de jeu). Si une carte rare normale peut coûter entre 5 et 20F, des sommes hallucinantes sont atteintes par les cartes les plus mythiques et « introuvables » (on parle de 1500F à 2000F pour le Black Lotus, du jeu *Magic*).

En règle générale, comptez qu'il faut acheter une pochette-recharge au minimum par carte rare du jeu. Comme il y a une centaine de cartes rares, multipliez par le prix de la pochette, et vous verrez que l'on dépasse allégrement les 2000F pour espérer les avoir toutes. On vous aura prévenu!

Comment échanger?

Le principe de base est : échangez à rareté équivalente. Si quelqu'un vous propose une carte inhabituelle contre une carte rare, ne faites l'échange que si vous avez déjà beaucoup joué et que vous êtes capable de savoir l'utilité réelle de la carte. Vous pouvez également vous laisser tenter par de gros échanges : plusieurs dizaines de cartes contre quelques autres. Là aussi, attendez de bien savoir jouer avant de



faire les échanges. Pour les achats et les ventes, attendez également de mieux connaître le jeu. La plupart des jeux sont composées de familles de cartes (les couleurs à *Magic*, le côté de la Force à *Star Wars*). Vous pouvez donc choisir de ne faire collection que d'une partie du jeu, et d'échanger les cartes des autres familles. Cela vous permettra d'avoir un jeu plus « personnel ».

Comment on joue?

La plupart de ces jeux de cartes sont prévus pour deux joueurs (il y a des exceptions, comme *Vampire* qui se joue mieux à quatre ou six participants) et fonctionnent plus ou moins suivant le même principe : chaque joueur joue à son tour, faisant une suite d'opérations codifiées, essayant de déployer ses cartes pour obtenir le but fixé par le jeu. Certaines cartes ne peuvent être jouées que pendant son tour, certaines autres pendant le tour de l'adversaire. Certaines cartes restent en jeu, d'autres sont défaussées dès qu'elles ont servi. On se rapproche en cela du principe du *Mille Bornes* : il faut atteindre 1000 kilomètres, poser des feux verts et avancer, on peut aussi mettre des accidents sur le parcours de l'autre ou bien lui sortir des coups fourrés.

Les règles de ces jeux ne sont pas toujours évidentes à comprendre, car elles couvrent toutes les possibilités qui peuvent intervenir durant un tour de jeu. Or les débuts de partie sont souvent bien plus simples. Nous vous conseillons de faire une partie « à blanc » avec votre adversaire, en regardant bien toutes les cartes (que l'on étalera devant soi au lieu de les tenir en main), et en se référant constamment aux règles. Ensuite, il restera à se lancer dans une vraie partie.

Vous trouverez dans les pages suivantes des conseils pour bien débiter à *Magic* : L'Assemblée.

Il y a d'autres types de cartes à collectionner, pour tous les goûts et tous les âges; mais ce ne sont pas des cartes à jouer, comme celles de *Magic* et ses suiveurs.

Le vocabulaire

Paquet de base

(ou starter deck) :

l'ensemble de cartes, et les règles, que chaque joueur doit acheter, au contraire d'un jeu de société normal où une seule personne possède le jeu en entier.

Pochette-recharge

(ou booster) :

petite pochette contenant des cartes réparties au hasard, et permettant d'augmenter sa collection de cartes (et ses possibilités de jeu).

Extension :

un nouvel ensemble de cartes, qui viennent augmenter la collection, mais qui ne font pas partie des cartes disponibles dans les paquets de base.

Paquet (on dit aussi jeu) :

le paquet avec lequel on joue est celui que l'on s'est constitué en sélectionnant une partie des cartes de sa collection.



Soyez **LE** gagnant d'une boîte complète de paquets de base de **Magic : L'Assemblée - Cinquième Édition.**

Ou bien soyez l'un des **QUATRE** autres gagnants à remporter trois paquets de base **Magic : L'Assemblée - Cinquième Édition.**



Un concours Wizards of the Coast, France ; et Casus Belli



Pour cela il vous suffit de répondre aux quatre questions posées sur cette page. Ne vous inquiétez pas, toutes les réponses se trouvent, quelque part, dans ce hors-série. Si vous avez toutes les bonnes réponses et que vous avez la chance d'être l'un de nos cinq lauréats tirés au sort, vous recevrez directement votre lot chez vous.

Question 1

Il y a trois cartes rares dans chaque paquet de base de *Magic : L'Assemblée - Cinquième Édition*. Si vous gagnez une boîte complète de paquets de base, combien de cartes rares gagnerez-vous ?

Question 2

Il y a de nouveaux dessins sur les cartes de *Magic : L'Assemblée - Cinquième Édition*. Combien ? (Attention, il y a plusieurs dessins pour les terrains).

- 200 ● 215 ● 230

Cochez la bonne réponse sur le bulletin.

Question 3

Dans *Magic : L'Assemblée - Cinquième Édition*, vous trouverez des cartes qui n'ont pas été rééditées depuis l'extension *The Dark*. Ces cartes sont :

- Aura d'antimagie (Anti Magic Aura) ● Chiquenaude de force (Force Spike)
- De la poussière à la poussière (Ashes to Ashes) ● Harde de gloutons (Wolverine Pack)
- Héros gobelin (Goblin Hero) ● Loup de Wylouli (Wyluli Wolf) ● Œil maléfique d'Orms-par-Gore (Evil Eye of Orms-by-Gore)
- Royaume de la préservation (Greater Realm of Preservation).

La plupart de ces cartes ont changé de dessin d'origine, mais pas toutes. Cochez sur le bulletin-réponse la ou les cartes qui ont gardé leur dessin d'origine.

Question 4

La Reine sorcière indiquait « Invoquer : sorcière » dans *Magic : L'Assemblée - Quatrième édition*. Il s'agissait d'une petite erreur puisque cela faisait de la Reine sorcière une carte de même type que le Sorcier sybarite ou le Sorcier krovois. Elle comporte maintenant un nouveau type d'invocation. Lequel est-ce ?

- Ensorceleuse ● Reine ● Seigneur

Cochez la bonne réponse sur le bulletin-réponse.

Bulletin-réponse

Réponse à la question 1

(indiquez un nombre)

.....

Réponse à la question 2

- ☐ 200
☐ 215
☐ 230

Cochez la bonne réponse

Réponse(s) à la question 3

- ☐ Aura d'antimagie (Anti Magic Aura)
 - ☐ Chiquenaude de force (Force Spike)
 - ☐ De la poussière à la poussière (Ashes to Ashes)
 - ☐ Harde de gloutons (Wolverine Pack)
 - ☐ Héros gobelin (Goblin Hero)
 - ☐ Loup de Wylouli (Wyluli Wolf)
 - ☐ Œil maléfique d'Orms-par-Gore (Evil Eye of Orms-by-Gore)
 - ☐ Royaume de la préservation (Greater Realm of Preservation)
- Cochez la (ou les) bonne(s) réponse(s)

Réponse à la question 4

- ☐ Ensorceleuse
☐ Reine
☐ Seigneur

Cochez la bonne réponse

Nom

.....

Adresse

.....
.....
.....
.....

Jouez vous déjà à Magic ? Si oui depuis combien de temps ?

.....

Vos réponses doivent être envoyées sur le bulletin ci-contre et avant le 10 mai 1997 (cachet de la poste faisant foi) :

Casus Belli, Concours Magic 5e Édition
1 rue du Colonel Pierre Avia. 75015 Paris

Attention : un seul bulletin par personne ! Les gagnants seront tirés au sort parmi ceux qui auront donné les bonnes réponses. La liste des gagnants sera publiée dans le Casus Belli n° 106 du mois de juin 1997.

Pour bien commencer...

par Pierre Rosenthal, qui aime bien s'essayer aux tâches impossibles

Magic : L'Assemblée a, dès le début, connu un immense succès. Cela est dû à la fois à la beauté des cartes, mais aussi et surtout à l'intérêt et au thème du jeu. À chaque partie, les combinaisons de cartes font découvrir de nouveaux aspects et subtilités, poussant à progresser dans la découverte et la pratique du jeu. Malheureusement, le foisonnement des règles, la complexité de certaines interactions font qu'il n'est pas destiné de prime abord au « grand public ». Nous allons essayer ici de vous donner les premiers rudiments de Magic, à vous ensuite de pratiquer et de vous perfectionner.

Cartes principales de Magic : les terrains.

Ce sont eux qui vous donnent l'énergie magique nécessaire pour lancer vos sortilèges. Il y a cinq principaux types de terrains. Ici le Marais, qui vous permet de récupérer de l'énergie magique noire.



Terrains et mana

Les vingt-deux premières cartes que vous avez extraites de votre paquet sont des terrains. Regardez-les. Elles illustrent cinq types de paysages (même si les illustrations varient) : Plaine, île, Marais, Montagne et Forêt. Sur chaque carte, dans l'encadré, vous voyez une petite flèche qui tourne, et la phrase : « Ajoutez [symbole] à votre réserve. » Les terrains sont supposés être des lieux qu'a visités votre magicien, qu'il connaît bien, et desquels il peut puiser de l'énergie magique pour lancer ses sorts. Cette énergie s'appelle le mana. Elle est représentée par les cinq symboles de mana du jeu : le soleil représente la magie blanche liée aux plaines ; la goutte d'eau, la magie bleue des îles ; la tête de mort, la magie noire des marais ; la flamme, la magie rouge des montagnes, et l'arbre, la magie verte des forêts. Il existe aussi du mana incolore produit par certaines cartes, il n'a pas de symbole, mais est indiqué comme suit : « Ajoutez 1 mana incolore à votre réserve. »

Engagement et réserve

La petite flèche sur les terrains indique que, pour utiliser cette carte, vous devez la faire pivoter et la mettre à l'horizontale. On appelle

Un des problèmes pour commencer à Magic est la quantité de nouveaux termes à apprendre, de types de cartes différents à connaître. L'éditeur s'en rend bien compte, puisqu'il propose une version simplifiée pour débutants. Cette version a l'avantage d'être compatible avec Magic, mais a aussi le défaut de ne proposer qu'un ensemble fixe de cartes et de conserver encore beaucoup de termes compliqués. Une nouvelle boîte pour débutants, intitulée *Portal*, sera disponible en septembre et proposera des cartes plus simples, moins de termes techniques et quelques simplifications par rapport à Magic. En attendant ce produit, découvrons Magic tel qu'il est aujourd'hui.

Le paquet de base

Tout d'abord, ouvrez la boîte et sortez votre paquet de base. La première carte est un terrain (indication notée sous l'illustration). Les vingt-deux premières cartes du paquet sont des terrains. Mettez-les de côté, elles sont indispensables pour jouer. Les cartes suivantes, jusqu'au livret de règles, sont des cartes inhabituelles ou rares. Elles sont en général (mais pas toujours) un peu plus compliquées à comprendre. Remettez-les dans la boîte. Enfin, les cartes qui restent sont des cartes courantes, en général les plus faciles à comprendre (il y a des exceptions).

Nous allons jouer avec les terrains et les cartes courantes, et avec des règles un peu différentes de celles de Magic, pour que vous vous familiarisiez avec les cartes. Gardez toutefois près de vous le livret de règles ouvert à la page 67 (c'est le glossaire des termes importants).

Le but du jeu

Dans Magic, vous représentez un magicien qui se bat en duel magique contre un autre magicien (comme Merlin et Madame Mim dans *Merlin l'enchanteur*, de Walt Disney). Comme vous êtes civilisé (hum !), vous n'allez pas vous battre en personne, mais envoyer des sortilèges pour blesser votre adversaire. Ces sorts, ce sont les cartes avec lesquelles vous jouez. Vous pouvez les imaginer comme des formules magiques rangées dans un gros livre. C'est pourquoi la pile où vous piochez les cartes s'appelle la bibliothèque. Les cartes que vous avez en main sont en fait les sorts dont vous disposez à ce moment-là, dans votre esprit. Chaque joueur commence la partie avec un capital de 20 points de vie. Il mélange ses cartes et pioche sept cartes. Chaque adversaire à son tour lance des sortilèges et envoie des créatures attaquer l'autre. Le premier des deux qui tombe à 0 point (ou moins) a perdu.



On ne peut lancer des rituels que pendant son tour de jeu.

Alors que les éphémères peuvent se lancer également pendant le tour de son adversaire.



cette action « engager » la carte. Il se produit alors ce qui est indiqué après la flèche. Pour les terrains, cela ajoute un mana dans votre réserve. Cette réserve, c'est l'endroit où vous stockez votre énergie magique. Avant de lancer un sort (nous verrons cela plus loin), vous devez d'abord mettre du mana dans votre réserve. C'est en pompant dans cette réserve que vous lancez les sorts. Attention toutefois à ne pas mettre tout votre mana d'un seul coup dans la réserve ; s'il vous en restait à la fin du tour de jeu, votre réserve se viderait et vous perdriez 1 point de vie par mana qui était dans votre réserve. De toute façon, dès que vous avez besoin d'un mana, il vous suffit d'incliner un terrain (s'il est en position droite). Mais voyons maintenant les sorts.

Je lance mes sorts

Dans *Magic*, toutes les cartes autres que les terrains sont des sorts. On les reconnaît au fait qu'il y a des symboles de mana ou des chiffres en haut à droite de la carte. Ces symboles, c'est le coût du sort à lancer. Ainsi, si un sort que vous avez en main présente deux petites flammes (mana rouge) et le chiffre 1, cela veut dire que vous devez payer deux manas rouges, et un autre mana de n'importe quelle couleur (une des quatre autres, ou incolore, ou même un autre rouge). Pour payer, il faut que vous ayez mis ces manas dans votre réserve. Ainsi, pour lancer ce sort, vous devez d'abord incliner deux cartes montagnes et n'importe quel autre terrain. Chaque sort a un comportement particulier, que nous allons découvrir tout de suite. Par contre, sachez qu'une fois que vous avez payé pour lancer un sort, si la carte reste en jeu, vous n'avez pas à repayer à chaque tour. Dans cette version simplifiée, on joue les sorts un par un. À chaque fois que l'on joue un sort, on fait tout ce qui est indiqué dessus. On ne peut lancer un autre sort qu'après, et pas en même temps.

Les sorts

En dehors des terrains, donc, toutes les autres cartes sont des sorts. On les reconnaît grâce à la ligne de texte sous l'illustration, qui indique de quel type ils sont. La bordure de couleur qui entoure l'illustration rappelle quelle couleur de mana sert à lancer le sort. Ainsi, les sorts qui se lancent avec des forêts, donc du mana vert, ont une bordure verte. Si la bordure est de couleur brune, c'est un artefact, un sort qui se lance avec n'importe quelle couleur. Prenez tous vos sorts en main, nous allons les examiner l'un après l'autre.

- **Les sorts d'invocation.** Il est indiqué « Invocation : xxx » sur ces sorts (ne vous préoccupez pas de ce qui est à la place du xxx). Quand vous lancez un sort d'invocation, vous posez la carte sur la table, face visible devant vous. Cela veut dire que le sort a appelé une créature qui va se battre pour vous. La carte, qui était un sort, représente maintenant une créature qui reste là.

- **Les éphémères et les rituels.** Ce sont des sorts que l'on lance et qui ont un effet immédiat

sur le jeu. Une fois l'effet accompli, on les met à la défausse (dite cimetière). Il y a de grandes différences entre rituel et éphémère, mais dans cette version simplifiée nous n'en ferons pas (vous les découvrirez plus tard dans le livret de règles).

- **Les interruptions.** Ce sont des sorts qui empêchent d'autres sorts d'être joués (on dit qu'on les contrecarre). Si votre adversaire joue un sort et que vous avez une interruption, vous pouvez la jouer immédiatement pour le gêner. Il y a des interruptions plus compliquées, mais elles ne sont pas dans les cartes courantes que vous avez choisies. C'est le seul type de sort que vous pouvez lancer en même temps qu'un autre (pour éviter justement que l'autre réussisse). Un sort contrecarré est mis à la défausse, et le mana payé pour le lancer est perdu.

- **Les enchantements.** Il y en a deux sortes. Ceux marqués « Enchanter : kelkechose », et ceux marqués « Enchanter : kelkechose ». Quand vous jouez un enchantement, vous le posez devant vous et il reste sur place. Les effets indiqués sur la carte sont alors disponibles. Quand vous jouez un « Enchanter : kelkechose » vous devez poser le sort sur une carte qui y correspond. Ainsi un sort « Enchanter : terrain » se pose sur un terrain. Ce sort modifie la carte sur laquelle il est posé.

- **Les artefacts.** Il y en a deux sortes, dont le seul point commun est de pouvoir se lancer avec n'importe quel mana. Les sorts marqués « artefact » sont joués comme des enchantements. Et les sorts marqués « créature-artefact » sont joués comme des sorts d'invocation de créature.

Les règles de cartes

Sur chaque carte, il y a un texte écrit dans le cadre principal. Ce sont des règles spécifiques à cette carte.

- Si ce sont des « pouvoirs » continus, il s'agit de simples phrases. Ainsi, une carte de créature où est marqué « Vol, piétinement » est dotée des pouvoirs vol et piétinement (expliqués page 13).

- Si par contre il y a des symboles de mana (ou du texte) avant un double point, puis une règle, cela signifie que cette carte peut se jouer de la même manière qu'un sort. Ainsi, s'il y a une tête de mort, puis deux points, puis un texte comme : « Cette carte inflige 1 blessure à toutes les créatures. » ; cela veut dire que vous pouvez utiliser cette carte comme si vous disposiez d'un sort équivalent dans votre main.

- Enfin, si vous voyez la petite flèche avant les deux points, cela veut dire qu'il faut engager (incliner) la carte pour qu'elle lance son sort.

Point important

Si, dans cette version simplifiée, vous ne comprenez pas ce que veut dire une règle sur une carte, faites comme s'il n'y avait rien d'écrit sur la carte. Vous pouvez même vous en défausser et plocher une carte en remplacement.

Les textes en italique sont des citations, mises là pour agrémenter. Elles n'ont aucune influence sur le jeu.

3615 MISHRA

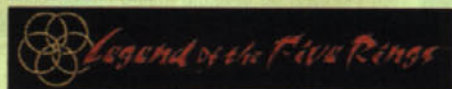


■ Commande de cartes disponibles à l'unité

■ Dialogue avec d'autres joueurs

■ Star Wars, Legend of the Five Rings, le Seigneur des Anneaux sont maintenant disponibles

■ Toutes les cartes, avec les textes, invocations, citations,...



Un tour de jeu

Attention, nous vous rappelons que ces règles sont différentes de celles de *Magic* (plus simples mais plus limitées).

Chaque joueur à son tour fait les opérations suivantes, en respectant bien cet ordre :

1) Redressez toutes vos cartes inclinées. Cela s'appelle les dégager.

2) Piochez une carte.

3) Posez un terrain (et un seul) si vous le désirez

et si vous en avez un en main.

4) Jouez autant de sorts que vous le désirez, sauf un sort qui amène une créature en jeu (rappel : un terrain n'est pas un sort). Votre adversaire peut lancer autant d'éphémères qu'il le veut (et aucun autre type de sort).

5) Envoyez une attaque de créatures sur votre adversaire si vous le désirez. Vous et votre adversaire ne pouvez lancer aucun sort.

6) Jouez autant de sorts que vous le désirez. Votre adversaire peut lancer autant d'éphémères qu'il le veut (et aucun autre type de sort).

7) Si vous avez plus de 7 cartes en main, jetez l'excédent dans votre défausse.

8) À votre adversaire de jouer.

Le combat

Les choses sérieuses commencent. Quand vous avez la possibilité de déclencher votre attaque, vous choisissez quelles créatures vont attaquer. Vous pouvez ne pas attaquer, attaquer avec toutes vos créatures ou avec simplement une partie d'entre elles. Pour désigner lesquelles attaquent, vous les engagez (les incliner). Maintenant, c'est à votre adversaire de choisir s'il veut se défendre ou pas. Pour aider son choix, précisons quelques données sur les créatures :

● Sur chaque carte de créature, il y a deux nombres en bas à droite, séparés par une barre (par exemple 3/5 sur la carte Sylvins de Ferracine). Le premier nombre représente la force de la créature. C'est le nombre de blessures qu'elle va infliger lors du combat. Le second nombre est l'endurance, indiquant combien elle peut encaisser (au cours d'un même tour) avant de mourir. Si un sort ou un enchante-

ment modifie ces chiffres, il l'indique - par exemple - sous la forme : « La créature enchantée gagne -1/+2 », ce qui ici transformerait une créature 2/2 en créature 1/4.

● De nombreuses créatures ont des capacités spéciales, qui influent sur la façon dont elles bloquent (voir plus loin) ou attaquent. Un résumé de ces capacités est disponible sur la page ci-contre.

● Si une créature est bloquée par une autre, elle s'inflige des blessures en même temps. Ainsi, si un Héros goblin (2/2) est bloqué par un Minotaure de l'Hurloon (2/3), le Héros reçoit 2 blessures et le Minotaure en reçoit 2 aussi. Le Minotaure survit (il a 3 en endurance) mais le Héros goblin meurt et est mis à la défausse.

● Les blessures s'accumulent tout au long du tour. Si une créature avec 4 d'endurance a subi 1 blessure en combat, puis 3 autres plus tard dans le tour, elle meurt. Mais à la fin du tour, quand on passe à l'autre joueur, les créatures survivantes sont « remises à neuf » et les blessures reçues passent à 0.

Une fois l'attaque déclarée, c'est donc à l'autre joueur de choisir sa défense. S'il n'interpose pas de créatures entre lui et celles qui l'attaquent, c'est lui qui va subir les blessures, et perdre autant de points de vie. Quand l'attaquant déclenche son attaque, il envoie toutes ses créatures contre l'autre magicien. C'est au défenseur de choisir si et quelles créatures vont le défendre. On ne peut pas décider d'attaquer une créature adverse. Une créature qui s'interpose entre l'attaquant et le magicien est dite bloqueuse. Voici les principes de base du blocage :

● Une créature ne peut bloquer qu'une seule créature attaquante à la fois.

● Plusieurs créatures différentes peuvent bloquer une même créature attaquante. Les blessures infligées par la créature attaquante se répartissent comme le désire l'attaquant. Et les blessures de toutes les créatures bloqueuses s'accumulent sur la créature attaquante.

● Une créature ne peut bloquer que si sa carte est droite (on dit aussi dégagée). Ainsi, une créature qui a attaqué, et qui est donc engagée, ne peut pas bloquer avant qu'on la redresse (quand le tour du joueur qui l'a fait attaquer revient).

Et après ?

Voilà. Avec ces quelques règles, vous pouvez jouer à une version un peu modifiée de *Magic*. Si des cartes inhabituelles ou rares que vous avez laissées de côté vous semblent faciles à comprendre, vous pouvez les inclure également à votre paquet.

Une fois que vous aurez assimilé les principes d'attaque et de défense, et le lancement des sorts, vous pourrez passer aux « vraies » règles de *Magic*. La plus grosse différence est la façon de jouer les éphémères et les pouvoirs des créatures qui ressemblent à des sorts. Ces sorts se répondent, peuvent s'annuler, il y a possibilité d'en jouer lors des attaques, etc. Attention, ces règles sont sans doute ce qui rend *Magic* à la fois très intéressant et très subtil, mais ce sont aussi celles qui vous donneront le plus mal à la tête.



Pour lancer le sort d'invocation du Minotaure de l'Hurloon, il faut dépenser deux manas rouges et un mana de n'importe quelle couleur. Pour invoquer le Héros goblin, il faut la même quantité de manas (trois en tout), mais un seul mana rouge est obligatoire.

Le Minotaure a 2 en force et 3 en endurance. Il est donc plus difficile à tuer que le Héros goblin qui a 2 en force et 2 en endurance.

Magic : L'Assemblée

Les capacités des créatures

Découpez ou photocopiez cette page et posez-la à côté de vous lors de vos premières parties.

Les règles que nous reprenons ici sont extraites du livret de la Cinquième Édition de Magic : L'Assemblée. Nous les avons un peu simplifiées (ainsi nous ne faisons pas de distinguo entre « désigner une créature pour bloquer » et « bloquer avec une créature », différence subtile qui ne concerne que quelques cas). Aussi en cas de litige, nous vous conseillons de vous référer au livret officiel.

Vol

Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer celles avec le vol. Toutefois, les créatures avec le vol (volantes) peuvent bloquer des créatures qui ne volent pas (non-volantes).

Joug des terrains

Sur les cartes, on ne trouve pas le terme « joug des terrains » mais « joug des îles », « joug des marais », etc. Les créatures avec le joug d'un type de terrain ne peuvent pas attaquer si le joueur attaqué n'a pas en jeu le bon type de terrain. De plus, toute créature avec le joug des terrains est immédiatement enterrée dès que le joueur qui la contrôle n'a pas de terrain de ce type en jeu. Exemple : le Dândan (joug des îles) est enterré si son contrôleur n'a pas d'île en jeu, et ne peut pas attaquer si l'adversaire n'a pas d'île en jeu.

Traversée des terrains

Sur les cartes, on ne trouve pas le terme « traversée des terrains » mais « traversée des îles », « traversée des marais », etc. Si le joueur qui se fait attaquer a en jeu un terrain du type indiqué par la traversée, il ne peut pas bloquer la créature qui a cette traversée. Exemple : un joueur qui se fait attaquer par un Bouquetin (traversée des montagnes) ne peut pas bloquer le Bouquetin s'il a une montagne en jeu.

Initiative

Lors du combat des créatures, on gère d'abord les blessures infligées par les créatures qui possèdent la capacité d'initiative. On vérifie alors si cela tue des créatures, que l'on met donc au cimetière. Puis on gère toutes les blessures infligées par les créatures qui n'ont pas la capacité d'initiative. Exemple : un Chevalier blanc (Initiative, 2/2) tue un Héros goblin (2/2) avant que celui-ci ne puisse répliquer.

Régénération

La régénération empêche une créature d'être détruite, et les blessures qu'elle a reçues sont remises à 0. Comme cela la « fatigue », on engage la créature (cela peut avoir des conséquences en combat, consultez la règle complète). La régénération n'empêche pas une créature d'être enterrée ou sacrifiée si elle doit l'être.

Piétinement

Si une créature avec le piétinement est bloquée en attaque, elle inflige d'abord ses blessures à son ou ses bloqueurs. Si cela détruit un bloqueur, les blessures excédentaires sont reportées sur le joueur attaqué. Exemple : le Mammouth de guerre (3/3, piétinement) est bloqué par deux Sorciers sybarites (1/1). L'attaquant décide d'infliger les 3 blessures à l'un des Sorciers, qui meurt. Il suffit de 1 blessure pour tuer le Sorcier, les 2 blessures restantes sont infligées au joueur attaqué. Attention, si vous prévenez 1 blessure sur le Sorcier (avec un Guérisseur sanctifié par exemple), il meurt toujours, encaissant en fait 2 blessures (dont 1 prévenue) et c'est le joueur qui ne subit plus que 1 blessure.

Protection

Une créature disposant d'une protection contre quelque chose y est largement immunisée (c'est en général une couleur). Cette capacité est indiquée sous la forme « Protection contre [caractéristique] », par exemple « Protection contre le noir ».

Toutes les formes de protection fonctionnent de la même manière. Par exemple, si une créature a la protection contre le noir :

- les créatures noires ne peuvent pas la bloquer ;
- toutes les blessures qui lui sont infligées par des sources noires sont réduites à 0 ;
- elle ne peut pas être la cible de sorts, capacités ou enchantements noirs.

Les sorts et les capacités noirs qui ne ciblent rien et n'infligent pas de blessures sont les seules choses qui puissent traverser une protection contre le noir. Si un enchantement posé sur une créature protégée contre le noir est noir (ou devient noir), il est immédiatement enterré.

Sauvagerie

Plus on tente de les bloquer, plus les créatures capables de sauvagerie deviennent féroces. Cette capacité a toujours une certaine

ne valeur, indiquée sous la forme « Sauvagerie X ». Si plus d'une créature bloque un attaquant doté de sauvagerie X, celle-ci gagne +X/+X par créature bloqueuse au-delà de la première, et cela jusqu'à la fin du tour. Exemple : si le Géant vorace (6/4, sauvagerie 2) est bloqué par trois créatures, il devient 10/8 (6/4 + 2/2 + 2/2) jusqu'à la fin du tour.

Regroupement

C'est la capacité la plus difficile à comprendre. Elle est en fait composée de deux « pouvoirs différents ».

a) On peut regrouper en attaque autant de créatures que l'on veut, pourvu qu'elles aient toutes le regroupement (on peut y ajouter une créature qui n'a pas le regroupement). L'avantage est qu'elles additionnent leurs blessures. L'inconvénient est que si une seule créature de la bande est bloquée, la bande entière est bloquée. Exemple : un groupe de trois Pégases de Mesa (1/1, vol, regroupement) et d'une Licorne nacrée (2/2) peut infliger 5 blessures d'un coup. Mais si un Héros goblin (2/2) bloque la Licorne (qui ne vole pas), les quatre créatures sont bloquées.

b) Si au moins une créature d'un groupe (en attaque ou en défense) a le regroupement, la répartition des blessures infligées aux créatures du groupe est laissée au choix du joueur qui les reçoit, et pas de celui qui les inflige. Dans l'exemple précédent, l'attaquant peut décider que le Héros goblin bloqueur inflige ses blessures à un seul Pégase, la Licorne ou même les répartisse sur deux Pégases. Il suffit d'une seule créature avec le regroupement dans une bande pour bénéficier de ce pouvoir.

Débordement

Le débordement est une capacité qui donne un avantage aux créatures attaquantes. À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque une créature avec le débordement, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Déphasage

Le déphasage force les permanents à quitter et à entrer en jeu par eux-mêmes. Quand un permanent passe hors phase, il quitte le jeu et est mis de côté, un peu comme s'il avait été retiré de la partie (pour l'indiquer, on retourne la carte). Tout enchantement sur le permanent passe hors phase avec lui et en même temps. Le permanent conserve aussi tous les marqueurs qu'il aurait pu avoir, ainsi que tout changement qui aurait pu lui advenir. Toutes les blessures sont effacées du permanent et, étant considéré comme hors du jeu, tout effet qui devait l'affecter à la fin du tour est ignoré.

Un permanent qui est passé hors phase passe en phase (c'est-à-dire qu'il revient en jeu) au début de la prochaine phase de dégalement de son contrôleur.

Quand un permanent passe en phase, il entre en jeu engagé s'il était engagé quand il est passé hors phase.

Les effets qui se déclenchent normalement quand le permanent entre en jeu sont ignorés. Les permanents qui passent en phase ne souffrent pas du mal d'invocation.

Un permanent avec le déphasage passe automatiquement hors phase au début de la phase de dégalement de son contrôleur, au même moment où d'autres permanents passent en phase.



Sentant encore bon le neuf, dans vos mains tremblantes, vous avez vos premières cartes Magic™. Et même mieux, en face de vous, votre premier adversaire ; celui qui vous a initié, et qui vous a d'ailleurs fait votre jeu. Mais après vous être fait plusieurs fois laminer zéro à quarante-douze, vous pensez raisonnablement vous pencher vous-même plus avant sur la formation des paquets...



Un bon paquet n'est pas forcément un jeu où l'on se contente de mélanger des bonnes cartes. La preuve est faite dans les tournois où l'on vous fournit un paquet de base et deux pochettes-recharges encore scellés (voir notre article page 16), et vous avez vingt minutes pour faire un paquet de quarante cartes. Vous dépendez alors de la chance, certes, mais cela donne souvent des jeux assez solides, pourtant composés de cartes tout à fait courantes. Ce qui est souvent conseillé aux nouveaux joueurs, c'est d'utiliser des jeux défensifs, donc vert-blanc, ou agressifs, donc vert-rouge (voir plus loin) ; les subtilités du bleu et du noir étant laissées pour le moment de côté. Si le vert est toujours de la partie, c'est d'abord parce qu'il fournit beaucoup de mana (et on n'en a jamais trop !), ainsi qu'un éventail assez large de créatures bien équilibrées et parfaitement jouables. Cela donne donc toujours une base solide pour une personne qui ne maîtrise pas encore toutes ses cartes. Ensuite, pour ma part, je considère qu'il vaut mieux y ajouter du rouge plutôt que du blanc. Le blanc est intéressant pour vous qui commencez, mais à condition que vous possédiez des Cercles de protection, des Exils et autres p'tites choses que l'on n'a pas forcément dès le début. Les petites créatures blanches sont plutôt utiles, mais vous entrerez bien plus dans le vif du

couleur qui offre beaucoup en cartes de base, mais au contraire peu de cartes extraordinaires. — Le rouge, lui, est assez « bourrin ». Peu de créatures vraiment intéressantes, mais par contre il permet de faire des blessures directes en toute impunité, avec un éventail assez large de sorts. C'est aussi lui qui propose les bases du jeu « casse-terrain » (cf. j'ai testé pour vous). Très puissant en attaque, il offre par contre peu de défense.

— Le noir est une couleur assez particulière. Cauchemardesque, elle contient des créatures tout droit sorties de films d'horreur, et dont les illustrations en disent long avant même de lire les caractéristiques. Inutile de jouer en noir si ce n'est pour pratiquer soit avec un jeu ciblé contre les créatures de l'adversaire (on les affaiblit, on les enterre, on les détruit, on les récupère au cimetière...), soit un jeu « poison » (cf. j'ai testé pour vous).

— Le bleu est ma couleur préférée. D'abord parce que c'est en bleu qu'il y a les puissants Contresorts (« Et non, tu ne peux pas invoquer ceci ; et non, tu ne peux pas non plus lancer cela, et non... »), énervants au possible pour votre adversaire. Les Contrôles magiques (remplacés en 5^e Édition par des Emprises profondes) et Vols d'artefact sont aussi bien irritants (« Et hop, j'te pique ta super balèze créature... et pis hop, j'te pique ton artefact ! »), mais tellement pratiques. Enfin, de nombreuses créatures bleues peuvent voler, et c'est l'une des capacités les plus utiles.

— Le blanc est surtout une couleur défensive, dans le sens où il est orienté contre chaque couleur, principalement avec ses Cercles de protection. Il contient des cartes assez puissantes mais qui affectent l'ensemble du jeu (Armagedon « détruisez tous les terrains en jeu » - par exemple). À utiliser avec prudence donc. Les créatures sont assez intéressantes car

faciles à invoquer pour la plupart, et quelques-unes ont également le vol.

À vous d'étudier les cartes en votre possession. Mais, quitte à jouer une couleur, autant respecter le style qui va avec !

Magic : L'Assemblée

Après vos premières parties

Par Alexandra Bertrand, joueuse enthousiaste de Magic depuis un an, rédactrice-en-chef du fanzine Séléne.

sujet à coup d'Incinérations et de Boules de feu (« et pan dans les dents, 12 points de vie en moins pour toi... rhhââ, ça fait du bien ! »). Ce type de cartes rouges est souvent présent dans les paquets, et avec vos sources de mana supplémentaires dues au vert, vous risquez de faire des dégâts.

Arc-en-ciel

Mais faire des dégâts, ce n'est pas tout ! Votre caractère propre rentre aussi en ligne de compte, et chaque couleur ayant sa spécificité, autant jouer avec les deux ou trois qui vous collent le plus à la peau...

— Le vert, nous l'avons vu, très bucolique, fournit comme sources supplémentaires des petites créatures 1/1 qui peuvent s'engager pour fournir du mana au lieu d'attaquer (les Elfes de Llanowar). C'est en vert que vous trouverez les Sources de vie indispensables et des créatures de base bien équilibrées. Il est vrai que c'est une



Une pincée de ceci, un doigt de cela...

Quels sont les meilleurs mélanges ? Tel un alchimiste, c'est à vous de savoir doser... Bien sûr, il vaut mieux respecter les alliances prévues par les couleurs elles-mêmes

(même si j'ai déjà eu l'occasion de jouer contre un jeu rouge-bleu assez prenant). En effet, si vous retournez une carte Magic™, vous découvrez au dos que les couleurs forment un pentagone. Les couleurs sont alliées avec celles qui sont à côté d'elles, et opposées à celles qui sont face à : par exemple le noir est associé au bleu et/ou au rouge, mais l'ennemi du blanc et

du vert. Par contre, il s'intègre très bien dans un jeu tricolore noir-rouge-vert. En effet, dans un jeu tricolore, la couleur du milieu sert de « tampon » entre les deux autres. Sachez que tout est possible : pour ma part, je considère que le bleu doit être marié à une seule couleur, donc soit blanc, soit noir. Par contre les autres couleurs, surtout le vert, peuvent se jouer par trois sans problème. Et pas de bête équilibre : vous pouvez n'avoir que quelques cartes d'une couleur et beaucoup d'une autre.

Pour vous aidez à choisir, n'hésitez pas à vous servir des cartes dorées (disponibles uniquement dans des extensions comme *Mirage* ou *Visions*, et pas dans l'édition de base). Elles demandent deux, parfois trois, couleurs pour être jouées, d'où l'intérêt d'avoir des couleurs alliées. Si vous en avez une ou deux vraiment bien qui utilisent les mêmes deux ou trois couleurs, construisez votre jeu autour d'elle(s) ! On a même vu des jeux composés à 60 % de dorées (si, si, en rouge-vert-blanc !). Mais attention à leur coût de lancement souvent lourd par rapport à une carte de base, notamment pour les créatures. Les artefacts, quant à eux, sont présents dans quasiment tous les jeux. D'abord parce que leur coût de lancement requiert du mana de n'importe quelle couleur, ce qui les rend tout terrain (c'est le cas de le dire !) ; ensuite parce que ce sont souvent des cartes globales très utiles. Des classiques, comme le Tapis volant (qui donne le vol à n'importe quelle créature jusqu'à la fin du tour) ou l'Incontournable Canne de Feldonn (qui vous permet de remélanger votre cimetière avec votre

premières cartes de la bibliothèque du joueur ciblé et placez-les dans son cimetière) pour que l'adversaire ne puisse vraiment plus rien faire. Mais attention à ne pas jouer contre un trop balèze dont les nerfs chatouilleux n'apprécieraient que peu.

● Le jeu « poison », dont le vice ne dépare pas du noir, permet de tuer son adversaire en lui infligeant dix marqueurs « poison » (au lieu de 20 points de vie en moins). Les charmants Scorpions de l'abîme (5^e Édition, noir) et les Moustiques des marais (*Alliances*, noir) sont des plus efficaces, en complétant le tout par le Générateur de serpents (5^e Édition, artefact) qui, comme son nom l'indique, permet de créer des serpents 1/1 qui infligent un marqueur « poison ».

Ne vous passez alors surtout pas de la Vipère des marais (5^e Édition, vert) qui, elle, inflige deux marqueurs, et du Cobra à dents de sabre (*Mirage*, vert) qui peut lui aussi infliger jusqu'à deux marqueurs par attaque.

● Un autre jeu assez particulier est celui où le but est de jouer avec les cartes de l'adversaire. L'Emprise profonde (5^e Édition, bleu) et le Vol d'artefact (5^e Édition, bleu) sont les bienvenues, et suivant ses couleurs, on pourra y ajouter Animation des morts (5^e Édition, noir), Poudre de cendres (*Mirage*, noir), qui toutes deux permettent de récupérer pour soi une créature du

cimetière adverse, ou encore les artefacts Heaume d'obéissance (*Alliances*) ou Totem grimaçant (*Mirage*), pour prendre une carte directement dans la bibliothèque adverse...

Chacun son truc

Voilà ! Je vous fais confiance pour laisser libre cours à vos envies, et n'oubliez pas de bien lire le texte des cartes qui sont en votre possession : des merveilles s'y trouvent suivant chaque type de

jeu ! N'oubliez pas non plus de bien tenir compte des capacités des créatures que vous utiliserez : le vol, bien sûr, est pratique, mais pour jouer, par exemple, Colère de dieu (5^e Édition, blanc, « détruisez toutes les créatures en jeu »), il vaut mieux avoir des créatures avec le déphasage. Cela vous permet de retrouver vos p'tites bêtes au tour suivant, alors que votre adversaire aura perdu toutes les siennes ! Enfin, arrangez ça à votre sauce ! Et ne perdez surtout pas de vue que l'essentiel est de s'amuser avant tout, aussi bien pour vous que pour votre pauvre adversaire, qui découvrira avec angoisse votre jeu au fur et à mesure de la partie !



Les trois
composantes
du jeu
« poison » !



J'ai testé pour vous

Voici quelques exemples de jeux types que vous pouvez aussi essayer (on s'amuse, on s'amuse !) :

● Le jeu « casse-terrain », avec toute la délicatesse du rouge, a pour but de détruire toutes les sources de mana de votre adversaire. Pour cela, il existe de nombreuses cartes : Pluie de pierres (5^e Édition et *Mirage*), Fissure (4^e Édition), Feu de brousse (5^e Édition) qui détruit toutes les plaines, Augure ardent (*Alliances*) contre le bleu et le blanc, Pillage (*Alliances*), Règne du chaos (*Mirage*), etc. Vous pourrez alors compléter par du vert et/ou du noir avec, par exemple, Flétrissement (5^e Édition, noir), Ensablement (*Mirage*, noir), Tsunami (5^e Édition, vert) qui détruit toutes les îles, etc. ; à vous de trouver les cartes les plus destructrices ! On conseille aussi souvent de compléter ce jeu avec l'artefact Meule (5^e Édition, « 2, Engagez : prenez les deux

Il y a deux façons de jouer à Magic. Pour s'amuser tout d'abord, avec juste quelques cartes. Auquel cas il n'y a pas de raison de ne pas jouer avec tout ce que l'on a. Ou pour gagner, et avec de nombreuses cartes à sa disposition. Alors, pour ne pas trop avantager le joueur fortuné, on a créé les règles de tournoi.

Dans les premiers temps de Magic, la seule règle de construction de paquets qui existait était : mettez au moins 40 cartes dans votre paquet. On vit donc surgir des jeux avec 30 Rats de la Peste. Ou bien avec 15 Foudres, 10 Sources de vie, et quelques Forêts et Montagnes pour agrémenter. Après tout, pourquoi pas ? Mais très rapidement, le succès même de Magic vint déséquilibrer le jeu ! Des cartes comme les Mox, le Time Walk, n'avaient jamais été prévues pour être à plus d'un ou deux exemplaires par paquet. Quand quelques centaines de milliers de cartes furent imprimées, les joueurs les plus fortunés se trouvèrent avec la possibilité de ne mettre dans leur paquet « que » des cartes rares. Les premiers tournois officiels s'organisant, il fallut imposer quelques limitations.

En rang par quatre !

La première des limitations fut de restreindre le nombre de mêmes cartes dans un jeu. Il fut donc décidé que l'on ne pourrait pas mettre plus de quatre cartes identiques dans un paquet (à l'exception notable et évidente des terrains de base). Phénomène étrange, de nombreux collectionneurs se mirent alors à échanger des cartes qu'ils avaient en dizaines d'exemplaires, pour se limiter à quatre, ce qui permit à l'épo-

Réserve de cartes et rondes suisses

Les Américains aimant bien les tournois en élimination directe (un peu comme le tennis à Roland Garros), ils imaginèrent un moyen de donner un peu plus de chance au bon joueur de revenir au score dans un match commencé difficilement. On autorisa le joueur à venir avec 15 cartes en plus de son paquet – sa réserve (ou *sideboard* en anglais) – et à échanger entre chaque match des cartes entre son paquet et sa réserve, au prorata d'une contre une. De leur côté, les Européens jouaient en rondes suisses, c'est-à-dire que tous les participants jouent autant de duels et le tournoi se gagne sur le nombre de duels remportés.

Aujourd'hui, les tournois se déroulent généralement d'abord en rondes suisses, afin de déterminer les seize, huit ou quatre meilleurs. Ensuite, ces derniers s'affrontent en élimination directe, et la réserve de cartes est autorisée (et même conseillée) dans tous les duels. Il faut savoir que plus les joueurs sont nombreux, plus il faut de rondes préliminaires pour les départager (grosso modo 3 rondes pour 8 joueurs, 5 rondes pour 32 joueurs, 8 rondes pour 256 joueurs – je peux me tromper un peu, je ne suis pas statisticien). Or une ronde, c'est-à-dire un duel complet, dure à peu près une heure. Et il y a toujours des retards dans un tournoi, même bien organisé. Je conseille donc aux débutants d'éviter les gros tournois (de 128 à 256 joueurs) et même de fuir les tournois gigantesques (plus de 256 joueurs). Ils s'amuseront plus s'ils jouent dans une ambiance plus tranquille.

Magic : L'Assemblée

Les tournois ? Koi kesse ?

par Pierre Rosenthal,
qui trouve que le type d'à côté
a un drôle d'air



La Convulsion cérébrale est restée jusqu'à la Quatrième Édition dans le jeu, avant d'être totalement interdite, donc finalement jugée plus « efficace » que le fameux Black Lotus.

que de faire d'intéressants échanges (Mox contre double-terrain notamment). La deuxième limitation a été d'interdire de construire son paquet avec moins de 60 cartes. Une restriction qui surprend toujours les débutants. Mais il faut savoir que moins il y a de cartes dans un paquet, plus il est efficace, car on a plus de chance de savoir ce que l'on va piocher, et on réduit les chances de se retrouver sans mana.

Il ne doit en rester qu'une !

Mais cela ne suffisait pas. Certaines cartes s'avéraient vraiment trop puissantes. On décida alors, soit de les interdire totalement, soit de les limiter à un exemplaire par jeu. Les cartes restreintes les plus célèbres étant les Mox et le Black Lotus, cela contribua à faire grimper leur cote dans les bourses aux échanges. À partir de là, les choses restèrent plus ou moins en l'état pendant un bon moment, chaque nouvelle extension modifiant les listes des cartes interdites ou restreintes.

Un type 2 c'est un type averti ?

Parallèlement, les extensions continuaient à paraître, mais surtout aussi à disparaître. Et des joueurs de plus en plus nombreux se retrouvaient à commencer à Magic sans même savoir qu'il avait existé des cartes *Arabian Nights* ou *Legends*. Wizards of the Coast décida donc de créer un nouveau type de tournoi, où ne seraient autorisées que les cartes disponibles à la vente au moment du tournoi. Les tournois de la première heure furent qualifiés de type 1, et les nouveaux de type 2. Comme la plupart des employés de la société Wizards sont des joueurs, ils testèrent de nombreux autres types de tournois (par exemple avec des points de construction des paquets). C'est ainsi qu'on appela type 3 tous les tournois où l'on découvre sur le lieu du tournoi les cartes avec lesquelles on va jouer, avant de construire son paquet sur place. Ce type est souvent appelé « paquet scellé », car chaque participant reçoit un paquet de base et deux ou trois pochettes-recharges non ouverts. Mais il existe d'autres méthodes farfelues ou amusantes en type 3 (du « booster draft » au « Rochester draft »).

Et si on arrêtait les chiffres !

Comme il n'y a rien de plus facile que la compilation, de nombreux joueurs se dirent que



Plus de 400 participants au tournoi de l'Elysée Montmartre, et pas même un groupe de rock sur scène.

jouer en type 2 c'était sympa, mais que l'on se privait de cartes intéressantes. Mais aussi que pour jouer en type 1, il fallait des cartes trop rares et chères. Ainsi naquit le type 1.5, où toutes les cartes sont permises, à l'exception de celles restreintes ou interdites dans les types 1 et 2, et qui se retrouvent complètement interdites. Le but

avoué étant de faire des jeux avec quasiment toutes les cartes, à l'exception des Mox, Time Walk et autres. Comme cette numérotation n'était pas évidente pour tout le monde, WotC a récemment décidé de nommer chaque type de tournoi. Vous trouverez donc :

- Le type Standard (ou type 2). On y joue avec les cartes de la dernière édition de *Magic*, de la dernière extension autonome, et des deux autres dernières extensions. Pour l'instant, cela veut dire : *Magic - Cinquième Édition*, *Alliances*,

Mirage et *Visions*. Quand *Aquilon* paraîtra (en fin juin 1997), les cartes *Alliances* ne seront plus autorisées et celles d'*Aquilon* le seront. Il n'y a aucune restriction sur ces cartes, hormis le fait de ne pas en mettre plus de quatre de chaque.

- Le type Classique (ou type 1). On a droit à toutes les cartes de *Magic*, à l'exception des cartes restreintes ou interdites de la liste que vous trouverez ci-après.

- Le type Classique Restreint (ou type 1.5). On a droit à toutes les cartes de *Magic*, sauf cer-

taines qui sont interdites (la liste est quasiment la même que celle des cartes restreintes et interdites du type Classique).

- Le type Limité (ou type 3). De très nombreux types de tournois sont regroupés sous cette dénomination. Il s'agit de tout tournoi où l'organisateur fournit des paquets ou des pochettes de cartes, et où la construction du jeu se fait sur place.

- Les types Construits spéciaux. Enfin, il existe quelques autres types de tournois où l'on précise quels types de cartes sont autorisés. Ce sont par exemple *Ère Glaciaire* et *Alliances*, ou *Mirage* et *Visions*.

Cartes interdites en type 1.5 (Classique Restreint)

Les cartes interdites en type 1
Les cartes limitées en type 1
Contribution foncière
Étau de supplice
Mine des morts-terrains

Note : La Contribution foncière risque de ne bientôt plus être interdite dans ce type de tournoi.

Cartes limitées ou interdites en type 2 (Standard)

Aucune normalement

Derniers conseils

Bref, comme vous le voyez, il y a de quoi faire avec tous ces types de tournois. Nous vous conseillons, si vous jouez en partie amicale, de préci-

ser avant à vos partenaires quel type de paquet vous jouez. Quoi qu'il en soit, ne mettez pas plus de quatre cartes du même nom dans votre paquet. Si vous allez en tournoi, faites la liste des cartes de votre paquet et de votre réserve avant, on vous les demandera sur place. Et enfin, si vous avez des problèmes pour comprendre des cartes, savoir lesquelles sont autorisées ou pas, appelez le Service consommateur de Wizards of the Coast, c'est le 01 43 96 35 65, aux heures de bureau. Ils sont là pour vous aider !

Cartes limitées en type 1 (Classique)

Anneau solaire
Balance
Canne de Feldonn
Copie d'artefact
Enchaînements
Fourche
Geyser cérébral
Orbe zuranienne
Précepteur diabolique
Rappel
Réapparition
Roue de la fortune
Tour d'ivoire
Ancestral Recall
Berserk
Black Lotus
Candelabra of Tawnos (Ant.)
Library of Alexandria (AN)
Maze of Ith (TD)
Mirror Universe (Lg.)
Mishra's Workshop (Ant.)
Mox Emerald
Mox Jet
Mox Pearl
Mox Ruby
Mox Sapphire
Time Walk
Timetwister
Underworld Dreams (Lg.)

Cartes interdites en type 1 (Classique)

Toutes les cartes qui jouent sur le fait d'avoir une mise

Transfert
Convulsion cérébrale
Chaos Orb
Shahrazad (AN)

Abbréviations. AN : *Arabian Nights*. Ant : *Antiquities*. TD : *The Dark*. Lg : *Legends*. EG : *Ère Glaciaire*.

Magic : L'Assemblée

Quelques jeux de tournois

jeux proposés par Emmanuel Beltrando,
responsable des tournois Magic chez WotC France en 1996,
souvent dans le peloton de tête de tournois.

avant-propos de Pierre Rosenthal,
régulièrement dernier des tournois auxquels il participe.

Magic a cela de commun avec le bridge ou les échecs, c'est que l'on peut en faire des parties amicales, mais également participer à des tournois, pour affronter d'autres joueurs et évaluer son niveau.

Ici, nous vous présentons quelques paquets «prêts à jouer», susceptibles de tenir quelques rondes de combat face à des joueurs aguerris.

Participer à un tournoi de Magic signifie passer par deux étapes bien distinctes : le moment où l'on prépare son paquet et celui où l'on joue. Dans les deux cas, une longue pratique est requise, et s'il est facile de composer un paquet et de jouer en quelques minutes, la réalisation d'un jeu gagnant est une autre histoire.

Avant-propos

En abordant un tournoi, vous avez a priori deux optiques différentes. Soit vous jouez l'un des types de jeu couramment reconnus et pratiqués (en essayant d'y apporter une touche personnelle), soit vous concevez un paquet original, peu ou jamais joué, en misant sur la surprise. Évidemment, presque tous les jeux dits «classiques», comme le jeu Meule ou le jeu Nécropuissance, ont été un jour «inventés» avant d'être reconnus.

Cet article n'a pas la prétention de vous dire comment concevoir un nouveau type de jeu. Il se contente de vous donner quatre (plus un) types de jeux que nous pensons voir souvent dans les tournois. Les pratiquer ou les affronter en parties amicales avant d'aller en tournoi devrait vous familiariser avec eux.

Cinquième ou Quatrième ?

En concevant cet article avec Emmanuel, nous ne savions pas encore bien quelles cartes allaient quitter la Quatrième Édition de Magic et lesquelles allaient intégrer la Cinquième. Nous avons donc préféré nous en tenir à des jeux plutôt classiques, légèrement modifiés. Il y avait d'autres choix possibles (Horde blanche, Meule), mais il fallait bien se fixer un objectif. Jusqu'au dernier moment, Emmanuel a fait des ajustements. Ainsi, le jeu PagoRed était conçu au

départ avec la carte Pyroclasse, qui permettait de se débarrasser de petites créatures sans perdre de points de vie. Cette carte a été remplacée par le Tremblement de Terre, plus modulable, mais qui vous cause des blessures. Le jeu en est-il vraiment modifié ? À vous de juger !

Rassembler les cartes

Pour chacun des jeux présentés, vous trouverez les listes des cartes des paquets et de la réserve, qui précisent à la fois l'extension utilisée et la rareté des cartes. Les paquets ont été conçus en type 2 (dit aussi type standard, voir pages précédentes), mais quelques conseils aideront aussi ceux qui veulent tâter du type 1.5.

Vous verrez toutefois qu'à part des incontournables cartes courantes comme le Désenchantement ou le Contresort, il y a beaucoup de cartes rares, et que la construction d'un tel paquet peut demander des moyens financiers importants. Tant qu'il s'agit de vous entraîner et de pratiquer entre amis, je vous suggère de faire des cartes ersatz (dites *proxies* en anglais). Ce sont tout simplement des cartes de terrains ou des cartes courantes que vous recyclez, en marquant dessus au stylo les caractéristiques des cartes qu'elles sont censées représenter. Mais ayez toujours à proximité un exemplaire de la vraie carte, afin de pouvoir lire le bon texte en cas de litige. Attention toutefois, en tournoi il est obligatoire de jouer avec les vraies cartes.

Adaptations en mode mineur

Est-il alors possible de jouer les paquets que nous vous proposons en remplaçant plusieurs cartes rares et/ou puissantes par d'autres plus



De l'art raffiné de choisir entre diverses possibilités de destruction



courantes ? Pour être franc, il n'est pas évident, quand un jeu est basé sur certaines techniques de jeu et de subtilité de cartes, de trouver des équivalents. Bien sûr, entre une Boule de Feu, une Torche selon Kaervek et une Désintégration, la différence

n'est pas toujours fondamentale. Mais elle peut s'avérer problématique pour qui ne connaît pas déjà très bien Magic. Notre conseil : utilisez plutôt les paquets tels quels, avec des cartes ersatz, avant d'essayer de faire des échanges.

De l'art de la réserve

La plupart des tournois se déroulent en duels de deux ou trois manches. C'est celui qui remporte deux manches qui gagne. Entre chaque manche, chaque joueur peut enlever des cartes de son paquet et en rajouter le même nombre, en provenance de sa réserve de cartes. Cette réserve doit impérativement être de quinze cartes. Son importance est capitale, car si vous avez perdu la première manche, c'est en adaptant ensuite votre jeu à celui de votre adversaire que vous pouvez espérer remporter la suite.

Il est fort probable que dans les semaines à venir, d'autres types de jeux vont apparaître, et que les moyens de les contrer viendront à ce moment. Il faudra sans doute adapter la réserve. Alors n'oubliez pas le principe le plus important : pour ajouter une carte prise de votre réserve, il vous faut retirer une carte de votre paquet. Plus votre paquet est optimisé, moins il est facile d'en échanger des cartes.

Le Chrona-Stase

Ne bougeons plus !

Le Chrona-Stase est l'adaptation du jeu dit « Turbo-Stase » au nouveau type II (voir page précédente). La stratégie du jeu est simple : il suffit d'emmener votre adversaire dans une situation de blocage et de le laisser piocher les cartes de son jeu jusqu'à la dernière. En effet, on perd la partie si on n'a plus de cartes à piocher (principe également des jeux « Meule »).

Les trois cartes clés formant la combinaison principale de ce jeu sont Stase, Destinée, et Chronatog.

Les cartes importantes sont Force de volonté, Mine rugissante et Préceptrice éclairée. Mine Rugissante et Préceptrice éclairée vous servent à sortir plus rapidement les combinaisons de votre jeu. Force de volonté vous permet de protéger vos combinaisons dans toutes les situations en contrecarrant les sorts de l'adversaire.

Principe de base

La première carte à mettre en jeu est Destinée (tous les terrains, créatures et artefacts du joueur ciblé arrivent en jeu engagés). Ensuite vous poserez Stase. À ce moment de la partie votre adversaire ne peut plus dégager ses cartes et la victoire est en bonne voie. Vos Mines rugissantes vous permettent en général de piocher une île par tour mais l'entretien de la Stase est coûteux et rarement très long. Heureusement, il y a le Chronatog.

Le Chronatog, comment ça marche ?

L'intérêt de cette carte réside dans le fait qu'elle vous permet, en donnant au Chronatog +3/+3, de passer votre prochain tour, mais ceci uniquement une fois par tour. Après quelques secondes de réflexion, on devine très vite que si l'on passe son tour, on ne paie pas l'entretien de la Stase puisque l'on n'a plus de phase d'entretien.

L'astuce à suivre est la suivante : pendant la phase de défausse de votre adversaire, donnez +3/+3 à votre Chronatog et passez ainsi votre prochain tour. Votre adversaire rejoue donc à nouveau, pioche une ou plusieurs cartes et ne pouvant pas jouer à cause de la combinaison Destinée/Stase, vous annonce la fin de son tour. À ce moment-là, donnez à nouveau +3/+3 à votre Chronatog afin de passer à nouveau votre prochain tour.



Contre le Maroguedon

Entrée : 2 x Pierre de soumission /
Sortie : 2 x Désenchantement
Entrée : 2 x C.d.p. : vert / Sortie : 1 x
C.d.p. : rouge + 1 x Destinée
Total : 4 cartes

Comment procéder : Gardez toujours un terrain et une Pierre de soumission en main afin d'assurer une parade à un éventuel Djinn-guedon de votre adversaire. Contrecarrez en priorité les Armaguedons.

Voici un exemple de partie idéale :

Tour 1 : Plaine + Préceptrice éclairée pour Mine rugissante.

Tour 2 : Île + Mine rugissante.

Tour 3 : Île + Préceptrice mystique pour Force de volonté.

Tour 4 : Plaine + Destinée

Tour 5 : Stase + Chronatog (Victoire !)

Dans cet exemple de partie, vous gagnez au cinquième tour. Même si votre adversaire peut jouer Désenchantement, vous avez Force de volonté pour le contrecarrer. Jusqu'au cinquième tour ne contrecarrez aucune créature (sauf si celle-ci ne s'engage pas pour attaquer) car à partir du sixième tour, les créatures adverses arrivent en jeu engagées, et le restent.

Contre le Nécropuissance

Entrée : 2 x Enclume du Bogardân / Sortie : 2 x Exil

Entrée : 1 x Désenchantement / Sortie : 1 x Île
Entrée : 2 x C.d.p. : noir / Sortie : 1 x C.d.p. : rouge + 1 x Destinée

Total : 5 cartes

Comment procéder : Gardez vos Désenchante-ments et ne les utilisez que contre les Disques de Nevinnryal et les Nécropuissances. Ce sont des cartes précieuses. Attention ne posez pas votre combinaison en jeu si il y a déjà une Nécropuissance car votre adversaire n'est pas obligé de piocher des cartes et ne perdrait donc pas à cause de cela. Posez tôt dans la partie une Enclume du Bogardân (au besoin allez la chercher avec une Préceptrice éclairée) pour inciter votre adversaire à ne pas jouer Nécropuissance.

Contre le PagoRed

Entrée : 4 x Hydrosalve / Sortie : 1 x Aura de droiture + 1 x Destinée + 2 x îles

Entrée : 2 x C.d.p. : rouge / Sortie : 1 x Chronatog + 1 x Contresort

Total : 5 cartes

Comment procéder : N'utilisez les Hydrosalves qu'en dernière ressource, il est plus avantageux de perdre 3 points de vie suite à une Incinération, que 10 points de vie suite à une Boule de feu. Ne posez jamais vos Cercles de protection : rouge en même temps en jeu, car un seul Disque de Nevinnryal vous serait fatal. N'hésitez pas à jouer, dès que possible, une Préceptrice éclairée pour aller chercher un C.d.p. : rouge.

Le paquet Chrona-Stase

4 x Contresort	(5e Éd., C)
4 x Dénier des arcanes	(Alliances, C)
4 x Force de volonté	(Alliances, I)
3 x Stase	(5e Éd., R)
3 x Chronatog	(Visions, R)
1 x Préceptrice mystique	(Mirage, I)
4 x Préceptrice éclairée	(Mirage, I)
3 x Destinée	(5e Éd., I)
3 x Désenchantement	(5e Éd., C)
2 x Aura de droiture	(Visions, C)
2 x Exil	(Alliances, R)
1 x C.d.p. : rouge	(5e Éd., C)
4 x Mine rugissante	(5e Éd., R)
4 x Landes d'Adarkar	(5e Éd., R)
12 x Île	(5e Éd., T)
6 x Plaine	(5e Éd., T)

Réserve

4 x Hydrosalve	(5e Éd., I)
2 x Pierre de soumission	(5e Éd., R)
2 x Enclume du Bogardân	(Visions, R)
1 x Désenchantement	(5e Éd., C)
2 x C.d.p. : rouge	(5e Éd., C)
2 x C.d.p. : vert	(5e Éd., C)
2 x C.d.p. : noir	(5e Éd., C)

ADAPTATION AU TYPE 1.5 :

Vous pouvez rajouter :

— Moat (Legends)

— Retour au pays (4e Éd.)

— Tabernacle of Pendelhaven (Legends)

— Tundra (3e Éd.)

Le Maroguedon

Le bras armé de Dieu



Le Maroguedon est la nouvelle variante du célèbre Erhnamguedon. Le système reste le même : on

joue des grosses créatures pas chères et puis un petit coup d'Armagedon élimine tous les terrains.

Les cartes clés du jeu sont Maro, Armagedon et les Diamants.

Les cartes Éléphant mâle et Glaciers en dégel sont également très importantes, à utiliser en combinaison avec le Maro, comme nous le verrons plus tard.

Comment ça marche ?

La stratégie de ce jeu est très simple et est de surcroît une des plus connues. Il vous faut poser des créatures et jouer ensuite Armagedon. L'absence de terrain coûtant probablement la partie à votre adversaire. De plus la 5e Édition entraînant avec elle la disparition du Retour au Pays, cela a pour avantage d'empêcher votre adversaire de tuer vos créatures avec un seul mana blanc.

Attention vous avez peu de créatures, il est donc important de les jouer au moment le plus importun, et si possible de les protéger avec Cicatrices du vétéran.

Les astuces à connaître

Certaines cartes de ce jeu sont plus importantes que d'autres, de part leur utilisation ; ces cartes sont Éléphant mâle et Glaciers en dégel, en effet il est important lorsque vous avez Maro en jeu d'invoquer Éléphant mâle avant d'attaquer afin de donner +2/+2 au Maro, et il est important de faire remonter le Glaciers en dégel dans votre main pendant le tour de votre adversaire afin d'avoir une carte de plus pendant le tour.

Exemple pour augmenter un Maro : si vous avez 7 cartes en mains, utilisez Glaciers en dégel pendant le tour de votre adversaire, et vous aurez ainsi 8 cartes au début de votre tour. Avec la pioche vous arrivez à 9 cartes. Si vous invoquez un Éléphant mâle (-1 carte + 2 cartes) vous arrivez au final à 10 cartes en main pendant votre phase d'attaque.

Il est important de rappeler qu'il faut toujours reprendre les Glaciers en dégel en main avant de faire un Armagedon. Cela vous permettra de repartir plus vite notamment grâce aux Diamants qui vous donneront le mana nécessaire pour activer les Glaciers en dégel.



Comment procéder : Face à cette horde de créatures protégées contre le blanc, seule la Colère de Dieu vous permettra d'enterrer les chevaliers adverses. Soyez donc patient et attendez le dernier moment pour jouer votre Colère de Dieu. N'oubliez pas que les Centaures de Jolrael ont le débordement et

peuvent ainsi tuer en attaque tous les chevaliers ennemis. L'Enclume du Bogardân vous permet de vous assurer une victoire si votre adversaire a joué sa Nécropuissance (en lui retirant sa phase de défausse, donc la possibilité d'avoir de nouvelles cartes).

Contre le Chrona-Stase

Entrée : 2 x Offrande divine / Sortie : 2 x Exil
Entrée : 2 x Bonnet du bouffon / Sortie : 2 x Exil

Entrée : 2 x Canne de Feldonn / Sortie : 2 x Cicatrices du vétéran

Entrée : 1 x Désenchantement / Sortie : 2 x Colère de Dieu

Total : 7 cartes

Comment procéder : Il vous faut détruire tout de suite les Mines rugissantes. Pour cela, vous avez six cartes de destructions d'artefacts, mais gardez tout de même en priorité les Désenchantement pour les Stases. Posez vos Cannes de Feldonn très tôt, avant que votre adversaire ne joue Destinée et surtout, si par miracle vous arrivez à jouer un Bonnet du bouffon, enlevez en priorité les Stases.

Contre le PagoRed

Entrée : 2 x Colère de Dieu / Sortie : 2 x Bibliothèque sylvestre

Entrée : 2 x Cicatrices du vétéran / Sortie : 1 x Désenchantement + 1 x Diamant du marbre

Entrée : 2 x C.d.p. : rouge / Sortie : 1 x Armagedon + 1 x Diamant de la mousse

Total : 6 cartes

Comment procéder : Rien de tel qu'une Colère de Dieu pour faire du ménage dans les grosses créatures. N'hésitez pas à attaquer avec votre Maro si vous avez Cicatrices du vétéran en main ; car une fois qu'il aura gagné quelques marqueurs +0/+1, votre adversaire ne pourra plus le tuer.

Contre la Nécropuissance

Entrée : 2 x Enclume du Bogardân / Sortie : 2 x Exil

Entrée : 2 x Colère de Dieu / Sortie : 2 x Exil

Entrée : 1 x Désenchantement / Sortie : 1 x Bibliothèque sylvestre

Total : 5 cartes

Le paquet Maroguedon

4 x Centaure de Jolrael	(Mirage, C)
4 x Éléphant mâle	(Visions, C)
4 x Maro	(Mirage, R)
2 x Bibliothèque sylvestre	(5e Éd., R)
4 x Exil	(Alliances, R)
4 x Armagedon	(5e Éd., R)
3 x Désenchantement	(5e Éd., C)
2 x Cicatrices du vétéran	(Alliances, I)
2 x Colère de Dieu	(5e Éd., R)
2 x Aura de droiture	(Visions, C)
4 x Diamant de la mousse	(Mirage, I)
4 x Diamant du marbre	(Mirage, I)
4 x Broussaille	(5e Éd., R)
2 x Glaciers en dégel	(Alliances, R)
8 x Forêt	(5e Éd., T)
8 x Plaine	(5e Éd., T)

Réserve

2 x Colère de Dieu	(5e Éd., R)
2 x Offrande divine	(5e Éd., C)
2 x Cicatrices du vétéran	(Alliances, I)
2 x C.d.p. : rouge	(5e Éd., C)
2 x Enclume du Bogardân	(Visions, R)
2 x Bonnet du bouffon	(5e Éd., R)
2 x Canne de Feldonn	(5e Éd., I)
1 x Désenchantement	(5e Éd., C)

ADAPTATION AU TYPE 1.5 :

Il est utile de changer :

— Erhnam Djinn (Arabian Nights/Chronicles) à la place d'Éléphant mâle.

— Retour au Pays (4e Éd.) à la place d'Exil.

Il est utile de rajouter :

— Savane (3e Éd.), le double terrain blanc/vert.

La Nécropuissance⁵

La mort lui va si bien

Le jeu Nécropuissance, très pratiqué en 1996, souffre bien sûr de la disparition de cartes telles que la Tour d'Ivoire (pour récupérer des points de vie), Orbe zuranienne ou Usine de Mishra. Il bénéficie par contre de l'arrivée de cartes puissantes de la série Visions. Cette adaptation à la 5e édition de Magic est ici nommée Nécropuissance⁵. Les cartes clés du jeu sont Nécropuissance, Drain de vie et Disque de Nevinyr. Les autres cartes importantes sont Spectre des abysses, Précepteur vampirique et Lac de la mort.

La Nécropuissance vous servira à piocher très vite vos créatures et vos sorts, Drain de vie vous permettra de faire des blessures tout en récupérant des points de vie (pour alimenter la Nécropuissance); et Précepteur vampirique vous sera très utile pour chercher dans votre bibliothèque Nécropuissance ou plus souvent Drain de vie.

Comment ça marche?

Voici les points importants qui permettent de jouer convenablement le jeu Nécropuissance⁵: Faites quelques blessures avec les Spectres des abysses, les Chevaliers de Stromgald et les Chevaliers noirs. Attention toutefois à ne pas jouer plus d'une ou deux créatures en même temps, car il faut toujours se méfier d'une éventuelle Colère de Dieu ou d'un Tremblement de terre. Destabilisez votre adversaire avec les Stupeurs. Pour cela, attendez patiemment qu'il n'ait plus que deux cartes en main. L'effet de défausse n'en sera que plus important et incitera votre adversaire à jouer ses cartes plus vite et donc à faire plus d'erreurs stratégiques. Les Contagions et les Disques de Nevinyr vous assurent une protection importante contre les créatures et les permanents; attendez donc toujours l'extrême moment avant de les jouer. Et enfin, la cerise sur le gâteau, allez chercher, grâce au Précepteur vampirique, un Lac de la mort ou une Messe noire afin de faire des Drains de vie importants et fatals pour votre adversaire.

Les astuces à connaître

Lorsque vous activez votre Disque de Nevinyr pour tout détruire, ou que votre adversaire désenchante votre Nécropuissance, vous pouvez payer des points de vie pour mettre des cartes de côté grâce à la Nécropuissance (qui est

toujours là). Ces cartes ne seront pas défaussées avec la Nécropuissance, et vous les prendrez au début de votre prochaine phase de défausse. Également, n'oubliez pas que vous prenez vos cartes de la Nécropuissance au début de votre phase de défausse, ce qui vous permet de jouer des éphémères pendant votre phase de défausse et ainsi de ne pas vous défausser. Ex: Contagion ou Rancune selon Kærvek. Attention vos adversaires utilisent aussi leur réserve et peuvent faire entrer l'Enclume du Bogardân en seconde partie; c'est pour cela qu'il est plus prudent, face à des jeux de défense, de mettre Nécropuissance en réserve à la seconde partie. Toutefois, les Bonnets du bouffon peuvent vous permettre de voir si votre adversaire joue l'Enclume du Bogardân. Si ce n'est pas le cas, rien ne vous empêche de rejouer Nécropuissance en troisième partie (si troisième partie il y a!).

Contre le Chrona-Stase

Entrée: 4 x Les landes abandonnées / Sortie: 4 x Nécropuissance

Entrée: 2 x Contagion / Sortie: 2 x Marais
Entrée: 2 x Bonnet du bouffon / Sortie: 2 x Stupeur

Total: 6 cartes

Comment procéder: Posez Les landes abandonnées et la partie vous sera pratiquement acquise, car si votre adversaire ne peut pas désenchanter rapidement cette carte, les moindres blessures que vous lui infligerez lui seront fatales. Garder vos Contagions contre le Chronatog, car avec deux marqueurs -2/-1, le Chronatog ira automatiquement au cimetière à la fin du tour. Les cartes à retirer en priorité avec les Bonnets du bouffon sont: Stase, Stase et Stase.

Contre le PagoRed

Entrée: 2 x Contagion / Sortie: 1 x Nécropuissance + 1 x Stupeur

Entrée: 3 x Peste / Sortie: 3 x Stupeur

Total: 5 cartes



Comment procéder: Contagion et Peste vous aideront à éliminer les créatures de votre adversaire. Mais votre seul recours face à un jeu de dégâts directs, c'est le Drain de vie; utilisez-le donc intelligemment, et n'hésitez à chercher un Lac de la mort dans votre bibliothèque avec un Précepteur vampirique.

Contre le Maroguedon

Entrée: 4 x Dystopie /

Sortie: 4 x Stupeur

Entrée: 2 x Contagion / Sortie: 2 x Lac de la mort

Entrée: 2 x Bonnet du bouffon / Sortie: 2 x Marais

Total: 8 cartes

Comment procéder: Gardez toujours une Contagion en main afin d'assurer une parade face à un éventuel Maroguedon de votre adversaire. Dystopie est une carte fantastique contre les jeux vert/blanc, n'hésitez pas à la jouer, car elle freinera net l'ardeur de votre adversaire. Les cartes à retirer en priorité avec les Bonnets du bouffon sont Armaguedon et Désenchantement.

Le paquet Nécropuissance⁵

4 x Nécropuissance	(5e Éd., R)
4 x Messe noire	(5e Éd., C)
4 x Drain de vie	(5e Éd., C)
4 x Précepteur vampirique	(Visions, R)
4 x Stupeur	(Mirage, I)
4 x Spectre des abysses	(5e Éd., I)
4 x Chevalier de Stromgald	(5e Éd., I)
4 x Chevalier noir	(5e Éd., I)
2 x Contagion	(Alliances, I)
1 x Rancune selon Kærvek	(Visions, R)
4 x Disque de Nevinyr	(5e Éd., R)
2 x Lac de la mort	(Alliances, R)
20 x Marais	(5e Éd., T)

Réserve

4 x Les landes abandonnées	(Mirage, R)
4 x Dystopie	(Alliances, R)
2 x Contagion (Alliances, I)	
2 x Bonnet du bouffon	(5e Éd., R)
3 x Peste	(5e Éd., C)

ADAPTATION AU TYPE 1.5:

Il est utile de changer: Hymn to Tourach (Fallen Empires) à la place de Stupeur; Juzâm Djinn (Arabian Nights) à la place de Chevalier noir (si vous êtes milliardaire); Spectre hypnotiseur à la place de Spectre des abysses.

Il est utile de rajouter: L'Ombre d'Ihssân (Terres Natales) et Mines des morts-terrains (4e Éd.)

Le PagoRed

Ça va chauffer !

Le PagoRed est un jeu en hommage à Laurent Pagorek (adepte confirmé du jeu rouge) qui est un des premiers joueurs à avoir exploité le jeu rouge en tournoi. Les cartes clés de ce jeu sont Orgg, Assaut implacable et Nuage d'éclairs. Le principe du jeu est simple, et il n'y a que peu de combinaisons possibles. Mais les résultats semblent présents et 1997 annonce une grande année pour le jeu mono rouge.

Comment ça marche ?

L'esprit de ce jeu pourrait être décrit en deux mots : « Fighting Spirit ». Il est joué de la façon suivante :

Posez de grosses créatures et jouez Assaut implacable, nettoyez le chemin devant l'Orgg, faites mumuse avec votre Pisteur des sables viashino et incinerez la tête de votre adversaire. De temps en temps, pensez à aller chercher votre Marteau de Bogardân dans le cimetière et surtout n'oubliez jamais oublier de faire une blessure supplémentaire avec le Nuage d'éclairs. Comme vous le voyez : efficace si ce n'est pas subtil.

Ce jeu comporte 26 blessures de source directe et seize créatures avec une force moyenne de 4,4, et dont six d'entre elles sont des créatures amplifiables. Ce jeu a une capacité de destruction très importante, qui vous permet de gagner souvent avant que le jeu adverse ne puisse s'installer.

Les astuces à connaître

Les créatures telles qu'Émissaire de Grégefeu et Dragon shivân sont des créatures amplifiables et il faut se souvenir que cette capacité dure jusqu'à la fin du tour. Donc, si vous amplifiez une première fois votre Dragon shivân jusqu'à une force de 10 et que vous jouez Assaut implacable, sa force restera à 10 sur la seconde phase d'attaque...

Toujours à propos de Assaut implacable, les créatures adverses qui vous ont bloqué pendant le premier assaut conservent les blessures qu'elles ont subies jusqu'à la fin du tour. Si elles sont amenées à bloquer une seconde fois, elles ne survivront certainement pas à ce second assaut.

La version du jeu présentée ci-contre, est la version « grosses créatures », mais il est important de préciser qu'il est possible de jouer une variante « légère » de ce jeu, en remplaçant l'ensemble des grosses créatures par des gobe-

lins, ce qui rend le jeu beaucoup plus rapide et à l'abri de problème de mana.

Contre le Chrona-Stase

Entrée : 4 x Pyrosalve / Sortie : 2 x Cyclope lourdaut + 2 x Argousin Ogre
Entrée : 2 x Pyrokinésie / Sortie : 2 x Assaut implacable

Total : 6 cartes

Comment procéder : Les Pyrosalves vous serviront à contrecarrer ou à détruire la Stase. Cela doit être leur but premier ; attention de ne pas dévier de cette stratégie car la Stase vous est mortelle. La force du PagoRed réside dans le fait que vous pouvez avoir jusqu'à six « Pitch Cards » dans votre jeu ; les Salves de feu vous permettront de faire les dernières blessures à votre adversaire, tandis que les Pyrokinésies vous permettront de tuer le Chronatog.

* Terme anglais qui désigne des cartes que l'on joue en défaussant d'autres cartes.

Contre le Nécropuissance

Entrée : 4 x Tremblement de terre / Sortie : 2 x Pisteur des sables viashino + 2 x Disque de Nevinnyral

Entrée : 2 x Pyrokinésie / Sortie : 2 x Dragon shivân

Total : 6 cartes

Comment procéder ? Utilisez le Tremblement de terre ! Face à un jeu Nécropuissance⁵ avec une nuée de chevaliers, cette carte révèle toute sa splendeur. Quelle beauté de voir toutes ces petites créatures faire de la place pour que les grosses bêtes puissent s'amuser... Attention à ne pas perdre trop de points de vie toutefois. Pyrokinésie vous permettra de tuer un



Spectre des abysses et un Chevalier de Stromgald en une seule fois ; cela peut être pratique, juste avant un Assaut implacable.

Contre le Maroguedon

Entrée : 2 x Pyrokinésie / Sortie : 2 x Marteau de Bogardân

Entrée : 2 x Disque de Nevinnyral / Sortie : 2 x Dragon shivân

Total : 4 cartes

Comment procéder : Gardez toujours une Pyrokinésie en main afin d'assurer une parade à un éventuel Maroguedon de votre adversaire. N'hésitez pas à poser plusieurs Disques de Nevinnyral en même temps car, avant de faire Armaguedon, votre adversaire prendra soin de détruire les Disques de Nevinnyral, de peur que vous ne piochiez un terrain juste après. En effet, si vous posez deux Disques de Nevinnyral en jeu en même temps, il devra attendre un second Désenchantement avant de jouer sa combinaison, vous laissant ainsi plus de temps pour vous installer.

Le paquet PagoRed

4 x Orgg	(5e Éd., R)
4 x Émissaire de Grégefeu	(Mirage, I)
2 x Cyclope lourdaut	(Visions, I)
2 x Argousin ogre	(Visions, R)
2 x Dragon shivân	(5e Éd., R)
2 x Pisteur des sables viashino	(Visions, I)
4 x Pillage	(Alliances, I)
4 x Incinération	(5e Éd., C)
4 x Assaut implacable	(Visions, R)
2 x Pyrokinésie	(Alliances, I)
2 x Marteau de Bogardân	(Mirage, R)
2 x Salve de feu	(Visions, C)
2 x Nuage d'éclairs	(Visions, R)
2 x Disques de Nevinnyral	(5e Éd., R)
4 x Diamant du feu	(Mirage, I)
20 x Montagne	(5e Éd., T)

Réserve

4 x Tremblement de terre	(5e Éd., R)
4 x Pyrosalve	(5e Éd., I)
3 x Tempête fracassante	(5e Éd., I)
2 x Disque de Nevinnyral	(5e Éd., R)
2 x Pyrokinésie	(Alliances, I)

ADAPTATION AU TYPE 1.5 :

Il est utile de changer ou rajouter :

— Foudre (4e Éd.)

— Chain Lightning (Legends)

Il est utile de rajouter en réserve :

— Anarchie (Ère Glaciaire)

Le SpaceGame

L'hippo, c'est beau !



Le SpaceGame c'est mon coup de cœur de début 1997. Il est peu probable qu'il soit autant joué en tournoi que les quatre autres, mais il faut bien s'amuser aussi, notamment avec des cartes que j'apprécie particulièrement, telles l'Hippopotame pygmée. Les cartes clés de ce jeu sont : Hippopotame pygmée, Cage des avarés et Orbe de l'hiver. Les autres cartes importantes sont : Élémental du temps, Éfrit de l'arc en ciel et Prospérité. Le SpaceGame est un jeu avec des dizaines de combinaisons différentes, ce qui le rend très plaisant à jouer.

Les combinaisons du jeu

Il y a deux grandes sources de blessures dans ce jeu : les créatures ou les Cages des avarés. Beaucoup de cartes s'articulent entre elles afin d'amener le plus de combinaisons possibles. Même après des dizaines de parties, de nouvelles combinaisons vous apparaîtront certainement. Voici les plus intéressantes :

— La première combinaison qui vient en tête est Hippopotame pygmée + Orbe de l'hiver : j'engage les terrains de mon adversaire après avoir attaqué et, grâce au mana généreusement prêté par mon adversaire je pose Orbe de l'Hiver. Ensuite, à tous les tours, j'attaque pour lui engager à nouveau ses terrains dégagés.

— Chronatog + Stase : cette combinaison est déjà expliquée dans le jeu Chrona-Stase.

— Élémental du temps + Stase ou Orbe de l'hiver : à la fin du tour de mon adversaire, je fais remonter en main Stase ou Orbe de l'hiver afin de dégager mes cartes pendant mon tour. De plus, indépendamment de Stase ou Orbe de l'hiver, l'Élémental du temps est une carte qui vous permet de vous défendre face aux créatures adverses, ou vous permet de remettre une cinquième carte dans la main de votre adversaire, lui faisant ainsi des blessures avec la Cage des avarés.

Les cartes qui vous permettent de recycler le mana de l'Hippopotame pygmée sont : Prospérité, Insecte mortel, Panier de serpents.

Les cartes qui peuvent forcer votre adversaire à avoir cinq cartes en main et donc à prendre des blessures avec les Cage des avarés sont : Déné des arcanes (s'il veut piocher deux cartes pendant le prochain tour ?), Élémental du temps, Prospérité, Stase, Annulation, Orbe de l'hiver.

Les astuces à connaître

L'Éfrit de l'arc en ciel est une carte pleine de surprises :

— Lorsque vous voulez bloquer une créature puissante avec l'Éfrit de l'arc en ciel et sans que ce dernier ne meure vous devez, après avoir assigné vos bloqueurs, faire passer hors phase l'Éfrit. Celui-ci ne fera pas de blessures, mais n'en subira pas non plus.

— N'oubliez pas que votre Éfrit de l'arc en ciel peut survivre à l'effet de destruction d'un Disque de Nevinnyral en le faisant passer hors phase en réponse à l'activation du Disque de Nevinnyral.

— Votre Éfrit de l'arc en ciel peut également survivre à un Héritage de Salomon, car celui-ci détruit les djinns et les éfrits lorsqu'il arrive en jeu, et ensuite les nouveaux djinns ou éfrits qui arrivent en jeu. Or cela ne concerne pas le passe de l'état « hors phase » à l'état « en phase ». Donc, lorsque l'Héritage de Salomon arrive en jeu, il vous suffit de faire passer l'Éfrit de l'arc en ciel hors phase. Il reviendra ensuite en jeu sans problème.

Ce jeu n'a pas encore de réserve, mais c'est à vous de choisir quelles cartes y auront leur place, en vous basant sur celles proposées pour les paquets précédents. La liste de ce paquet n'est certainement pas parfaite : essayez de nouvelles créatures, de nouveaux enchantements et artefacts. Ce jeu, en plus d'être agréable à jouer, peut être très performant, si vous le pratiquez souvent.

Et puis quel plaisir d'essayer une stratégie qui n'est pas forcément la même que 80 % de vos adversaires !

Le paquet SpaceGame

4 x Déné des arcanes	(Alliances, C)
3 x Éfrit de l'arc en ciel	(Visions, R)
2 x Chronatog	(Visions, R)
2 x Élémental du temps	(5e Éd., R)
2 x Voile mystique	(Visions, C)
2 x Prospérité	(Visions, I)
2 x Stase	(5e Éd., R)
2 x Préceptrice mystique	(Mirage, I)
1 x Pirates de la Koukémssa	(Mirage, R)
1 x Annulation	(Visions, C)
3 x Insecte mortel	(Alliances, C)
2 x Druide quirionais	(Visions, R)
1 x Bibliothèque sylvestre	(5e Éd., R)
3 x Hippopotame pygmée	(Visions, R)
4 x Cage des avarés	(Mirage, R)
3 x Orbe de l'Hiver	(5e Éd., R)
2 x Panier de serpents	(Visions, R)
14 x Île	(5e Éd., T)
7 x Forêt	(5e Éd., T)

DRAGON'NET - ALKEMYA - KABAL - DAIMON - GUIDES - DARK AGE
 S GUARDIANS - L'ÎLE DE LA VAGUE - DRIETER NEXUS - MYTHOS
 FANTASY MONS - SKATONIC - LE RÉVEIL DE CTHULHU - LÉGENDE D
 SPELLFIRE - JAMES BOND - DOOMTROOPER
 DETECTIVE - GOLGOTHA - ADONIS - DECK ST
 JOURNALS - L'ÎLE DE LA VAGUE - DRIETER NEXUS - MYTHOS
 LA TERRE MAUDITE - LOTUS NOIR - INTERVENTION DIVINE
 INTERVENTION DIVINE - CULT MOVIE - INTERVENTION DIVINE - DAI
 FORCE - DRAGON'S WRATH - HTC - ON THE EDGE - CUT-UPS PROSEC
 SHADOWS-ON - LEGEND OF THE 3
 RINGS - SHADOWLANDS - FORBIDDEN
 KNOWLEDGE - ANVIL OF DESPAIR -
 BATTLE - STAR TREK
 BORG WARRIORS - DRAGON STORM - LAST
 CRUISE - MYTHOS - DREAMLANDS -
 DIXIE - GETTYSBURG - EAGLES WATERLOO -
 SHADOWFIST - SHADOWPA
 NOTH - ALTE
 ALTE - UNIVERSE - O-CONTINUUM
 STAR WARS - NEW HOPE - HOTH -
 TEMPLE - GOD - HYBORIAN
 GATES - STAR QUEST - RED ZONE -
 FLIGHTS OF FANTASY - MARVEL
 OVERPOWER - POWERSURGE - MISSION
 CONTROL - DC COMICS - STAR TREK CLASSIC - STARFLEET MANEUVER
 IQ OVERPOWER - JUSTICE LEAGUE - NECROPOLIS PARK - HERESIE
 STAR OF THE GUARDIAN - WING COMMANDER - DOCTOR WHO
 ECHELON - FOX ON
 TOWERS - LEON - J
 FILES - THE CROW - SUPER NOVA - INQUISITION - DICEMASTER - WILL
 OF DOOM - THE WIZARDS - LES SORCIERS - DRAGONS - DARK MINION
 INQUEST - THE DUELIST - MASTYR - SHADIS - FANTASY ADVE
 TURES - TANK CO
 ILLUMI - AS - G
 DRAGONLANCE - FORGOTTEN REALMS - POWERS - UNDERDARK
 RINGS&RUINS - BIRTHRIGHT - DRACONOMICON - NIGHT STALKERS
 BLOOD WARS - REBELS - FACTOLS - RAGE - THE UMBRA - THE WYR
 LEGACY OF THE TRIBES - KING OF THE HILLS - ARCADIA - EASTRIPS
 EVE - SABOTAGE - FALL OF THE
 FALLEN EMPIRES - ICE AGE - HOMELAND - ALLIANCES - MIRAGE
 VISIONS - MTG DECK 5TH - CHRONICLES - PRO TOUR COLLECTOR
 THE DISTANT PLANES - DARKNESS UNVEILED - RENAISSANCE - TERR
 NATALES - ÈRE GLACIAIRE - NETRUNNER - MAGIC COFFRET - MAGI

**If you
 have fun
 you can't
 lose!**



**LA BRIQUE
 ET LE PAVÉ**

**DES CARTES
 DES JOUEURS
 DES TOURNOIS**

PASSION JEUX DE RÔLE
 21000 TOULOUSE - Tel : 05 61 12 41

Magic : L'Assemblée

La Cinquième, qu'est-ce que c'est ?

Par Pierre Rosenthal,
qui aime bien chiffre bien !

**La Cinquième, la Cinquième !
C'est bien beau tout ça mais c'est quoi
au fait la Cinquième Édition
de Magic : L'Assemblée ?
Petit tour d'horizon historique !**



Nos
chères
disparues.

En août 1993 donc, Wizards of the Coast (WotC) publie la première édition de *Magic : The Gathering*, dite édition Alpha (voir p. 6). L'édition Bêta, publiée peu après ajoute quelques cartes oubliées. Ces deux éditions sont en tirage limité et les cartes ont un bord noir. Vite épuisées, il est décidé de rééditer les cartes, mais avec un bord blanc (pour bien indiquer la différence aux collectionneurs), et on nomme cette édition *Unlimited* (non limitée). L'histoire des différentes éditions et extensions commence.

Meanwhile, back in the jungle

Au moment où paraît l'édition *Unlimited*, WotC publie la première extension pour *Magic*, sous le nom *Arabian Nights*. Le but : fournir aux joueurs de nouvelles cartes, de nouvelles manières de jouer. Pour les reconnaître, on mettra à droite sous l'illustration un petit symbole propre à chaque extension (le cimetière pour *Arabian Nights*, le palmier pour *Mirage*, etc.). Les extensions paraîtront alors à un rythme irrégulier avec *Antiquities*, *Legends*, *The Dark*, *Fallen Empires*, *Ice Age* (Ère Glaciaire), *Homelands* (Terres Natales), *Alliances*, *Mirage* et *Visions*. Les extensions *Ère Glaciaire* et *Mirage* sont un peu particulières en ce sens qu'elles peuvent également être jouées seules (elles contiennent des terrains de base, et quelques cartes reprises de l'édition normale de *Magic*).

Meanwhile, back in the city

Quand l'édition *Unlimited* vient à être épuisée elle aussi, WotC décide de faire une édition dite *Revised* (corrigée ou révisée) que l'on appelle aussi parfois troisième édition (Alpha et Bêta étant considérées comme constituant la première édition). La plupart des textes des cartes sont revus, mais surtout, et pour la première fois, on retire des cartes de l'édition de base et on en rajoute venant d'extensions épuisées (*Arabian Nights* et *Antiquities*). On vient d'entrer dans le cycle annuel dit de la rotation des éditions et des cartes. Dorénavant, chaque nouvelle édition

de l'édition standard de *Magic* verra disparaître des cartes et en venir de nouvelles (bien que déjà parues dans des extensions).

Qui part ? Qui reste ?

Évidemment, ce phénomène de rotation va entraîner des spéculations (aux deux sens du terme) sur les cartes qui disparaissent et qui rentrent. En dehors du simple renouvellement voulu par le créateur, Richard Garfield, se profile la volonté d'avoir un jeu équilibré, sans cartes qui favorisent trop celui qui les possède. Ainsi, en passant de l'*Unlimited* à la *Revised* on vit disparaître le Black Lotus, les quatre Mox, l'Ancestral Recall... bref des cartes « mythiques », mais bien trop déséquilibrées. Lors du passage de la *Revised* à la *Quatrième Édition* (ça y est on a commencé à compter en numéro), les disparitions les plus notables furent celles des double-terrains (des cartes qui comptent pour deux terrains à la fois, sans pénalité), des cartes bleues de copie (Clone, Copie d'artefact, Doppelgänger vésuvéen) et des cartes de recherche/récupération (Précepteur diabolique et Réapparition). Par un phénomène étrange (le verre à moitié vide ?), les joueurs remarquèrent moins les cartes nouvelles ; ce qui est finalement assez normal puisque, venant d'autres éditions, elles n'étaient pas « nouvelles ».

Et la Cinquième ?

C'est d'ailleurs ce phénomène de disparition et de retour de vieilles cartes qui fait que les nouvelles éditions du jeu de base de *Magic* intéressent forcément moins les anciens joueurs ou les collectionneurs. Ces vieilles cartes, ils les connaissent déjà et les possèdent en « bord noir ». Au contraire, les joueurs récents pourront trouver là matière à découvrir des « nouvelles » cartes. La *Cinquième Édition* est plus grosse que la *Quatrième*, car elle contient de nombreuses cartes de *Chronicles* (une extension dite « best off », jamais traduite). Pour garder le marché des collectionneurs, il a été décidé de ne rééditer à chaque nouvelle rotation qu'un nombre minime des cartes les plus rares des dernières extensions. Une fois la nouvelle édition publiée, les

cartes rares non rééditées ne le seront plus. Mais la *Cinquième Édition* inaugure également un principe qui suscite la polémique chez les collectionneurs (et même les joueurs passionnés). Pour des raisons à la fois esthétiques et pécuniaires (les droits d'illustration), plus de la moitié des dessins d'origine ont été changés. Or, cette édition est imprimée avec des bords blancs. Et de nombreux « vieux » joueurs auraient aimé collectionner ces « nouvelles » cartes si elles avaient été à bord noir... Mais après tout, *Magic* est « aussi » un jeu, et la couleur du bord des cartes n'est pas si importante que cela !

Dans les pages suivantes

Vous trouverez la liste complète de la *Cinquième Édition*, bilingue, avec les noms des dessinateurs et des indications pour savoir d'où vient la carte, si elle a un nouveau dessin, si elle est traduite pour la première fois (reportez-vous à la légende en fin de liste). Cette liste est suivie de celles des extensions *Mirage*, *Alliances* et *Visions*, pour que vous ayez sous la main toutes les cartes susceptibles d'être jouées en tournoi standard (dit aussi type 2). Puis vous trouverez une analyse des cartes de la *Cinquième Édition*, avec les cartes disparues. Puis finalement, la liste des cartes qui ne seront plus jamais rééditées dans les extensions *Fallen Empires*, *Terres Natales* et *Ère Glaciaire*.

La Cinquième en chiffres

Nombre de cartes différentes :
449 (61 de plus que dans la *Quatrième Édition*, dont cinq terrains de base).
Cartes retirées de la *Quatrième Édition* : 128. Nombre de nouveaux dessins : 230. Cartes provenant de *Fallen Empires* : 29 ; de *Terres Natales* : 29, d'*Ère Glaciaire* : 89. Cartes traduites pour la première fois en français : 74.

Magic : L'Assemblée

La Cinquième Édition

Le pendant
de la carte noire
« Des cendres
aux cendres » !



► Terrains

□ T...Forêt	UI/3/4/EG/MI	Forest	David O'Connor
□ T...Île	UI/3/4/EG/MI	Island	J. W. Frost
□ T...Marais	UI/3/4/EG/MI	Swamp	Andrew Robinson
□ T...Montagne	UI/3/4/EG/MI	Mountain	John Avon
□ T...Plaine	UI/3/4/EG/MI	Plains	Pat Morrissey
● C...Centrale énergétique d'Urza	Ant/Ch	Urza's Power Plant	Mark Tedin
● C...Mine d'Urza	Ant/Ch	Urza's Mine	Anson Maddocks
● C...Tour d'Urza	Ant/Ch	Urza's Tower	Mark Poole
□ I...Banquise	EG	Ice Floe	John Avon
● I...Champ de bataille d'Havrebois	FE	Havenwood Battleground	Liz Danforth
● I...Place forte d'Ében	FE	Ebon Stronghold	Liz Danforth
● I...Ruines de Trokair	FE	Ruins of Trokair	Liz Danforth
● I...Ruines naines	FE	Dwarven Ruins	Liz Danforth
● I...Temple syvelunite	FE	Syvelunite Temple	Liz Danforth
● R...Arbres creux	FE	Hollow Trees	David Seeley
● R...Broussaille	EG	Brushland	Tom Wänerstrand
● R...Caveau insondable	FE	Bottomless Vault	David Seeley
● R...Citadelle d'airain	AN/Ch	City of Brass	Tom Wänerstrand
● R...Entrepôt nain	FE	Dwarven Hold	David Seeley
● R...Forêt de Karpluse	EG	Karplusan Forest	Randy Gallegos
● R...Landes d'Adarkar	EG	Adarkar Wastes	Gary Leach
● R...Magasin icatien	FE	Icatian Store	David Seeley
● R...Rivière souterraine	EG	Underground River	Jeff Miracola
● R...Silos de sable	FE	Sand Silos	David Seeley
□ R...Sources sulfureuses	EG	Sulfurous Springs	Jeff Miracola

► Artefacts

● C...Amulette de Kroog	Ant/Re/4	Amulet of Kroog	Margaret Organ-Kean
● C...Bélier	Ant/Re/4	Battering Ram	Jeff A. Menges
● C...Catapulte à mitraille	Ant/Re/4	Grapeshot Catapult	Dan Frazier
□ C...Mur de lances	Ant/Re/4	Wall of Spears	Zak Plucinski
● C...Sextant barbelé	EG	Barbed Sextant	Amy Weber
□ C...Statue d'argile	Ant/Re/4	Clay Statue	Adam Rex
● C...Transfigurateur d'Ashnod	Ant/Ch	Ashnod's Transmogrifier	Mark Tedin
□ I...Armement de Tavnos	Ant/Re/4	Tavnos's Weaponry	John Coulthart
● I...Autel d'Ashnod	Ant/Ch	Ashnod's Altar	Anson Maddocks
● I...Babiole d'Urza	EG	Urza's Bauble	Christopher Rush
□ I...Baguette de cristal	UI/3/4	Crystal Rod	Donato Giancola
□ I...Baguette de ruine	UI/3/4	Rod of Ruin	Christopher Rush
□ I...Bibliothèque de Leng	UI/3/4	Library of Leng	Daniel Gelon
● I...Canne de Feldonn	Ant/Ch	Feldonn's Cane	Mark Tedin
□ I...Catapulte des crânes	EG	Skull Catapult	Ian Miller
□ I...Changeforme	Ant/Re/4	Shapeshifter	Adrian Smith
□ I...Coupe d'ivoire	UI/3/4	Ivory Cup	Donato Giancola
□ I...Destrier mécanique	TN	Clockwork Steed	Terese Nielsen
□ I...Étoile de fer	UI/3/4	Iron Star	Donato Giancola
● I...Fontaine de jeunesse	TD/Ch	Fountain of Youth	Daniel Gelon
□ I...Lunettes d'Urza	UI/3/4	Glasses or Urza	Douglas Shuler
□ I...Machine diabolique	TD/Re/4	Diabolic Machine	James Allen
□ I...Ornithoptère	Ant/3/4	Ornithopter	Amy Weber
□ I...Outils de Joven	TN	Joven's Tools	Zina Saunders
□ I...Pierre de Guermont	TD/Re/4	Fellwar Stone	Quinton Hoover
□ I...Rets des âmes	UI/3/4	Soul Net	Andrew Robinson
□ I...Sphère de bois	UI/3/4	Wooden Sphere	Donato Giancola
□ I...Trône d'os	UI/3/4	Throne of Bone	Donato Giancola
□ R...Ankh de Mishra	UI/3/4	Ankh of Mishra	Ian Miller
□ R...Anneau d'Aladdin	AN/3/4	Aladdin's Ring	Stuart Griffin
□ R...Arche de mana	UI/3/4	Mana Vault	Mark Tedin
□ R...Argile primordial	Ant/3/4	Primal Clay	Adam Rex
□ R...Bannissement selon Feroz	TN	Feroz's Ban	Heather Hudson
□ R...Bête mécanique	UI/3/4	Clockwork Beast	Drew Tucker
□ R...Bombe temporelle	EG	Time Bomb	George Pratt
□ R...Bonnet du bouffon	EG	Jester's Cap	Dan Frazier
□ R...Bouteille de Salomon	AN/3/4	Bottle of Suleiman	Diferlizi
□ R...Bouteille elkine	EG	Elkin Bottle	Quinton Hoover
● R...Cage de Barl	TD/Ch	Barl's Cage	Tom Wänerstrand
□ R...Cimetière dansant	AN/3/4	Dancing Scimitar	Anson Maddocks
□ R...Colosse de Sardie	Ant/Re/4	Colossus of Sardia	Hannibal King
□ R...Couronne des temps anciens	EG	Crown of the Ages	Roger Raupp
□ R...Disque de Nevynryal	UI/3/4	Nevynryal's Disk	Mark Tedin
□ R...Dragon-machine	Ant/3/4	Dragon Engine	Anson Maddocks
□ R...Fontes de Joudor	AN/3/4	Jandor's Saddlebags	Roger Raupp
□ R...Gantelets du Chaos	Lg/Ch	Gauntlets of Chaos	Alan Rabinowitz
● R...Générateur de serpents	Lg/Ch	Serpent Generator	Mark Tedin
□ R...Grimoire de Jalum	Ant/Ch	Jalum Tome	Tom Wänerstrand
□ R...Grimoire de Jayemdae	UI/3/4	Jayemdae Tome	Mark Tedin
□ R...Heaume de Chatzuk	UI/3/4	Helm of Chatzuk	Mark Tedin
□ R...Heaume de corail	Ant/Re/4	Coral Helm	Steve Luke
□ R...L'Essaim	UI/3/4	The Hive	Sandra Everingham
□ R...Meule	Ant/3/4	Millstone	Kaja Foglio
□ R...Mine rugissante	UI/3/4	Howling Mine	Mark Poole
□ R...Monolithe de jade	UI/3/4	Jade Monolith	Richard Kane Ferguson
● R...Obélisque d'annulation	Ant/Ch	Obelisk of Undoing	Tom Wänerstrand

□ R...Œuf de dingus	UI/3/4	Dingus Egg	Randy Gallegos
□ R...Orbe de l'Hiver	UI/3/4	Winter Orb	Mark Tedin
□ R...Pentagramme des temps anciens	EG	Pentagram of the Ages	Douglas Shuler
□ R...Pierre de soumission	UI/3/4	Meekstone	Quinton Hoover
□ R...Sablier infini	EG	Infinite Hourglass	Adam Rex
□ R...Sceptre de dislocation	UI/3/4	Disrupting Scepter	Stuart Griffin
□ R...Tapis volant	AN/3/4	Flying Carpet	Mark Tedin
□ R...Vengeur urzalien	Ant/Re/4	Urza's Avenger	Amy Weber

► Blanches

● C...Archère d'Avenant	Lg/Ch	D'Avenant Archer	Douglas Shuler
□ C...Armure de foi	EG	Armor of Faith	Anson Maddocks
□ C...Bureaucrates ayséliens	TN	Aysen Bureaucrats	Adrian Smith
□ C...Cercle de protection : blanc	UI/3/4/EG	Circle of Protection : White	Gerry Grace
□ C...Cercle de protection : bleu	UI/3/4/EG	Circle of Protection : Blue	Gerry Grace
□ C...Cercle de protection : noir	UI/3/4/EG	Circle of Protection : Black	Gerry Grace
□ C...Cercle de protection : rouge	UI/3/4/EG	Circle of Protection : Red	Gerry Grace
□ C...Cercle de protection : vert	UI/3/4/EG	Circle of Protection : Green	Gerry Grace
□ C...Désenchantement	UI/3/4/EG/MI	Disenchant	Brian Snoddy
● C...Éclaireur icatien	FE	Icatian Scout	Rob Alexander
□ C...Faucon de Mesa	TN	Mesa Falcon	Mark Poole
□ C...Force sacrée	UI/3/4	Holy Strength	Anson Maddocks
● C...Forgeron repent	AN/Ch	Repentant Blacksmith	Drew Tucker
□ C...Front de boucliers	Lg/Ch	Shield Wall	Scott Kirschner
□ C...Guérison	EG	Heal	Mark Tedin
□ C...Guérisseur sanctif	UI/3/4	Sanctified Healer	Tom Wänerstrand
□ C...Héroïne béalienne	UI/3/4	Benalish Hero	Douglas Shuler
□ C...Hipparion	EG	Hipparion	Margaret Organ-Kean
□ C...Lavage de cerveau	TD/Re/4	Brainwash	Terese Nielsen
□ C...Licorne nacrée	UI/3/4	Pearl Unicorn	David A. Cherry
□ C...Loups de la toundra	Lg/Re/4	Tundra Wolves	Quinton Hoover
□ C...Offrande divine	Lg/Ch/MI	Divine Offering	Jeff A. Menges
□ C...Onguent de soins	UI/3/4/MI	Healing Salve	Zina Saunders
□ C...Pégase de Mesa	UI/3/4	Mesa Pegasus	Melissa Benson
□ C...Piqueurs	TD/Re/4	Pikemen	Dan Frazier
□ C...Porteur de bouclier	EG	Shield Bearer	Dan Frazier
□ C...Potion d'albâtre	Lg/Re/4	Alabaster Potion	Harold McNeill
□ C...Psychopompe	TN	Death Speakers	Andrew Robinson
□ C...Rune de garde prismatique	EG	Prismatic Ward	Zina Saunders
□ C...Survie	UI/3/4/EG	Death Ward	Mark Poole
□ C...Vin de messe	EG	Blessed Wine	Kaja Foglio
□ I...Aura selon Arenson	EG	Arenson's Aura	D. Alexander Gregory
□ I...Bestiaire serralle	TN	Serra Bestiary	Steve Luke
□ I...Capitaine céleste du Kjeldor	EG	Kjeldoran Skycaptain	Mark Poole
□ I...Cercle de protection : artefacts	Ant/Re/4	Circle of Protection : Artifacts	Pete Venters
□ I...Château fort	UI/3/4	Castle	David O'Connor
□ I...Chevalier blanc	UI/3/4	White Knight	Daniel Gelon
● I...De la poussière à la poussière	TD	Dust to Dust	Doug Keith
□ I...Destinée	Lg/Re/4	Kismet	Kaja Foglio
□ I...Faveur sacrée	EG	Sacred Boon	Mike Raabe
□ I...Foule en colère	TD/Re/4	Angry Mob	Drew Tucker
□ I...Gargouilles de l'abbaye	TN	Abbey Gargoyles	Christopher Rush
□ I...Justice	EG	Justice	Ruth Thompson
□ I...Karma	UI/3/4	Karma	Bob Eggleton
□ I...Liaison psychique	Lg/Re/4	Spirit Link	Kaja Foglio
□ I...Mur d'épées	UI/3/4	Wall of Swords	Brian Snoddy
□ I...Ordre du Bouclier blanc	EG	Order of the White Shield	Ruth Thompson
□ I...Paladin de Serra	TN	Serra Paladin	Pete Venters
● I...Phalange d'Icatia	FE	Icatian Phalanx	Kaja Foglio
● I...Royaume de la préservation	Lg	Greater Realm of Preservation	Steve Luke
□ I...Transformation divine	Lg/Re/4	Divine Transformation	Né Né Thomas
● I...Vigiles d'Ivoire	Lg/Ch	Ivory Guardians	Adam Rex
□ R...Animation de mur	UI/3/4	Animate Wall	Richard Kane-Ferguson
□ R...Armageddon	UI/3/4	Armageddon	Jesper Myrfrors
□ R...Colère de Dieu	UI/3/4	Wrath of God	Quinton Hoover
□ R...Contrée des caribous	EG	Caribou Range	Una Fricker
□ R...Croisade	UI/3/4	Crusade	D. Alexander Gregory
□ R...Droiture	UI/3/4	Righteousness	Mike Dringberg
□ R...Esprit fugace	EG	Blinking Spirit	L.A. Williams
□ R...Garde royale du Kjeldor	EG	Kjeldoran Royal Guard	L.A. Williams
□ R...Île sanctuaire	UI/3/4	Island Sanctuary	Mark Poole
□ R...Incarnation personnelle	UI/3/4	Personal Incarnation	Kev. Walker
□ R...Inversion des dégâts	UI/3/4	Reverse Damage	Thomas Gianni
● R...Légionnaire d'Akron	Lg/Ch	Akron Legionnaire	Mark Poole
□ R...Œil pour œil	AN/3/4	Eye for an Eye	Mark Poole
□ R...Ordre de la Torche sacrée	EG	Order of the Sacred Torch	Ruth Thompson
□ R...Séraphin	EG	Seraph	D. Alexander Gregory
□ R...Trêve	TN	Truce	Donato Giancola
● R...Ville icatienne	FE	Icatian Town	Tom Wänerstrand

► Bleues

□ C...Aveulissement	EG	Enervate	L.A. Williams
□ C...Barrière des âmes	EG	Soul Barrier	Harold McNeill
□ C...Bascule	UI/Re/4	Twiddle	Rob Alexander

□ C...Boomerang	Lg/Ch/Mi	Boomerang	Alan Rabinowitz
● C...Chiquenaude de force	Lg	Force Spike	John Matson
□ C...Contresort	UI/3/4/EG	Counterspell	Hannibal King
● C...Dandân	AN/Ch	Dandân	Drew Tucker
□ C...Désinvocation	UI/3/4/4	Unsummon	Douglas Shuler
□ C...Faucon du zéphyr	Lg/Re/4	Zephyr Falcon	Heather Hudson
□ C...Forme gazeuse	Lg/Re/4	Gaseous Form	Doug Keith
□ C...Grand serpent de mer	UI/3/4/4	Sea Serpent	Ian Miller
● C...Guerrier homaride	FE	Homarid Warrior	Pete Venters
□ C...Inondation	TD/Re/4	Flood	Dennis Detwiler
□ C...Minotaure des labyrinthes	TN	Labyrinth Minotaur	Anson Maddocks
□ C...Mutation instable	AN/3/4/4	Unstable Mutation	Charles Gillespie
□ C...Obscur dédale	TN	Dark Maze	David Seeley
□ C...Ondins du Trident nacré	UI/3/4/4	Merfolk of the Pearl Trident	John Matson
□ C...Pirates des brisants	TN	Reef Pirates	Tom Wänerstrand
□ C...Présage	EG	Portent	Liz Danforth
□ C...Rayon de commandement	EG/MI	Ray of Command	Harold McNeill
□ C...Remue-méninges	EG	Brainstorm	Christopher Rush
● C...Retrait d'âme	Lg/Ch	Remove Soul	Mike Dringenberg
□ C...Salve d'antimagie	UI/3/4/4	Spell Blast	Greg Simanson
● C...Soldats vodallians	FE	Vodallian Soldiers	Melissa Benson
□ C...Sorcier krovois	EG	Krovikan Sorcerer	Pai Morrissey
□ C...Sorcier sybarite	UI/3/4/4	Prodigal Sorcerer	Douglas Shuler
□ C...Sursaut	EG	Updraft	John Matson
□ C...Terrain fantasmagique	UI/3/4/4	Phantasmal Terrain	David A. Cherry
□ C...Trou de mémoire	TN/MI	Memory Lapse	Mark Tedin
□ C...Venin psychique	UI/3/4/4	Psychic Venom	Brian Snoddy
□ C...Vol	UI/3/4/4	Flight	Jerry Tirtilli
● C...Aura d'antimagie	Lg	Anti-Magic Aura	Zak Plucinski
□ C...Bombe cérébrale	TD/Re/4	Mind Bomb	Mark Tedin
□ C...Chantemer	FE	Seasinger	John Matson
□ C...Drakôn d'azur	Lg/Ch	Azure Drake	Janine Johnston
□ C...Élémental d'air	UI/3/4/4	Air Elemental	D. Alexander Gregory
□ C...Emprise profonde	EG	Binding Grasp	Jeff Miracola
□ C...Esprit du vent	EG	Wind Spirit	Kaja Foglio
□ C...Esprit marin	EG	Sea Spirit	DiTerlizzi
□ C...Farfadet marine	TN	Sea Sprite	Rebecca Guay
□ C...Forces phantasmagiques	UI/3/4/4	Phantasmal Forces	Mark Poole
□ C...Hydrosalve	EG	Hydroblast	Kaja Foglio
□ C...Léviathan ségois	Lg/Re/4	Segovian Leviathan	Melissa Benson
□ C...Monstre fantomatique	UI/3/4/4	Phantom Monster	Rebecca Guay
□ C...Mur d'air	UI/3/4/4	Wall of Air	Richard Kane-Ferguson
□ C...Mur glaciale	EG	Glacial Wall	Greg Simanson
□ C...Ponction vitale	UI/3/4/4	Lifetap	Mike Dringenberg
□ C...Reflux d'énergie	Ant/3/4/4	Energy Flux	Kaja Foglio
□ C...Rétroaction	UI/3/4/4	Feedback	Quinton Hoover
□ C...Siphon d'énergie	UI/3/4/4/EG/MI	Power Slink	Richard Thomas
□ C...Tempête d'Éther	TN	Éther Storm	Mark Tedin
□ C...Vol d'artefact	UI/3/4/4	Steal Artifact	John Coulthart
● C...Danse innombrable	TD/Ch	Dance of Many	Sandra Everingham
□ C...Déflexion	EG	Deflection	Mike Raabe
□ C...Déterminisme selon Zur	EG/MI	Zur's Weirlding	Liz Danforth
□ C...Drain d'énergie	UI/3/4/4	Drain Power	Jerry Tirtilli
□ C...Élémental du temps	Lg/Re/4	Time Elemental	Amy Weber
□ C...Esprit strident	EG	Sibilant Spirit	Ron Spencer
● C...Juxtaposition	Lg/Ch	Juxtapose	Justin Hampton
□ C...Léviathan	TD/Re/4	Leviathan	Mark Tedin
□ C...Mage de l'Inapparence	EG	Magus of the Unseen	Kaja Foglio
□ C...Navire pirate	UI/3/4/4	Pirate Ship	Tom Wänerstrand
□ C...Oubli	TN	Forget	Mike Kimble
● C...Rappel	Lg/Ch	Recall	Richard Kane-Ferguson
□ C...Rappel selon Hurkyl	Ant/3/4/4	Hurkyl's Recall	Né Né Thomas
□ C...Rature magique	UI/3/4/4	Magical Hack	Julie Baroh
□ C...Seigneur de l'Atlantide	UI/3/4/4	Lord of Atlantis	Melissa Benson
□ C...Stase	UI/3/4/4	Stasis	Fay Jones
□ C...Tricherie mentale	UI/3/4/4/EG	Sleight of Mind	Mark Poole

► Noires

□ C...Adeptes de la Main d'Ébène	FE	Initiates of the Ebon Hand	Heather Hudson
□ C...Âme en peine	Lg/Re/4	Lost Soul	Randy Asplund-Faith
□ C...Cape de désarroi	EG	Cloak of Confusion	Margaret Organ-Kean
□ C...Chauves-souris vampires	Lg/Re/4	Vampire Bats	Anson Maddocks
□ C...Cortège funèbre	TN	Funeral March	John Coulthart
□ C...Diablotin des marécages	TD/Re/4	Bog Imp	Ron Spencer
□ C...Drain de vie	UI/3/4/4/MI	Drain Life	Andrew Robinson
□ C...Effilochage cérébral	EG	Mind Ravel	Mark Tedin
□ C...Exhumation	UI/3/4/4	Raise Dead	David Seeley
□ C...Faiblesse	UI/3/4/4	Weakness	Kev Walker
□ C...Fétiche krovois	EG	Krovikan Fetish	Heather Hudson
□ C...Force impie	UI/3/4/4	Unholy Strength	Tom Kyffin
□ C...Habitants des ténèbres	TD/Re/4	Murk Dwellers	Drew Tucker
□ C...Messe noire	UI/3/4/4/EG/MI	Dark Ritual	Clint Langley
□ C...Mort kjeldorien	EG	Kjeldoran Dead	Melissa Benson
● C...Nécrite	FE	Necrite	Ron Spencer
□ C...Ombre glaciale	UI/3/4/4	Frozen Shade	DiTerlizzi
□ C...Paralyse	UI/3/4/4	Paralyze	Ron Spencer
□ C...Peste	UI/3/4/4	Pestilence	Kev Walker
□ C...Peur	UI/3/4/4/EG	Fear	Doug Keith
□ C...Pillards de l'erg	AN/3/4/4	Erg Raiders	Stuart Griffin
□ C...Rats de la Peste	UI/3/4/4	Plague Rats	Anson Maddocks
□ C...Rats des marécages	TD/Ch	Bog Rats	Ron Spencer
□ C...Rugissement de l'au-delà	UI/3/4/4/EG	Howl from Beyond	John Coulthart
□ C...Scorpion de l'Abîme	Lg/Re/4	Pit Scorpion	Ian Miller
□ C...Squelettes serviles	UI/3/4/4	Drudge Skeletons	Ian Miller
● C...Sraïne percesprit	FE	Mindstab Thrull	Mark Tedin
□ C...Terreur	UI/3/4/4	Terror	Ron Spencer
□ C...Torture	TN	Torture	Mark Tedin
□ C...Toucher de mort	EG	Touch of Death	Melissa Benson

□ C...Zombies dévastateurs	UI/3/4/4	Scathe Zombies	Tom Kyffin
● C...Ange déchû	Lg/Ch	Fallen Angel	Anson Maddocks
□ C...Animation des morts	UI/3/4/4	Animate Dead	Anson Maddocks
□ C...Apparition des marécages	UI/3/4/4	Bog Wraith	Jeff A. Menges
□ C...Chevalier de Stromgald	EG	Knight of Stromgald	Mark Poole
□ C...Chevalier noir	UI/3/4/4	Black Knight	Adrian Smith
□ C...Des cendres aux cendres	TD/Re/4	Ashes to Ashes	Doug Keith
□ C...Distorsion cérébrale	EG	Mind Warp	Liz Danforth
□ C...Flétrissement	Lg/Re/4	Blight	Ian Miller
● C...Fosse d'élevage	FE	Breeding Pit	Adrian Smith
□ C...Fourmis charognardes	Lg/Re/4	Carriion Ants	John Coulthart
□ C...Grand loup-garou	TN	Greater Werewolf	Dennis Detwiler
□ C...Langueur	UI/3/4/4	Gloom	Douglas Shuler
□ C...Mur d'ossements	UI/3/4/4	Wall of Bone	Anson Maddocks
● C...Œil maléfique d'Orms-par-Gore	Lg	Evil Eye of Orms-By-Gore	George Pratt
□ C...Poigne de mort	UI/3/4/4	Deathgrip	Anson Maddocks
□ C...Présence malveillante	UI/3/4/4	Evil Presence	Bob Eggleton
● C...Rite selon Leshrac	EG	Leshrac's Rite	Mike Raabe
● C...Serveur sraïne	FE	Thrull Retainer	Ron Spencer
□ C...Spectre des abysses	EG	Abyssal Specter	George Pratt
□ C...Terrain maudit	UI/3/4/4	Cursed Land	Jesper Myrflors
□ C...Vers fousisseurs	EG	Moie Worms	Adrian Smith
□ C...Autocrate sengien	TN	Sengir Autocrat	David A. Cherry
□ C...Reval de cauchemar	UI/3/4/4	Nightmare	Melissa Benson
□ C...Coterie de Stromgald	EG	Stromgald Cabal	Anson Maddocks
● C...Dérelor	FE	Derelore	Anson Maddocks
□ C...Distorsion d'artefact	UI/3/4/4	Warp Artifact	Amy Weber
□ C...Hécatombe	EG	Hecatomb	George Pratt
● C...Le misérable	Lg/Ch	The Wretched	Christopher Rush
□ C...Loqueteux	TD/Re/4	Rag Man	Daniel Gelon
□ C...Lune blafarde	UI/3/4/4	Bad Moon	Gary Leach
□ C...Maître des zombies	UI/3/4/4	Zombie Master	Stuart Griffin
□ C...Mânes infernaux	UI/3/4/4	Nether Shadow	DiTerlizzi
□ C...Nécropuissance	EG	Necropotence	Mark Tedin
□ C...Poltergeist xénique	Ant/Re/4	Xenic Poltergeist	Mike Kerr
□ C...Reine sorcière	AN/3/4/4	Sorceress Queen	Kaja Foglio
□ C...Seigneur de l'Abîme	UI/3/4/4	Lord of the Pit	Mark Tedin
□ C...Vérole	EG	Pox	Scott M. Fischer
□ C...Visage brisé	TN	Broken Visage	Margaret Organ-Kean

► Rouges

□ C...Boule de feu	UI/3/4/4	Fireball	Mark Tedin
□ C...Bouquetin	EG	Mountain Goat	Cornelius Brudi
□ C...Conscrits orques	EG	Orcish Conscripts	Douglas Shuler
□ C...Dame-oiseau	AN/Re/4	Bird Maiden	Kaja Foglio
□ C...Désintégration	UI/3/4/4	Disintegrate	Anson Maddocks
● C...Équipe de minage gobeline	TD/Ch	Goblin Digging Team	Phil Foglio
□ C...Escarmoucheurs	TN	Ambush Party	Charles Gillespie
□ C...Face imposante	EG	Imposing Visage	Brian Snoddy
□ C...Fermier orque	EG	Orcish Farmer	Dan Frazier
□ C...Flambolement	EG/MI	Flare	Andrew Robinson
□ C...Force de géant	Lg/Re/4	Giant Strength	Kev Walker
□ C...Fracasser	UI/3/4/4/EG	Shatter	Hannibal King
□ C...Frères du feu	TD/Re/4	Brothers of Fire	Mark Tedin
□ C...Géant des collines	UI/3/4/4	Hill Giant	Charles Gillespie
□ C...Guerrier éternel	Lg/Re/4	Eternal Warrior	Anson Maddocks
□ C...Guerriers nains	UI/3/4/4	Dwarven Warriors	Douglas Shuler
● C...Héros gobelin	TD	Goblin Hero	Pete Venters
□ C...Incinération	EG/MI	Incinerate	Scott M. Fischer
□ C...La brute	Lg/Re/4	The Brute	Douglas Shuler
□ C...Lutte solitaire	EG	Errantry	Scott Kirschner
□ C...Minotaure de l'Hurlon	UI/3/4/4	Hurlon Minotaur	Anson Maddocks
● C...Orques de la Griffe d'airain	FE	Brassclaw Orcs	Rob Alexander
□ C...Orques de la Griffe de fer	UI/Re/4	Ironclaw Orcs	Anson Maddocks
□ C...Panique	EG	Panic	Greg Simanson
□ C...Pillards gobelins de Mons	UI/3/4/4	Mons' s Goblin Raiders	Pete Venters
□ C...Pluie de pierres	UI/3/4/4/EG/MI	Stone Rain	Tony Roberts
□ C...Soif de sang	Lg/Re/4	Blood Lust	Anson Maddocks
● C...Soldat nain	FE	Dwarven Soldier	Randy Asplund-Faith
□ C...Souffle ardent	UI/3/4/4/MI	Firebreathing	Dan Frazier
● C...Tambours de guerre gobelins	FE	Goblin War Drums	Dan Frazier
□ C...Tigre à dents de sabre	EG	Sabretooth Tiger	Melissa Benson
□ C...Artillerie orque	UI/3/4/4	Orcish Artillery	Dan Frazier
□ C...Atog	Ant/3	Atog	Jesper Myrflors
● C...Capitaine orque	FE	Orcish Captain	Charles Gillespie
□ C...Catapulte naine	FE	Dwarven Catapult	Jeff A. Menges
□ C...Conquête	EG	Conquer	Gary Leach
□ C...Détonation	Ant/Re/4	Detonate	Randy Asplund-Faith
● C...Drakôn de feu	TD/Ch	Fire Drake	Christopher Rush
□ C...Esprit de flamme	EG	Flame Spirit	Justin Hampton
□ C...Esprit de pierre	EG	Stone Spirit	James Allen
□ C...Feu de brousse	UI/3/4/4	Flashfires	Dameon Willich
□ C...Géant de pierre	Lg/3/4/4	Stone Giant	James Allen
● C...Limon primordial	Lg/Ch	Primordial Ooze	Randy Gallegos
□ C...Mot de déflagration	EG	Word of Blasting	Ken Meyer, Jr.
□ C...Mur de feu	UI/3/4/4	Wall of Fire	Tony Roberts
□ C...Mur de pierre	UI/3/4/4	Wall of Stone	Thomas Gianni
□ C...Oriflamme orque	UI/3/4/4	Orcish Oriflamme	Dan Frazier
□ C...Peuple des cavernes	TD/Re/4	Cave People	Steve Luke
□ C...Pyrosalve	EG	Pyroblast	Kaja Foglio
□ C...Pyrotechnie	Lg/Re/4	Pyrotechnics	Anson Maddocks
□ C...Seigneur de guerre kelde	UI/3/4/4	Keldon Warlord	Kev Brockschmidt
□ C...Tempête fracassante	Ant/3	Shatterstorm	James Allen
□ C...Barbelures de mana	UI/3/4/4	Manabarbs	Greg Simanson

- R...Boule fulgurante	TD/Re/4'	Ball Lightning	Quinton Hoover
- R...Choc de mana	TD/Re/4'	Mana Clash	Mark Tadin
- R...Dragon shivan	UI/3/4'	Shivan Dragon	Melissa Benson
- R...Flambolement de mana	UI/3/4'	Mana Flare	Christopher Rush
☐ R...Fournaise	TD/Re/4'	Inferno	Mike Kerr
☐ R...Fumée	UI/3/4'	Smoke	Tom Kyffin
☐ R...Jeu du Chaos	EG	Game of Chaos	Thomas Gianni
☐ R...Jökulhlaups	EG	Jökulhlaups	Mike Kerr
- R...Malediction de la Griffe de fer	TN	Ironclaw Curse	Dennis Detwiller
☐ R...Manticore pourpre	Lg/Re/4'	Crimson Manticore	Roger Raupp
● R...Orgg	FE	Orgg	Daniel Gelon
☐ R...Roi des gobelins	UI/3/4'	Goblin King	Phil Foglio
- R...Squatters orques	EG	Orcish Squatters	Richard Kane-Ferguson
● R...Terriers de gobelins	FE	Goblin Warrens	Dan Frazier
☐ R...Tremblement de terre	UI/3/4'	Earthquake	Richard Kane-Ferguson
☐ R...Vents du changement	Lg/Re/4'	Winds of Change	Blackie del Rio

Vertes

☐ C...Araignée géante	UI/3/4'	Giant Spider	Brian Snoddy
☐ C...Aurochs	EG	Aurochs	Steve White
- C...Bohémiens pradeshli	Lg/Re/4'	Pradesh Gypsies	Quinton Hoover
☐ C...Brouillard	UI/3/4'/Mi	Fog	John Avon
- C...Brume affamée	TN	Hungry Mist	Heather Hudson
- C...Carapace	TN	Carapace	Anson Maddocks
- C...Chromophores	EG	Foxfire	Margaret Organ-Kean
- C...Crapaud butor	EG	Chub Toad	Daniel Gelon
☐ C...Croissance gigantesque	UI/3/4'/EG	Giant Growth	DiTerlizzi
- C...Druide des leys	UI/3/4'	Ley Druid	Sandra Everingham
☐ C...Dryades de Shanod	UI/3/4'	Shanodin Dryads	Gary Leach
- C...Elles de Llanowar	UI/3/4'	Llanowar Elves	Anson Maddocks
- C...Farfadets de la Scrutale	UI/3/4'	Scrib Sprites	Amy Weber
☐ C...Grizzlis	UI/3/4'	Grizzly Bears	Una Fricker
● C...Guerriers chats	Lg/Ch	Cat Warriors	Melissa Benson
- C...Guivre écailleuse	EG	Scaled Wurm	Daniel Gelon
- C...Guivre vorace	UI/3/4'	Craw Wurm	Daniel Gelon
- C...Mammouth de guerre	UI/3/4'	War Mammoth	Jeff A. Menges
☐ C...Maraudeurs	TD/Ch	Scavenger Folk	Jeff Miracola
☐ C...Ogre du Ghazban	AN/Ch	Ghazban Ogre	Mike Raabe
- C...Régénération	UI/3/4'/EG/Mi	Regeneration	Quinton Hoover
- C...Rétrecissement	TN	Shrink	Liz Danforth
- C...Sangliers de Boissambre	Lg/Re/4'	Darkwood Boars	Mike Kimble
☐ C...Sapience naturaliste	EG	Nature's Lore	Alan Rabinowitz
☐ C...Source de vie	UI/3/4'	Stream of Life	Terese Nielsen
☐ C...Sylvins de Ferracine	UI/3/4'	Ironroot Treefolk	Jerry Tirittoli
- C...Tarpan	EG	Tarpan	Margaret Organ-Kean
- C...Tranquillité	UI/3/4'	Tranquility	Douglas Shuler
☐ C...Végétation luxuriante	UI/3/4'/EG	Wild Growth	Pat Morrissey
- C...Venin	TD/Re/4'	Venom	Tom Wänerstrand

- C...Vipère des marais	TD/Re/4'	Marsh Viper	Ron Spencer
- L...Abeilles tueuses	Lg/Re/4'	Killer Bees	Phil Foglio
☐ L...Ancêtre cordellien	EG	Fyndhorn Elder	Donato Giancola
- L...Basilic des halliers	UI/3/4'	Thicket Basilisk	Dan Frazier
☐ L...Cavaliers elfes	Lg/Re/4'	Elven Riders	Dan Frazier
- L...Derviche tourneur	Lg/Re/4'	Whirling Dervish	Susan Van Camp
- L...Désagrégation	Ant/3/4'	Crumble	Jesper Myrfors
☐ L...Errance	UI/3/4'	Wanderlust	Rebecca Guay
- L...Esprit radiane	Lg/Re/4'	Radian Spirit	Christopher Rush
- L...Étendues sauvages	Lg/Re/4'	Untamed Wilds	Né Nè Thomas
☐ L...Force de vie	UI/3/4'	Lifeforce	Ron Spencer
☐ L...Géant vorace	Lg/Ch	Craw Giant	Scott Kirschner
☐ L...Guivre johtullienne	EG	Johtull Wurm	Ian Miller
● L...Harde de gloutons	Lg	Wolverine Puck	Steve White
☐ L...Leurre	UI/3/4'/EG	Lure	Anson Maddocks
- L...Mur de ronces	UI/3/4'	Wall of Brambles	Tony Roberts
☐ L...Ouragan	UI/3/4'/EG	Hurricane	Cornelius Brudi
- L...Rafale hivernale	Lg/Re/4'	Winter Blast	Kaja Foglio
- L...Tornado du désert	AN/3/4'	Desert Twister	Susan Van Camp
- L...Tsunami	UI/3/4'	Tsunami	Richard Thomas
☐ L...Vivacité	UI/3/4'	Instill Energy	Ron Spencer
● L...Wombat enragé	Lg/Ch	Rabid Wombat	Kaja Foglio
- R...Archers elfes	UI/3/4'	Elvish Archers	Anson Maddocks
- R...Artefact vivant	UI/3/4'	Living Artifact	Anson Maddocks
☐ R...Aspects du loup	UI/3/4'	Aspect of Wolf	Janine Johnston
- R...Bibliothèque sylvestre	Lg/Re/4'	Sylvan Library	Harold McNeill
☐ R...Chanson de Titania	Ant/3/4'	Titania's Song	D. Alexander Gregory
- R...Cocatrix	UI/3/4'	Cochatrice	Dan Frazier
- R...Doyen des druides	EG	Elder Druid	Richard Kane-Ferguson
- R...Enchanteresse verdurade	UI/3/4'	Verduran Enchantress	Key Brockschmidt
☐ R...Fongosaure	UI/3/4'	Fungosaur	Scott M. Fischer
☐ R...Force de la Nature	UI/3/4'	Force of Nature	Pete Venters
- R...Lhurgoyf	EG	Lhurgoyf	Pete Venters
● R...Loup de Wylouli	AN	Wylouli Wolf	Susan Van Camp
- R...Oiseaux de paradis	UI/3/4'	Birds of Paradise	Mark Poole
☐ R...Ordre primordial	TN	Primal Order	David A. Cherry
- R...Ruée effrénée	EG	Stampede	Jeff A. Menges
- R...Sergent d'An-Havva	TN	An-Havva Constable	Dan Frazier
☐ R...Terres vivantes	UI/3/4'	Living Lands	John Matson

Abréviations. UI: Unlimited, AN: Arabian Nights, Ant: Antiquities, Lg: Legends, TD: The Dark, FE: Fallen Empires, Re: Renaissance, TN: Terres Natales, EG: Ère Glaciaire, Mi: Mirage.

☐ Carte avec un nouveau dessin.

● Carte traduite pour la première fois en français.

Nom en couleur: Carte rééditée pour la première fois et faisant partie de l'une des trois séries: Arabian Nights, Antiquities ou Legends.

Alliances, Mirage et Visions

Alliances

Terrains

I2...École de l'inapparence	School of the Unseen
R2...Avent-poste kjeldorien	Kjeldoran Outpost
R2...Cœur de la Yavimaya	Heart of Yavimaya
R2...Comptoir balduvian	Balduvian Trading Post
R2...Excavations soldevies	Soldevi Excavations
R2...Glaciers en dégel	Thawing Glaciers
R2...Lac de la mort	Lake of the Dead
R2...Vallée abritée	Sheltered Valley

Artefacts

C2/2...Astrolabe	Astrolabe
C2/2...Bête de guerre phyrexiane	Phyrexian War Beast
C2/2...Crache-vapeur soldevi	Soldevi Steam Beast
C2/2...Planeur d'aesir	Aesthir Glider
C2/2...Sentinelle soldevie	Soldevi Sentry
I2...Boussole mystique	Mystic Compass
I2...Concasseur de Mishra	Mishra's Groundbreaker
I2...Scarabée de l'inapparence	Scarab of the Unseen
I2...Sphère-bouclier	Shield Sphere
R6...Catapulte tournoyante	Whirling Catapult
R6...Gaal solaire	Sol Grail
R6...Locomotive d'Urza	Urza's Engine
R2...Babiole en pierre d'almant	Lodestone Bauble
R2...Barrage de retenue	Floodwater Dam
R2...Chaudron de l'orage	Storm Cauldron
R2...Cylind d'Ashnod	Ashnod's Cylind
R2...Dévoreur phyrexian	Phyrexian Devourer
R2...Excavateur soldevi	Soldevi Digger
R2...Heaume d'obéissance	Helm of Obedience
R2...Portail vers Phyrexia	Phyrexian Portal
R2...Sceptre de Gustha	Gustha's Scepter

Blanches

C3/2...Aesir sauvage	Wild Aesthir
C2/2...Commis d'office	Errand of Duty
C3/2...Escorte kjeldorienne	Kjeldoran Escort
C2/2...Fierté kjeldorienne	Kjeldoran Pride

C2/2...Herborisateur royal	Royal Herbalist
C2/2...Martyre	Martyrdom
C2/2...Nobles coursiers	Noble Steeds
C2/2...Pigeons voyageurs	Carrier Pigeons
C2/2...Renforts	Reinforcements
I2...Alliance improbable	Unlikely Alliance
I2...Apôtre de l'Ordre du génévrier	Juniper Order Advocate
I2...Cicatrices du vétéran	Scars of the Veteran
I2...Héritage	Inheritance
I2...Milice du Kjeldor	Kjeldoran Home Guard
I6/2...Représailles	Reprisal
I2...Tacticien aguerri	Seasoned Tactician
R2...Décret royal	Royal Decree
R2...Défenseur assermenté	Sworn Defender
R2...Esprit protecteur	Sustaining Spirit
R2...Exil	Exile
R2...Gargouille d'ivoire	Ivory Gargoyle
C2/2...Armure viscéride	Viscerid Armor
C3/2...Corbeau de l'orage	Storm Crow
C2/2...Déli des arcanes	Arcane Denial
C2/2...Exploratrices benthiques	Benthic Explorers
C2/2...Hérétique soldevi	Soldevi Heretic
C2/2...Legs de Lat-Nam	Lat-Nam's Legacy
C2/2...Présence impressionnante	Awesome Presence
C2/2...Prévoyance	Foresight
C3/2...Sage soldevi	Soldevi Sage
I6/2...Décès trompeur	False Demise
I2...Drone viscéride	Viscerid Drone
I2...Élémental de l'orage	Storm Elemental
I2...Étoile de mer épineuse	Spiny Starfish
I2...Étouffement	Suffocation
I2...Feuilletage	Browse
I2...Force de volonté	Force of Will
R2...Arrache-pensées	Thought Lash
R2...Bibliothèque de Lat-Nam	Library of Lat-Nam
R2...Contrôle des marées	Tidal Control
R2...Rendements décroissants	Diminishing Returns
R2...Sphère phantasmagique	Phantasmal Sphere

Noires

C3/2...Adnate soldevi	Soldevi Adnate
C2/2...Anobies insidieux	Insidious Bookworms

C3/2...Ardeur fébrile	Fevered Strength
C2/2...Faveur de Phyrexia	Phyrexian Boon
C2/2...Filleux phantasmagique	Phantasmal Fiend
C2/2...Haute garde de Lim-Dûl	Lim-Dûl's High Guard
C2/2...Miasmes putrides	Stench of Decay
C3/2...Moustique des marais	Swamp Mosquito
C2/2...Ostéomancie	Casting of Bones
I2...Contagion	Contagion
I2...Désinformation	Misinformation
I2...Espionne de Stromgald	Stromgald Spy
I6/2...Festin ou famine	Feast or Famine
I2...Mort balduvian	Balduvian Dead
I2...Peste krovoise	Krovikan Plague
I2...Rongeurs malades	Diseased Vermin
R2...Dystopie	Dystopia
R2...Gardien de Tresserhorn	Keeper of Tresserhorn
R2...Horreur krovoise	Krovikan Horror
R2...Rituel de la machine	Ritual of the Machine
R2...Sapience fatale	Fatal Lore

Rouges

C2/2...Agent de Stromgald	Agent of Stromgald
C2/2...Cri de guerre des gorilles	Gorilla War Cry
C2/2...Croisé de Varchaïd	Varchaïd's Crusader
C2/2...Éclaircir asservi	Enslaved Scout
C2/2...Fauteurs de guerre balduvians	Balduvian War Makers
C2/2...Fureur bestiale	Bestial Fury
C2/2...Shamane de l'orage	Storm Shaman
C2/2...Tactiques de guérilla	Guerrilla Tactics
C2/2...Voix du vétéran	Veteran's Voice
I2...Consumption	Burnout
I2...Étincelle de mort	Death Spark
I2...Justice primitive	Primitive Justice
I2...Pillage	Pillage
I2...Pyrokinésie	Pyrokinesis
I6/2...Shamane gorille	Gorilla Shaman
I2...Soldat de fortune	Soldier of Fortune
R2...Arlequin du Chaos	Chaos Harlequin
R2...Augure ardent	Omen of Fire
R2...Capitaine céleste vénéral	Rogue Skycaptain
R2...Horde balduvienne	Balduvian Horde
R2...Reîtres de Varchaïd	Varchaïd's War-Riders

Vertes

C _{1/2} Berserkers gorilles	Gorilla Berserkers
C _{2/2} Chef de clan gorille	Gorilla Chieftain
C _{2/2} Don de la forêt	Gift of the Woods
C _{2/2} Druides cordellien	Fyndhorn Druid
C _{2/2} Entiens de la Yavimaya	Yavimaya Ancients
C _{2/2} Goût du paradis	Taste of Paradise
C _{2/2} Ranger elfe	Elvish Ranger
C _{2/2} Sanglevine	Whip Vine
C _{2/2} Sous-bois	Undergrowth
I ₂ Barde elfe	Elvish Bard
I ₂ Élu de la Nature	Nature's Chosen
I ₂ Fourmis de la Yavimaya	Yavimaya Ants
I ₂ Guide spirituel elfe	Elvish Spirit Guide
I ₂ Insecte mortel	Deadly Insect
I ₂ Orage de grêle	Hail Storm
I ₂ Prime de chasse	Bounty of the Hunt
R ₂ Bourrasque exfoliante	Splintering Wind
R ₂ Colère de la Nature	Nature's Wrath
R ₂ Gorille gargantuesque	Gargantuan Gorilla
R ₂ Kaysa	Kaysa
R ₂ Tornade	Tornado

Dorées

I ₂ Arc d'énergie	Energy Arc
I ₂ Caveau de Lim-Dûl	Lim-Dûl's Vault
I ₂ Paladin de Lim-Dûl	Lim-Dûl's Paladin
I ₂ Montée en force	Surge of Strength
I ₂ Bénédiction de la Nature	Nature's Blessing
R ₂ Mage itinérante	Wandering Mage
R ₂ La nuit de l'Hiver	Winter's Night
R ₂ Phelldagrif	Phelldagrif
R ₂ Seigneur de Tresserhorn	Lord of Tresserhorn
R ₂ Infortune	Misfortune

Mirage

Terrains

T Forêt	Forest
T Île	Island
T Marais	Swamp
T Montagne	Mountain
T Plaine	Plains
I Fosse d'huile de roche	Rocky Tar Pit
I Herbages	Grasslands
I Plaine inondée	Flood Plain
I Rivière souillée	Bad River
I Vallée rocheuse	Mountain Valley
I Veine de cristal	Crystal Vein
R Île de Téféri	Teferi's Isle

Artefacts

I Arche phyrexiane	Phyrexian Vault
I Char du soleil	Chariot of the Sun
I Diamant de la mousse	Moss Diamond
I Diamant du charbon	Charcoal Diamond
I Diamant du ciel	Sky Diamond
I Diamant du feu	Fire Diamond
I Diamant du marbre	Marble Diamond
I Elixir de vitalité	Elixir of Vitality
I Ersatz de gnomes	Ersatz Gnomes
I Fléchettes de Telim Tor	Telim Tor's Darts
I Fronde infallible	Unerring Sling
I Golem à patagia	Patagia Golem
I Golem de basalte	Basalt Golem
I Golem de cristal	Crystal Golem
I Golem de plomb	Lead Golem
I Golem de sable	Sand Golem
I Golem igné	Igneous Golem
I Hordes horribles	Horrible Hordes
I Prisme de mana	Mana Prism
R Amulette de déconstruction	Amulet of Unmaking
R Boutelle éolisée	Ventifact Bottle
R Cage des avarés	Misers' Cage
R Cage des mendians	Paupers' Cage
R Cuirassé phyrexian	Phyrexian Dreadnought
R Dague acide	Acidic Dagger
R Diamant de l'œil du lion	Lion's Eye Diamond
R Dragon de Tika	Techa's Dragon
R Grimoire de Mangara	Mangara's Tome
R Masque d'os	Bone Mask
R Pendule-rasoir	Razor Pendulum
R Prison d'ambre	Amber Prison
R Totem grimacant	Grinning Totem
R Totem maudit	Cursed Totem

Blanches

C Ademption	Disempower
C Beauté éblouissante	Dazzling Beauty
C Berger de la Mtenda	Mtenda Herder
C Cercle prismatique	Prismatic Circle
C Cérémonie de l'acier	Ritual of Steel
C Charme d'ivoire	Ivory Charm
C Chevalier fémelle	Femeref Knight
C Chevalier zhalfrin	Zhalfrin Knight

C Désenchantement	Disenchant
C Éclaireurs fémelle	Femeref Scouts
C Éléphant noble	Noble Elephant
C Gildmage des Patriotes	Civic Guildmage
C Griffon de l'Ékoundou	Ekundu Griffin
C Griffon de la Têremko	Teremko Griffin
C Guérisseuse fémelle	Femeref Healer
C Licorne bienveillante	Benevolent Unicorn
C Mur de résistance	Wall of Resistance
C Offrande divine	Divine Offering
C Onguent de soins	Healing Salve
C Pacifisme	Pacifism
C Réveil en sursaut	Alarm
C Rune de garde lumineuse	Ward of Lights
I Bénédiction selon Mangara	Mangara's Blessing
I Commandant zhalfrin	Zhalfrin Commander
I Destin favorable	Favorable Destiny
I Destin posthume	Afterlife
I Éléphant aux défenses de fer	Iron Tusk Elephant
I Équité selon Mangara	Mangara's Equity
I Esprit méliséen	Melesse Spirit
I Fléau des ombres	Shadowbane
I Griffon de l'Ounyar	Ounyar Griffin
I Griffon de la Mtenda	Mtenda Griffin
I Illumination	Illumination
I Lumière aveuglante	Blinding Light
I Martyr vigilant	Vigilant Martyr
I Préceptrice éclairée	Enlightened Tutor
R Aïeule prospère	Auspicious Ancestor
R Aube céleste	Celestial Dawn
R Championne éthérée	Ethereal Champion
R Châtiment divin	Divine Retribution
R Dragon de la perle	Pearl Dragon
R Écho de l'âme	Soul Echo
R Influence de Djabari	Jabari's Influence
R La Chambre de cassation	Null Chamber
R Mesa sacrée	Sacred Mesa
R Prestesse	Yare
R Rashida la désquamatrice	Rashida Scalebane
R Sidar Djabari	Sidar Jabari
R Toile solaire	Sunweb
R Vigile spectral	Spectral Guardian
R Zoubéri, Plume dorée	Zuberi, Golden Feather

Bleues

C Boomerang	Boomerang
C Cache des rêves	Dream Cache
C Cape d'invisibilité	Cloak of Invisibility
C Charme de saphir	Sapphire Charm
C Combattant des rêves	Dream Fighter
C Cristallomancienne marine	Sea Scurvy
C Crocodile des bancs de sable	Sandbar Crocodile
C Drakôn de l'Azimaet	Azimaet Drake
C Drakôn de Téféri	Teferi's Drake
C Essor	Soar
C Faucon des calanques	Bay Falcon
C Gildmage des Façonneurs	Shaper Guildmage
C Grand serpent de la Koukémssa	Koukémssa Serpent
C Malédiction selon Téféri	Teferi's Curse
C Pillards ondins	Merfolk Raiders
C Rayon de commandement	Ray of Command
C Ride de réalité	Reality Ripple
C Secousse brutale	Jolt
C Siphon d'énergie	Power Sink
C Solif	Thirst
C Trou de mémoire	Memory Lapse
C Voyant ondin	Merfolk Seer
I Dissipation	Dissipate
I Djinn vapoureux	Vaporous Djinn
I Éfrit de l'harmattan	Harmattan Efreet
I Élémental de vague	Wave Elemental
I Guerriers du corail	Coral Fighters
I Harnais cérébral	Mind Harness
I Ingérence	Meddle
I Marchefeu souk'ata	Suq'Ala Firewalker
I Ploement mental	Mind Bend
I Préceptrice mystique	Mystical Tutor
I Puits d'éther	Ether Well
I Raz de marée	Tidal Wave
I Vanne	Floodgate
I Vouivre céruléenne	Cerulean Wyvern
R Apprentie audacieuse	Daring Apprentice
R Chatolement	Shimmer
R Diablotin de Téféri	Teferi's Imp
R Dragon des brumes	Mist Dragon
R Flash	Flash
R Hakim, le tisseur de légendes	Hakim, Loreweaver
R Le bazar des merveilles	Bazaar of Wonders
R Pirates de la Koukémssa	Koukémssa Pirates
R Polymorphisme	Polymorph
R Souvenirs ancestraux	Ancestral Memories
R Taniwa	Taniwa
R Transfert psychique	Psychic Transfer
R Tromperie politique	Political Trickery
R Voile prismatique	Prismatic Lace
R Vortex d'énergie	Energy Vortex

Noires

C Affaiblissement	Enfeeblement
C Angoisse partagée	Binding Agony
C Apparition des eaux insalubres	Dirtywater Wraith
C Charme d'ébène	Ebony Charm
C Chevalier cadavereux	Cadaverous Knight
C Cri des âmes	Soulshriek
C Drain de vie	Drain Life
C Ensablement	Choking Sands
C Fantôme indolent	Skulking Ghost
C Gildmage des Ombres	Shadow Guildmage
C Horreur fétide	Fetid Horror
C Mânes funestes	Feral Shadow
C Messe noire	Dark Ritual
C Morts sans repos	Restless Dead
C Mur de cadavres	Wall of Corpses
C Obscur bannissement	Dark Banishment
C Panthère d'Urborg	Urborg Panther
C Rats d'égout	Sewer Rats
C Récolte des ossements	Bone Harvest
C Servitude sépulcrale	Grave Servitude
C Voleur de soupis	Breathstealer
C Zombie récurrent	Gravebane Zombie
I Arrache-âme	Soul Rend
I Cobra des cryptes	Crypt Cobra
I Faveur flétrissante	Withering Boon
I Foule de zombies	Zombie Mob
I Guivre au dos barbelé	Barbed-Back Wurm
I Maléfice selon Kærvek	Kærvek's hex
I Ombre des fondrières	Mire Shade
I Raid nocturne	Nocturnal Raid
I Règne de la terreur	Reign of Terror
I Shamane pernicieux	Blighted Shaman
I Souvenirs douloureux	Painful Memories
I Spectre effroyable	Dread Specter
I Stupeur	Stupor
I Vampire affamé	Ravenous Vampire
R Annonciateur de la nuit	Harbinger of Night
R Charogne	Carion
R Chasseur des abysses	Abyssal Hunter
R Crypte interdite	Forbidden Crypt
R Dragon des catacombes	Catacomb Dragon
R Esprit de la Nuit	Spirit of the Night
R Hommage à Phyrexia	Phyrexian Tribute
R La sépulcrale volée de marches	Tombstone Stairwell
R Les landes abandonnées	Forsaken Wastes
R Pacte avec les enfers	Infernal Contract
R Poudre de cendres	Ashen Powder
R Ronradj d'Urborg	Purraj of Urborg
R Sépulture apparente	Shallow Grave
R Shauku, Messagère du déclin	Shauku, Endbringer
R Spectre souillé	Tainted Specter

Rouges

C Agilité	Agility
C Askari de l'Escarlane	Askari of the Scaring Spear
C Askari du Bouclier ardent	Askari of the Burning Shield
C Barrière incandescente	Blistering Barrier
C Bricoleur gobelin	Goblin Tinkerer
C Charme de chaos	Chaos Charm
C Cyclope de l'Ékoundou	Ekundu Cyclops
C Esprit enragé	Raging Spirit
C Expectoration tellurique	Spitting Earth
C Flambolement	Flare
C Fléau des bâtisseurs	Builder's Bane
C Gildmage des Armuriers	Armorer Guildmage
C Guerrier viashino	Viashino Warrior
C Incinération	Incinerate
C Infanterie gobeline d'élite	Goblin Elite Infantry
C Minotaure talruum	Talruum Minotaur
C Nomade nain	Dwarven Nomad
C Pluie de pierres	Stone Rain
C Réflexes fulgurants	Lightning Reflexes
C Salamandre pyrrique	Pyric Salamander
C Souffle ardent	Firebreathing
C Torche selon Kærvek	Kærvek's Torch
I Aléatoire	Alcatraz
I Aruspice gobelin	Goblin Soothsayer
I Éclaireurs gobelins	Goblin Scouts
I Éfrit de la paume ardente	Efreet of the Burning Palm
I Élémental de flammes	Flame Elemental
I Émissaire de Grêgefeu	Wildfire Emissary
I Férocité dévorante	Consuming Ferocity
I Fureur aveugle	Blind Fury
I Geyser volcanique	Volcanic Geyser
I Mineur nain	Dwarven Miner
I Nuage de cendres	Cinder Cloud
I Règne du Chaos	Reign of Chaos
I Rokh pourpre	Crimson Roc
I Sirocco	Sirocco
R Attaque déferlante	Barrelling Attack
R Brandemage téméraire	Reckless Embergaze
R Dernière chance	Final Fortune
R Djinn de Folbraise	Emberwilde Djinn

R... Dragon des volcans	Volcanic Dragon
R... Édile de Telim Tor	Telim Tor's Edict
R... Enchères illicites	Illicit Auction
R... Escouffier pourpre	Crimson Hellkite
R... Esprit souterrain	Subterranean Spirit
R... Hiviss de la Skalla	Hiviss of the Scale
R... La chaosphère	Chaosphere
R... Marteau du Bogardan	Hammer of Bogardan
R... Telim Tor	Telim Tor
R... Torrent de lave	Torrent of Lava
R... Zirilan de la Griffre	Zirilan of the Claw

Vertes

C... Ancien du village	Village Elder
C... Armure d'épines	Armor of Thorns
C... Brouillard	Fog
C... Centaure de Jolrael	Jolrael's Centaur
C... Charme de la pépinière	Seedling Charm
C... Cobra à dents de sabre	Sabertooth Cobra
C... Cœur serein	Serene Heart
C... Croissance luxuriante	Rampant Growth
C... Déferlante de rhinocéros	Crash of Rhinos
C... Domaine tranquille	Tranquil Domain
C... Éléphant sauvage	Wild Elephant
C... Elfes quironals	Quirion Elves
C... Fée de l'Ouktabi	Uktabi Faerie
C... Gildmage des Régisseurs	Granger Guildmage
C... Guivre des jungles	Jungle Wurm
C... Hyènes ricanantes	Gibbering Hyenas
C... Lion de la Mtenda	Mtenda Lion
C... Mante géante	Giant Mantis
C... Mur de racines	Wall of Roots
C... Régénération	Regeneration
C... Tempête de sable	Sandstorm
C... Tigre en chasse	Stalking Tiger
C... Archers félémels	Femeref Archers
C... Décomposition	Decomposition
C... Djinn urtidant	Nettletooth Djinn
C... Frondaison barbelée	Barbed Foliage
C... Marcheuse Inaperçue	Unseen Walker
C... Nuée de sauterelles	Locust Swarm
C... Orage tropical	Tropical Storm
C... Piqure de l'abeille de l'Ounyar	Unyaro Bee Sting
C... Précepteur matérialiste	Worldly Tutor
C... Racines de vie	Roots of Life
C... Supériorité numérique	Superior Numbers
C... Suricate du karroo	Karoo Meerkat
C... Sylvatog	Foratog
C... Terre en jachère	Fallow Earth
C... Balance naturelle	Natural Balance
C... Bosquériss	Brushwagg
C... Bosquet d'alyas	Aflya Grove
C... Cachés sous les herbes folles	Waiting in the Weeds
C... Chats sauvages de l'Ouktabi	Uktabi Wildcats
C... Cycle de la vie	Cycle of Life
C... Dragon de la canopée	Canopy Dragon
C... Graines de l'innocence	Seeds of Innocence
C... Le palais des gemmes	Hall of Gemstone
C... Maro	Maro
C... Patrouille dans la jungle	Jungle Patrol
C... Proie trompeuse	Lure of Prey
C... Récolte précoce	Early Harvest
C... Sélection prioritaire	Preferred Selection
C... Spores d'autisme	Mindbenler Spores

Dorées

I... Cascade revitalisante	Vitalizing Cascade
I... Délire	Delirium
I... Destin scellé	Sealed Fate
I... Drakôn chevauteur des nuées	Hazerider Drake
I... Entrave spatiale	Spatial Binding
I... Épuration selon Kærvék	Kærvék's Purge
I... Essence radieuse	Radiant Essence
I... Faucon fauchevent	Windreaper Falcon
I... Faveur prismatique	Prismatic Boon
I... Licorne zébrée	Zebra Unicorn
I... Mignon de Shaukû	Shauku's Minion
I... Revenant rampant	Haunting Apparition
I... Tornade sauvage	Savage Twister
I... Troll des jungles	Jungle Troll
I... Vigile portuaire	Harbor Guardian
R... Azmira, Sainte vengeresse	Asmira, Holy Avenger
R... Basilic des rochers	Rock Basilisk
R... Calife de Folbraise	Emberwild Caliph
R... Cercle du désespoir	Circle of Despair
R... Croissance maligne	Malignant Growth
R... Désirs inassouvis	Unfulfilled Desires
R... Djinn benthique	Benthic Djinn
R... Éclair d'énergie	Energy Bolt
R... Éfrit frénétique	Frenetic Efreit
R... Épuration phyrexienne	Phyrexian Purge
R... Esprit discordant	Discordant Spirit
R... Floralson cadavéreuse	Cadaverous Bloom
R... Gargouille narquoise	Leering Gargoyle
R... Guivre distorse	Warping Wurm
R... Indemnités	Reparations

R... Manticores au dos crénelé	Sawback Manticore
R... Puisement à la source	Wellspring
R... Purgatoire	Purgatory
R... Réflexion des blessures	Reflect Damage
R... Sinistre festin	Grim Feast

Visions

Terrains

I... Atoll de corail	Coral Atoll
I... Everglades	Everglades
I... Jungle épaisse	Jungle Basin
I... Karroo	Karoo
I... Sables mouvants	Quicksand
I... Volcan assoupli	Dormant Volcano
R... Canyon des griffons	Griffin Canyon
R... Paradis inconnu	Undiscovered Paradise

Artefacts

C... Anneau de Sissay	Sissay's Ring
C... Marcheur phyrexien	Phyrexian Walker
I... Bulle juju	Juju Bubble
I... Chimère au cœur de fer	Iron-Heart Chimera
I... Chimère au ventre de plomb	Lead-Belly Chimera
I... Chimère aux ailes d'étain	Tin-Wing Chimera
I... Chimère aux serres d'airain	Brass-Talon Chimera
I... Golem de matopi	Matopi Golem
I... Heaume de l'éveil	Helm of Awakening
I... Masque de dragon	Dragon Mask
I... Mine à magma	Magma Mine
R... Bâtonnet de déni	Wand of Denial
R... Boîte à mystère de Téfeiri	Teferi's Puzzle Box
R... Enclume du Bogardan	Anvil of Bogardan
R... Kaléidoscope de diamant	Diamond Kaleidoscope
R... Maraudeur phyrexien	Phyrexian Marauder
R... Panier de serpents	Snake Basket
R... Sables du temps	Sands of Time
R... Triangle de guerre	Triangle of War

Blanches

C... Aura de droiture	Righteous Aura
C... Chaînes de filandres	Gossamer Chains
C... Charme d'espoir	Hope Charm
C... Chevalier vaillant	Knight of Valor
C... Faucon librevent	Freewind Falcon
C... Fermoir solaire	Sun Clasp
C... Honneur du guerrier	Warrior's Honor
C... Lion de Djamura	Jamura Lion
C... Maquisard	Resistance Fighter
C... Parapet	Parapet
C... Remède	Remedy
C... Vétéran de l'infanterie	Infantry Veteran
I... Archer à l'arc long	Longbow Archer
I... Garde d'honneur de Téfeiri	Teferi's Honor Guard
I... Griffon daradjân	Daraja Griffin
I... Paroles de paix	Peace Talks
I... Passage honorable	Honorable Passage
I... Récupération miraculeuse	Miraculous Recovery
I... Rune de garde des reliques	Relic Ward
R... Archange	Archangel
R... Châtiment par les humbles	Retribution of the Meek
R... Dime	Tithe
R... Équilibrage	Equipoise
R... Guerrier sacré zhalfirin	Zhalfirin Crusader
R... L'œil de la singularité	Eye of Singularity

Bleues

C... Annulation	Undo
C... Charme visionnaire	Vision Charm
C... Chevalier des brumes	Knight of the Mists
C... Disparition	Vanishing
C... Drakôn criard	Shrieking Drake
C... Élémental de nuage	Cloud Elemental
C... Gardebrise	Breezekeeper
C... Impulsion	Impulse
C... Inspiration	Inspiration
C... Physalie	Man-o'-War
C... Trahison	Betrayal
C... Voile mystique	Mystic Veil
I... Annonceur	Foreshadow
I... Djinn des trombes	Waterspout Djinn
I... Éfrit chatoyant	Shimmering Efreit
I... Marées du rêve	Drifting Tides
I... Ovinomancien	Ovinomancer
I... Prospérité	Prosperity
I... Temps et marée	Time and Tide
R... Chronatog	Chronatog
R... Désertion	Desertion
R... Éfrit de l'arc-en-ciel	Rainbow Efreit
R... Le royaume de Téfeiri	Teferi's Realm
R... Rivage inondé	Flooded Shoreline
R... Trois souhaits	Three Wishes

Noires

C... Askari déchu	Fallen Askari
C... Charme funéraire	Funeral Charm

C... Coercition	Coercion
C... Cruelle récompense	Wicked Reward
C... Guerrier du goudron	Tar Pit Warrior
C... Python	Python
C... Rats des cryptes	Crypt Rats
C... Récolte infernale	Infernal Harvest
C... Sombre privilège	Dark Privilege
C... Suceur d'âmes d'Urborg	Urborg Mindsucker
C... Vautours en veille	Wake of Vultures
C... Veillée funèbre	Death Watch
I... Assassin souk'ata	Suk'ata Assassin
I... Couvain de cafards	Brood of Cockroaches
I... Couvert de la nuit	Blanket of Night
I... Délaissement	Desolation
I... Nécromancie	Necromancy
I... Nékrateal	Nekrataal
I... Vampirisme	Vampirism
R... Djinn d'Akou	Aku Djinn
R... Les tombeaux-piliers d'Akou	Pillar Tombs of Aku
R... Nécrosavant	Necrosavant
R... Précepteur vampirique	Vampiric Tutor
R... Rancune selon Kærvék	Kærvék's Spite
R... Rituel interdit	Forbidden Ritual

Rouges

C... Champion talruûm	Talruum Champion
C... Chanson du Sang	Song of Blood
C... Charme de l'âtre	Hearth Charm
C... Gardien de Kuiuou	Keeper of Kookus
C... Glissement de roches	Rock Slide
C... Gorille enragé	Raging Gorilla
C... Lancier souk'ata	Suk'ata Lancer
C... Porchelier gobelin	Goblin Swine-Rider
C... Salve de feu	Fireblast
C... Solfatare	Solfatara
C... Tremblement	Tremor
C... Vigilants nains	Dwarven Vigilantes
I... Cyclope lourdaut	Hulking Cyclops
I... Drakôn cracheur	Spitting Drake
I... Joueur de fibre talruûm	Talruum Piper
I... Mentalité grégaire	Mob Mentality
I... Pisteur des sables viashino	Viashino Sandstalker
I... Recruteur gobelin	Goblin Recruiter
I... Vague de chaleur	Heat Wave
R... Argousin ogre	Ogre Enforcer
R... Assaut implacable	Relentless Assault
R... Kuiuou	Kookus
R... La tanière elkine	Elkin Lair
R... Nuage d'éclairs	Lightning Cloud
R... Phénix bogardéan	Bogardan Phoenix

Vertes

C... Boa des rivières	River Boa
C... Cache élique	Elven Cache
C... Charme d'émeraude	Emerald Charm
C... Chenille géante	Giant Caterpillar
C... Éléphant naïf	Bull Elephant
C... Escalade d'araignée	Spider Climb
C... Guépard royal	King Cheetah
C... Guerriers panthères	Panther Warriors
C... Instinct de sauvagerie	Feral Instinct
C... Phacochère	Warthog
C... Plaie mortelle	Mortal Wound
C... Ranger quironals	Quirion Ranger
I... Cisaillement du vent	Wind Shear
I... Drakôn du kyscû	Kyscû Drake
I... Floraison estivale	Summer Bloom
I... Herbes éléphantiques	Elephant Grass
I... Moississure rampante	Creeping Mold
I... Orang-outang de l'Ouktabi	Uktabi Orangutan
I... Ruée de gnous	Stampeding Wildebeests
R... Cité de solitude	City of Solitude
R... Druides quironals	Quirion Druid
R... Lichenthrope	Lichenthrope
R... Ordre naturel	Natural Order
R... Varenne	Rowen
R... Vents katabatiques	Katabatic Winds

Dorées

I... Drakôn des tempêtes	Tempest Drake
I... Élite des desquameurs	Scalebane's Elite
I... Fourmis guerrières	Army Ants
I... Mundungû	Mundungu
I... Simoun	Simoun
R... Corrosion	Corrosion
R... Crypte du voleur de soupirs	Breathstealer's Crypt
R... Dragon viashivân	Viashivan Dragon
R... Enchanteresse félémef	Femeref Enchantress
R... Escouffier soufflé	Firestorm Hellkite
R... Guerre des justes	Righteous War
R... Guide spirituel	Guiding Spirit
R... Héritage de Salomon	Suleiman's Legacy
R... Hippopotame pygmée	Pygmy Hippo
R... Ressources gaspillées	Squandered Resources

Magic : L'Assemblée

La Cinquième Édition sous les lunettes d'Urza

par Pierre Rosenthal, qui essaye
de rester objectivement objectif

**Ho les jolis dessins ! Ho, une carte que je ne connais pas !
Ah non, c'est une ancienne avec un nouveau dessin !
Tiens, le Bonnet du bouffon est là, je le reconnais.
Et ma Serra, où est ma Serra ? Quelques pochettes ouvertes
plus tard, si nous regardions ensemble ce que nous propose
cette nouvelle édition de Magic : L'Assemblée.**

MAGIC
L'Assemblée®



Comment reconnaître une carte Cinquième Édition ? C'est simple : elle a un bord blanc et sa ligne de copyright indique © 1997. Les autres cartes publiées cette année auront forcément un bord noir.

En fait, et si la Cinquième Édition n'existait pas ! Non pas qu'on ne puisse pas la trouver dans toutes les boutiques de jeu. Mais plutôt : et si cette édition n'était en fait qu'une transition vers une mythique Sixième Édition ?

Je m'explique ! Jusque-là, les différentes éditions de Magic ont d'une part retiré du circuit des cartes jugées déséquilibrées, et d'autre part introduit de nouvelles cartes afin de créer de la variété. Dans le même temps, d'abord avec Ère Glaciaire puis avec Alliances, Mirage, Visions (et peut-être bientôt Aquilon ?), on a vu « revenir » d'anciennes cartes, sous un autre nom et avec un rapport mana/efficacité corrigé. Par exemple, la Réapparition (rituel vert coûtant 1 mana vert et 1 générique, permettant de récupérer une carte dans le cimetière) a été « remplacée » par la Cache elfique dans Visions (pour un coût de lancement double). C'est pourquoi il faut analyser cette édition non seulement pour elle-même, mais aussi par rapport aux autres cartes disponibles (et dont la liste se trouve dans les pages précédentes).

Pom pom pom pom !

Ce qui frappe en premier dans la Cinquième Édition, ce sont les nouveaux dessins. Comme habituellement en matière d'esthétique, chacun aura ses préférences, mais il est évident que les nouveaux dessins sont, en général, de meilleure qualité. De plus, bon nombre de cartes deviennent plus explicites. Ainsi des cartes comme Croissance gigantesque ou Peur sont à la fois sympathiques et donnent une meilleure idée du pouvoir de la carte. Enfin, les cartes les plus emblématiques gardent leur dessin d'origine, afin sans doute que l'on puisse les reconnaître (Stase, Meule, Nécropuissance, Boule de feu, Armageddon, etc.). En fait, la Cinquième Édition est plus belle que la Quatrième, mais

elle gênera ceux qui n'avaient plus besoin de lire le texte des cartes et se fiaient juste au dessin ; enfin le bord blanc est toujours un peu moins joli que le bord noir.

Arrivées et départs

Le but des « concepteurs » de la Cinquième Édition est de rééquilibrer les couleurs, en leur gardant leur caractère propre, notamment pour les tournois en paquets scellés (voir plus loin). Ainsi, le blanc est la couleur des petites créatures avec l'initiative et le regroupement, de la défense et de la neutralisation. Le bleu est la couleur des créatures volantes (mais chaque couleur en a), des contresorts divers mais aussi – à un moindre niveau – du contrôle du jeu adverse et de la copie des cartes. Le noir est la couleur des blessures, du sacrifice, de la récupération des créatures mortes et de la défausse des cartes adverses. Le rouge est la couleur des créatures terrestres moyennes, du combat et des blessures directes. Le vert est la couleur des grosses créatures avec le piétinement, de la vie, de la régénération et du mana rapide. Une fois ces bases posées, on va se rendre compte, couleur par couleur, que s'il y a renforcement dans certains domaines, il y a perte de puissance dans d'autres. Heureusement, certaines cartes très restreintes d'usage comme les Voiles de vie, de mort... disparaissent. Quelques cartes changent de rareté également, suivant leur utilité. En bleu, le Contresort devient courant et le Siphon d'énergie inhabituel ; en vert, le Druide des leys devient courant et l'Atog fait son retour en tant que carte inhabituelle.

Pour ne plus avoir à y revenir, signalons que toutes les cartes restreintes ou bannies en tournoi ont disparu de la Cinquième Édition (adieu Balance, Convulsion cérébrale, Étau de supplice, Mine des mort-terrains, Transfert et Tour d'ivoire), ainsi que les cartes de mise (non seu-

lement personne ne jouait plus cette règle, ce qui est bien dommage, mais certains pays ont une législation qui interdit de miser quoi que ce soit dans un jeu).

Le blanc

Aïe, c'est la couleur qui « souffre » le plus, en perdant Retour au pays (éliminer une créature pour seulement 1 mana blanc) et l'Ange de Serra (une créature qui vole, assez solide, et qui ne s'engage pas pour attaquer). Visiblement le blanc s'oriente vers la neutralisation individuelle avec le Bestiaire serraïte, le Lien spirituel et le Pacifisme (Mirage) et ne garde que la destruction massive (Colère de Dieu). Quant aux grosses créatures, aucune ne vaut la Serra disparue. En ce qui concerne l'assortiment de cartes courantes, les cinq Runes de garde disparaissent au profit de la Rune de garde prismatique, moins efficace mais bien plus polyvalente. Pour contrer les couleurs ennemies (noir et rouge), le Karma reste fidèle au poste et la Conversion laisse place à la Justice (ça fait plus mal), tandis que le Royaume de la préservation nous arrive de l'extension Legends.

Le bleu

Poursuivons la chasse aux créatures puissantes : le Djinn mahâmot disparaît, remplacé par d'autres créatures volantes mais moins costaudes. Au final, le bleu est l'une des couleurs qui s'améliorent globalement par rapport à la Quatrième Édition, non pas tant à cause des entrées que des sorties (Érosion, Cité engloutie, Lien animal, Engagement énergétique). Évidemment, les « anciens » regretteront le départ du Contrôle magique pour l'Emprise profonde. Si l'Emprise est plus facile à lancer et donne un bonus à la créature capturée, elle nécessite d'être entretenue tour après tour. Pourtant, la



Légende

- ⚡ : carte trop déséquilibrée. Peu de chances de la revoir.
- ▽ : carte trop restreinte à utiliser
- : il y a des équivalents un peu différents
- ▼ : il y a des équivalents plus faibles
- ▲ : il y a des équivalents plus forts
- : il y a des tas d'équivalents
- ⊠ : carte de mise
- ⊙ : sans doute « hors esprit » de la couleur
- : carte un peu ou très faible
- ! : dommage, pourquoi a-t-elle disparu ?

Les cartes qui ont disparues de la Cinquième Édition

Terrains

- I ... Mine des morts-terrains ⚡
- I ... Oasis □
- I ... Usine de Mishra ⚡

Artefacts

- C ... Soldat yotien
- I ... Bâtonnet de Tavnos ▼
- I ... Chevalet de torture ▼
- I ... Chevalet maudit !
- I ... Conservateur ▲
- I ... Étau de supplice ⚡ ▼
- I ... Golem d'obsidiane
- I ... Harnais de bataille d'Ashnod
- I ... Homme d'airain
- I ... Prisme céleste ▲
- R ... Accumulateur
- ... de mana blanc ■
- R ... Accumulateur
- ... de mana bleu ■
- R ... Accumulateur
- ... de mana noir ■
- R ... Accumulateur
- ... de mana rouge ■
- R ... Accumulateur
- ... de mana vert ■
- R ... Cheval d'ébène
- R ... Cloche de Kormus ■
- R ... Horloge de l'Armageddon ■

- R ... Lampe d'Aladdin
- R ... Lunettes solaires d'Urza ⊙
- R ... Machine de guerre
- ... de Mishra ▼
- R ... Oiseau mécanique ▼
- R ... Onulet
- R ... Tablette de bronze ⊠
- R ... Tétravus
- R ... Tour d'ivoire ⚡
- R ... Triskèle !

Blanches

- C ... Aire fortifiée ▼
- C ... Amrou sangami
- C ... Armure sacrée ▲
- C ... Chercheur ⊙
- C ... Moral
- C ... Piété
- I ... Ange de Serra ⚡
- I ... Conversion ■
- I ... Retour au pays ⚡
- I ... Rune de garde blanche ■
- I ... Rune de garde bleue ■
- I ... Rune de garde noire ■
- I ... Rune de garde rouge ■
- I ... Rune de garde verte ■
- I ... Vautours d'Osai
- I ... Visions
- R ... Balance ⚡
- R ... Bénédiction ⊙

- R ... Contribution foncière ⚡
- R ... Guivre terrestre ancestrale
-
- R ... Lions des savanes ⚡
- R ... Paladin du Nord ■
- R ... Voile de pureté ▼

Bleues

- C ... Apprenti sorcier ▼
- C ... Cité engloutie ▼
- C ... Engagement énergétique ○
- C ... Érosion ○
- C ... Fuite d'énergie
- C ... Lien animal ▼
- C ... Salve élémentaire bleue ▲
- C ... Saut ▲
- C ... Tortue marine géante
- I ... Animation d'artefact
- I ... Chant des sirènes !
- I ... Contrôle magique ■
- I ... Élémental d'eau
- I ... Mur d'eau
- I ... Navire fantôme !
- I ... Retour de flamme
- I ... Sindbad ▼
- R ... Djinn mahamot ⚡
- R ... Entité psionique
- R ... Éruption volcanique
- R ... Île-poisson Seyidna Yûnûs ○
- R ... Ligature de relique

- R ... Pénurie de mana
- R ... Voile de pensées ▼

Noires

- C ... Gaz des marais
- C ... Momie cyclopéenne
- C ... Mot d'entraves !
- I ... Abomination
- I ... Éfrit djunûnide
- I ... Fers psychiques
- I ... Goule nécrophage
- I ... Oncle István !
- I ... Simulacre
- I ... Spectre hypnotiseur ⚡
- I ... Vampire sengien ⚡
- R ... Assassin royal !
- R ... Avidité ○
- R ... Convulsion cérébrale ⚡
- R ... El-Hajjâj !
- R ... Feu follet !
- R ... Horreur cosmique
- R ... Voile de mort ▼

Rouges

- C ... Fissure
- C ... Foudre ⚡
- C ... Immolation
- C ... Luge des gobelins
- C ... Ogre gris ▲

- C ... Salve élémentaire rouge ▲
- C ... Sœurs de la flamme
- I ... Aérostiers gobelins ⊙
- I ... Ali Baba ▼
- I ... Dragonnet ⊙
- I ... Élémental de feu
- I ... Élémental de terre
- I ... Fousseur
- I ... Mur de poussière ○
- I ... Troll d'Uthden ⊙
- I ... Tunnel ▼
- R ... Chacal d'Hurr
- R ... Éfrit de la tourmente ⊠
- R ... Montagne magnétique
- R ... Surtension
- R ... Voile de chaos ▼

Vertes

- C ... Mur de bois
- C ... Plante carnivore
- C ... Sangsues terrestres
- C ... Tempête de sable
- C ... Vipère haje
- I ... Mur de glace
- I ... Transfert ⚡
- R ... Loups des forêts ⊙
- R ... Noble féal de Gaia
- R ... Renouveau ⊠
- R ... Tisseur de toile ▲
- R ... Voile de vie ▼

Chantemer et la Mage de l'Inapparence viennent compléter le contrôle, tandis que la Danse innombrable annonce le timide retour des « copies ». Le bleu sait toujours faire les mêmes choses, mais son contrôle devient plus difficile à maintenir. À noter dans les entrées sympathiques : l'Aura d'antimagie (venue de *Legends*), ou le Rappel.

Le noir

Dans la série nos chers disparus, annonçons le départ du Vampire sengien, mais plus encore du Spectre hypnotiseur (2/2, vol, défausse, pour le prix d'une simple Messe noire). L'Assassin royal manquera également ! Des cartes dites de défausse arrivent (ou reviennent), mais sont moins puissantes (Srâne percesprit, Spectre des abysses, Effilochement cérébral). L'équilibre avec le blanc est renforcé par la présence des chevaliers « pompables » (Chevalier de Stromgald contre l'Ordre du Bouclier blanc) et des remplaçants du Paladin du Nord (Coterie de Stromgald contre l'Ordre de la Torche sacrée). Quant à la Nécropuissance, elle revient de l'Ère Glaciaire, mais avec moins de cartes pour l'aider.

Le rouge

Zap ! Plus de Foudre, que tout le monde trouvait déséquilibrée mais sans cesse jouée. À la place on se contentera de l'Incinération, deux fois plus chère, mais très jouable quand même. Quant à « la » grosse créature du rouge, j'ai nommé le Dragon shivân, il reste en place. Malheureusement les petits volants (Aérostiers gobelins, Dragonnets) ou rênégérants (Troll d'Uthden) nous disent au revoir. En échange, on bénéficiera du gros et bête Orgg et des capacités de destruction du Jökulhlaps. À l'avenir, on verra sans doute venir des créatures rouges ne souffrant pas du mal d'invocation.

Le vert

Le vert est la couleur qui perd le moins (qui se servait du Noble Féal de Gaia ?), elle conserve la Force de la Nature (je préfère l'ancien dessin) et gagne de grosses bêtes comme le Géant vorace, quelques guivres et le Wombat enragé. Elle est aussi la seule couleur à gagner une carte venant d'*Arabian Nights*, le Loup de Wylouli qui passe du statut de carte courante (mais épuisée) à carte rare (mais disponible). Le Lhurgoyf, revenu des pays glacés, fera le bonheur des jeux multijoueurs.

Les artefacts

Pas de grosses pertes en artefacts (hormis la Tour d'Ivoire bien sûr), mais on a moins de créatures-artefacts de force moyenne (il faudra se contenter de cartes *Mirage*, *Alliances* ou *Visions*). Les Accumulateurs disparaissent mais sont, à mon avis, avantageusement remplacés par les terrains à stockage. Si la disparition du Triskèle m'attriste, de nombreux joueurs se réjouiront de la réapparition du Bonnet du bouffon. Et puis, il va devenir difficile de se passer de la Fontaine de jouvence (pour regagner un peu de vie) et de la Canne de Feldonn (pour recycler son jeu et lutter contre les Meules).

Les terrains

Les nouveaux terrains de base sont très beaux, et leurs quatre dessins semblent les montrer au cours des quatre saisons. On pourrait se servir de leur version enneigée pour jouer à *Ère Glaciaire* (sauf que l'hiver n'est pas très visible sur les Marais). Évidemment, la disparition de l'Usine de Mishra retire une des cartes les plus puissantes/versatiles de *Magic*, mais je n'avais jamais aimé cette carte (en dehors du dessin bien sûr). Le retour des terrains bicolores

d'Ère Glaciaire était indispensable et ils sont là, ainsi que la Cité d'Airain, afin de pouvoir jouer des paquets à deux ou trois couleurs sans être trop handicapé. Les terrains Terres Natales sont corrects mais sans plus, les terrains à stocker de Fallen Empires sont plus intéressants.

Microchirurgie

Si certaines cartes récemment introduites sont plus intéressantes que les anciennes (on pense à l'Escalade d'araignée - *Visions* -, qui devrait logiquement remplacer dans la *Sixième Édition* le Tisseur de toile, qui vient de disparaître de la *Cinquième*), il est des changements qui sont vraiment minimes. On pense bien sûr à l'Hydrosalve et à la Pyrosalve qui remplacent les Salves élémentaires de feu et d'eau, mais la palme va au Héros goblin (2/2 pour 1 mana rouge et 2 générique) qui remplace l'Ogre gris avec l'avantage minime d'être affecté, si on en a un, par le Roi des gobelins.

Légendes, multicolores et enchantements du monde

La *Cinquième Édition* étant considérée comme le noyau de base de *Magic*, on n'y trouve que des cartes sans les règles provenant des extensions autonomes. Il n'y a donc ni personnages légendaires, ni cartes multicolores, ni enchantements du monde. On ne trouve pas d'entretien cumulatif, de terrains enneigés (ouf!), de débordement ou de déphasage (normal, ces règles sont dans *Mirage*), mais on a quand même la sauvagerie (*rampage*), venant de l'extension *Legends*.

Si je peux comprendre le retrait des cartes multicolores afin d'éviter la confusion, j'aurais été vraiment heureux de retrouver au moins une légende et un enchantement du monde par couleur (Saul l'Automne et le Baron Sengir; Concordant Crossroad et le Décret mystique, par exemple). Ces cartes n'étaient pas spécialement déséquilibrées et apportaient un peu d'ambiance à la partie. De plus, à cause de ces restrictions, le choix des cartes *Terres Natales* retenues est plutôt pauvre (pourquoi reprendre un Sergent d'Ann-Havva et pas les Flèches barbelées?).

Paquets scellés et tournois

Avec la *Cinquième Édition*, la volonté de WotC est également de résoudre le problème des cartes limitées ou restreintes en tournoi. En effet, jusqu'à présent, pour chaque tournoi il fallait demander quelles cartes on pouvait utiliser, celles à ne mettre qu'en un seul exemplaire ou jusqu'à quatre. Le vœu pieux de l'éditeur est que, dorénavant, on puisse mettre dans des paquets homologués pour un tournoi standard jusqu'à quatre exemplaires de n'importe quelle carte disponible. S'il arrivait que cela ne soit pas possible (on est toujours à la merci d'une erreur d'appréciation), la ou les cartes fautives ne seraient plus restreintes à un exemplaire, mais totalement interdites.

Enfin, les tournois en paquets scellés devraient être plus équilibrés. Il y a moins de cartes « mortes » dans les cartes courantes et la répar-

tion de cartes plus nombreuses (165) devrait assurer que l'on ne trouve pas dans un même paquet et une Boule de feu et une Désintégration. À ce sujet, j'apprécierais grandement que les tournois officiels WotC à base de paquets scellés se fassent à partir de deux paquets de base plutôt que d'un seul paquet et des pochette-recharges. Cela permettrait un meilleur choix de terrains, et diminuerait le facteur chance de ceux qui retrouvent les trois ou quatre mêmes cartes dans leurs diverses pochettes.

Et la Sixième?

Je ne sais pas vous, mais moi je verrais bien de nombreuses cartes récemment apparues passées plus tard dans la *Sixième Édition* (en 1998). Le mouvement a déjà commencé légèrement avec la Distorsion cérébrale (pour la Convulsion cérébrale). Mes suppositions: Cache elfique (pour Renouveau), Cage des Avars (pour Étau de supplice), Prisme de mana (pour Prisme céleste), les Diamants (pour les Mox), Escalade d'araignée (pour Tisseur de toile). À vous de deviner pour chaque couleur, il y a encore pas mal de cartes dans ce cas. En tout cas, si la politique de ne pas rééditer de cartes légendaires, multicolores ou les enchantements du monde continue, vous saurez au moins quelles cartes ne seront pas dans cette future parution (et donc lesquelles garder dans vos collections).

Pour qui?

Pour terminer, à qui s'adresse donc cette *Cinquième Édition*? Je lui vois trois publics potentiels: ceux qui veulent commencer *Magic* et se « contenter » de dépenser de 200 à 300 F (c'est déjà ça me direz-vous!), ceux qui sont réfractaires à l'anglais (et disposeront donc des cartes jusqu'alors uniquement en v.o.), et ceux qui veulent organiser des tournois en paquets scellés. Pour les « vieux » joueurs, la *Cinquième Édition* sera l'occasion de faire une petite pause dans les achats (et peut-être d'économiser pour les extensions suivantes?).

Fiche technique

Éditeur: Wizards of the Coast
Présentation: paquet de base de 60 cartes, pochette-recharge de 15 cartes.
Édition contenant 20 cartes terrains, 165 cartes courantes, 132 cartes inhabituelles et 132 cartes rares. En v.o. et en v.f.
Prix indicatifs:
 60 F (paquet de base)
 et 20 F (pochette-recharge).



Les cartes qui ne seront plus rééditées

Fallen Empires

TERRAIN. Rainbow Vale. **ARTEFACTS.** Aeolipile • Balm of Restoration • Conch Horn • Delif's Cube • Draconian Cylix • Elven Lyre • Implements of Sacrifice • Ring of Renewal • Spirit Shield • Zelyon Sword. **BLANCHES.** Hand of Justice • Icatian Lieutenant • Icatian Skirmishers. **BLEUES.** Homarid Shaman • River Merfolk • Vodalian Knights • Vodalian War Machine. **NOIRES.** Ebon Praetor • Thrull Champion • Tourach's Gate. **ROUGES.** Dwarfven Armorer • Goblin Flotilla. **VERTES.** Elvish Farmer • Fungal Bloom • Thelonite Monk • Thelon's Curse.

Ère Glaciaire

TERRAINS. Alluvions • Conduits de lave • Contrefort forestier • Delta du fleuve • Halls de brume • Veldt. **ARTEFACTS.** Amulette saugrenue • Arcanologue vexatoire • Bâton des temps anciens • Chaudron de glace • Égide des humbles • Épée céleste • Forteresse des neiges • Golem soldevi • Lyre goblinne • Masque du bouffon • Nœud de singularité • Sceptre du despote • Sphère vibrante • Voûte runique. **BLANCHES.** Appel aux armes • Chevalier du Kjeldor • Coup fulgurant • Formation • Général Jarkeld • Mercenaires • Ordre perdu de Jarkeld • Phalange du Kjeldor • Renouvellement perpétuel • Tempête d'énergie. **BLEUES.** Colère de Marit Lage • Fraîcheur hivernale • Gauchissement de la réalité • Illusions de grandeur • Kraken polaire • Musicien • Présence illusoire • Prison glaciale • Puissance mystique • Shanje • Transe mesmérise. **NOIRES.** Butin de guerre • Flot de vermine • Fouet mental • Hôte infernal • Lien sépulcral • Mignon de Leshkar • Mignon de Tevesh Szat • Nérophage effroyable • Obscurité infernale • Pillage funeste • Serment de Lim-Dûl. **ROUGES.** Arsenal des nains • Bibliothèque orque • Coulée de boue • Crevasses glaciaires • Guerre totale • Hydre de Balduvia • Lune du Chaos • Malédiction de Marit Lage • Marque de mauvais augure • Márton Stromgald • Seigneur du Chaos • Yeti karpluséan. **VERTES.** Allosaure pygmée • Blizzard • Croissance sclérosée • Neige aveuglante • Ours pâles • Plonier • Pollen cordellien • Rite de subjugation • Sapiance interdite • Sources thermales • Vents selon Freyalise • Wytigo. **DORÉES.** Armure chromatique • Augure élémental • Autel d'ossements • Défrichement • Esprit tempête • Flamme fantomatique • Glaciers • Justice ardente • Lien chtonien • Merleke Ri Berit • Mousson • Navire squelette • Sylves Inondées • Titan des montagnes • Tourmenteuse.

Terres Natales

ARTEFACTS. Carillon de l'apocalypse • Didjeridou. **BLANCHES.** Abbé Hazduhr • Croisé aysénien • Grand route d'Aysen • Homme-bêtes • La volière serraite • Sangsues • Soraya des faucons. Le décret mystique • Malédiction selon Baki • Mar'djhan • Mur de varech • Narval • Reveka, Sajmage • Stase en série. **NOIRES.** Baron Sengir • Carrosse de noirceur • Fielleux timériens • Grand-mère Sengir • Les chutes du Koskhun • Veldrane le Sengien. **ROUGES.** Ancêtre anabaan • Ciel hivernal • Clan des marins nains • Façonneur d'esprits anabaan • Loup ardent • Poney des nains • Ruines des An-Zerrins. **VERTES.** Blaireau rhizorien • Fée noble • Fille de l'Automne • Harnachement de mammoth • Prêtresse de Saule • Saule l'Automne.



Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers

Un Jeu pour les collectionner tous

par David Calvo,
qui hésite entre
la fougue du Rohan
et la nourriture
des hobbits

Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers (Middle Earth : The Wizards en V.O) est, à juste titre, considéré comme le plus complexe des jeux de cartes à collectionner sur le marché. Il est aussi parmi les plus ambitieux : en rapprochant le jeu de cartes d'un jeu de plateau traditionnel, il lui donne une nouvelle dimension, écrin parfait pour l'œuvre de J.R.R. Tolkien, qui trouve là une adaptation particulièrement étonnante.

Tout d'abord, une précision. Pour jouer au jeu Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers (LSdA : LS), il ne faut pas nécessairement connaître le monde de Tolkien sur le bout des doigts. Bien sûr, cela aide et les puristes du maître trouveront là matière à s'extasier, les nombreuses cartes du jeu reprenant au pied de la lettre personnages, objets, sites et situations de ses livres. Ainsi, on peut très bien découvrir les Terres du Milieu avec ce jeu. Pour les novices, quelques menues explications : vous incarnez un des

cinq Istari, un sorcier, envoyé par une race de dieux, les Valars, pour aider à détrôner Sauron, seigneur des ténèbres. Il menace d'envahir les Terres du Milieu, un large continent à la géographie ultra détaillée. Vous composez une compagnie de personnages pour le parcourir. Plusieurs manières de gagner sont envisagées : amasser des points d'expériences (appelés points de ralliements), sous la forme d'événements, d'objets spéciaux, d'alliés ou de factions, qui aideront à vous affirmer comme le meilleur défenseur des Terres du Milieu contre Sauron. Dans le roman, la compagnie réussit à vaincre Sauron en brûlant l'anneau unique, forgé sous les ordres de Sauron et contenant son pouvoir, au Mont du Destin, annexe de la citadelle des ténèbres. Vous pouvez faire de même. Si, après avoir trouvé l'anneau, votre compagnie réussit à le jeter dans les failles de feu du Mont du Destin, vous gagnez. Et, enfin, si vos opposants perdent leur magicien, vous remportez la partie. Trois solutions pour un jeu complexe, bourré de subtilités et de comptes d'apothicaires.

Un mot des cartes

Pour les collectionneurs, c'est un bonheur. Reprenant toutes les illustrations du jeu de rôle, de John Howe, Rob Alexander et surtout Angus Mc Bride, elles sont étincelantes, superbement mises en page, d'une élégance rare. Les icônes figurant sur les cartes, plutôt étranges de prime abord, s'intègrent bien à l'image, sans surcharger d'informations le joueur. En revanche les textes sont souvent écrits tout petits et restent assez indigestes pour qui les lit une première fois. Chaque catégorie de carte possède un fond différent (bleu pour les personnages, orange pour les ressources, noir pour les périls). Les cartes de sites et de régions possèdent un dos différent des autres cartes. Mais il y a un hic... pour l'édition non limitée américaine, l'éditeur ICE a cru bon d'ajouter à ses belles cartes un bord bleu très laid et hors sujet. Qu'est-ce qui lui a pris ? Heureusement l'édition française reprend les bords noirs de la première édition américaine.

Le système

LSdA : LS utilise, pour la résolution des combats et la corruption des personnages (voir plus bas) deux dés à 6 faces. C'est assez dommage, les jeux de cartes reposent déjà suffisamment sur le hasard pour ne pas risquer de voir s'écrouler un jeu en béton sur un jet de dés malheureux. C'est là que l'on comprend la volonté des concepteurs de rapprocher LSdA : LS d'un jeu de société plus traditionnel. Rassurez-vous, les crises d'hystérie, dues à de mauvais jets de dés, sont assez peu fréquentes. Il faut aussi savoir que les joueurs ne sont pas ennemis : ils œuvrent tous pour la victoire contre Sauron. Votre jeu se compose donc de quatre catégories de cartes : votre magicien (qui représente votre forme physique) ; vos personnages (un maximum de dix, sans compter ceux de votre compagnie de départ) ; vos ressources (les cartes qui vous serviront à gagner : objets, événements...) et les hasards (sur fond noir, qui représentent les embûches que vous jouerez sur les autres compagnies). Les cartes de sites et de régions ne sont pas contenues dans votre jeu, vous pouvez donc les consulter et les utiliser à votre convenance (pour plus de détails sur la construction d'un jeu, voir l'article sur la construction d'un paquet). Une fois votre jeu fini, vous alignerez votre compagnie de départ devant vous, vous pourrez lui allouer deux objets mineurs (au choix) et vous piocherez une main de 8 cartes. Vous piocherez d'autres cartes pendant le déroulement du tour (en fonction des sites où vous vous rendez), mais à la fin du tour, vous ne devrez avoir que huit cartes en main. On le voit, les jeux tournent vite.

Un peu plus d'explications

Avant d'aller plus loin, il est important de préciser certains mécanismes importants du jeu.

- Les personnages sont au centre de vos préoccupations : ils sont nombreux, magnifiquement dessinés (avec quelques exceptions pour certains elfes) et, hormis sa race, chacun possède des particularités intéressantes. Il existe des classes de personnages (Rôdeur, Sage, Diplomate, Guerrier, Éclaireur) qui permettent de jouer des cartes spécifiques ou d'utiliser des objets de manière optimale. Les personnages possèdent plusieurs caractéristiques : l'Esprit, l'Influence, La Force et la Résistance (ces deux dernières lui serviront pour le combat : plus un personnage est puissant, plus son esprit est fort). À noter que certains personnages possèdent des points de ralliements (que l'on prend en compte pour calculer la victoire) et que d'autres en font perdre s'ils sont éliminés (comme Frodon ou Aragorn).

- Une notion importante du jeu est l'influence. Dans LSdA : LS elle fonctionne sur deux niveaux. Vous, en tant que magicien, possédez 20 points d'influence GÉNÉRALE. Cette influence vous permet de contrôler des personnages en fonc-

tion de leur Esprit. Si vous possédez un personnage avec un esprit de 5 et un autre avec un esprit de 8, 13 points d'influence sont utilisés. On peut donc facilement composer une compagnie de personnages puissants, mais ils ne seront pas nombreux et risquent de prendre toute l'influence disponible. À côté de ça, chaque personnage possède une influence DIRECTE, en général pas très forte, qui lui permet de prendre sous son contrôle d'autres membres de la compagnie (qui se soustrairont donc à votre influence générale). Garder de l'influence générale est très important.

- La seconde notion importante est le déplacement. LSdA : LS est très proche d'un jeu de société avec un plateau de jeu, on l'a déjà noté. Les Terres du Milieu s'articulent autour de quatre Havres : Fondcombe, la Lórien, Edhellond et les Havres Gris. Vous pouvez voyager de

de déplacement (pour que l'adversaire puisse jouer ses périls - voir plus loin). C'est un moyen rapide, pratique, mais à réserver aux joueurs expérimentés qui ne risquent pas de ralentir le jeu en regardant à tout bout de champ la carte des règles, mal foutue en plus et aux compagnies bien composées. Sur ces routes, les dangers peuvent se multiplier de manière incroyable, surtout les dragons.

- La forme physique du magicien que vous incarnez n'est pas révélée. Les magiciens sont au nombre de cinq : Radagast, Saroumane, Gandalf, Alatar et Pallando. Chacun possède deux pouvoirs spécifiques, quatre classes de personnage et possède le privilège de pouvoir se servir de cartes de sortilèges (mais celles-ci leur demandent chaque fois un jet de corruption à effectuer... d'où un petit risque).

- Corruption ? Rappelez-vous les réactions des principaux personnages du beau livre de Tolkien, quand leurs regards s'embrasent à la vue de l'anneau unique et de ses pouvoirs... c'est ça la corruption. Chaque objet, enchantement ou trésor que possède un personnage lui amène des points de corruption, qui s'amoncellent sur lui comme un virus virulent. En général, ces points ne sont pas dangereux, tant que le personnage n'a pas à faire de jet de corruption. Quand c'est le cas (quand une carte spéciale est jouée sur lui par exemple, qui lui donne 2 points de corruption et qui l'oblige à faire un jet à chaque fois qu'il passe par une forêt), vous devez lancer deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de points de corruption détenus par le personnage, celui-ci est défaussé avec tous ses objets. C'est en général un grand moment d'agonie ludique.

Le Seigneur des Anneaux, le livre

Pour John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), *le Seigneur des Anneaux* (1966) est l'œuvre d'une vie. Une vie entièrement organisée autour des féeries et de « son » monde, les Terres du Milieu. L'œuvre s'articule en trois livres (*La Communauté de l'Anneau*, *les Deux Tours* et *le Retour du Roi*) et fait suite à *Bilbo le Hobbit*. *Le Silmarillion*, la saga des premiers âges, est un recueil de légendes et nouvelles rassemblées par les héritiers de Tolkien, c'est un livre à réserver aux passionnés. De nos jours, *le Seigneur des Anneaux* est considéré comme un chef-d'œuvre, mais il est trop souvent pris pour un livre univers et non plus comme ce qu'il est vraiment : un formidable livre d'aventures...

havres en havres, ou de havres en sites. Les sites sont des endroits plus ou moins dangereux, où vous pouvez jouer des objets et des événements (par exemple, la Tour de Garde en Ruine, si vous y arrivez vivant, est un site dont le havre le plus proche est Fondcombe et où vous pourrez jouer un objet mineur ou majeur). À ce niveau, pas de problèmes : tout est marqué sur les cartes. Deux précisions : vous ne pouvez jouer qu'un seul objet à un site, puisqu'en jouant cet objet, vous engagerez le site (comme les terrains de Magic) et il sera écarté de votre jeu. Pour épuiser les points d'expérience de votre jeu, il sera nécessaire de voir du pays et de visiter de nombreux autres sites.

- Il existe un autre moyen de se déplacer, c'est en passant par les régions, pour se rendre de sites en sites, sans passer par un Havre. Ces régions sont représentées par des cartes, 52 au total (attention, les régions ne sont disponibles que dans les recharges... et avoir la collection complète n'est pas trop difficile mais long). Vous pourrez faire des combinaisons de cartes (4 au maximum), représentant des régions qui s'interconnectent et qui possèdent leurs icônes

« Thou Shall Not Kill »

Les cartes de périls sont de deux sortes : les événements et les créatures. Vous pouvez jouer autant de cartes de périls sur une compagnie qui bouge que le nombre des membres de cette compagnie (une compagnie peut contenir jusqu'à 7 personnages, donc l'adversaire peut jouer jusqu'à 7 périls). En règle générale, les « périls événements » peuvent être joués n'importe quand (sauf contre-indication de la carte). Pour les « périls créatures », c'est un peu plus compliqué : vous ne pouvez les jouer que si les icônes figurant sur la carte correspondent aux icônes que la compagnie traverse pour aller jusqu'à son nouveau site. Ainsi, pour jouer un Dragon des Cavernes, vous aurez besoin que la compagnie de votre adversaire traverse DEUX forêts au minimum. Dans l'exemple de la Tour de Garde en Ruine, c'est tout bon, puisque la compagnie, pour se rendre à ce site depuis Fondcombe, passe par TROIS forêts. Vous pouvez aussi choisir de jouer votre créature en fonction du site d'arrivée de la compagnie. Toujours dans l'exemple de la Tour de Garde en Ruine, qui est donc une ruine, vous pourrez y jouer les créatures qui portent l'icône Ruine. Sur le papier, c'est un brin complexe, mais les icônes ne sont pas très nom-

breuses et une fois le principe acquis, c'est d'une fluidité à toute épreuve. Les combats sont assez simples, bien que très tactiques : chaque attaque se compose de plusieurs coups, que les personnages de la compagnie visée doivent prendre en s'engageant (ce sont de simples jets de dés). A priori, rien de bien méchant, si ce n'est qu'un personnage engagé ne peut rien faire pendant la phase de site (c'est-à-dire ni jouer d'objets, ni rien...). Il existe donc des options, comme prendre un coup sans s'engager ou choisir de prendre deux coups. Certaines cartes de hasards permettent de viser des personnages (en général, on ne choisit pas les plus forts, qui risquent de vaincre la créature et donc de remporter des points de ralliement). Si un personnage est blessé, il est retourné à 180° et doit faire un jet de résistance (2d6 sous sa caractéristique). S'il raté... bye bye !

Un exemple de combat

Frodon (Prouesse 1 / Résistance 9), Arinmir (4/9) et Aragorn (6/9) vont de *Fondcombe* à la *Tour de Garde en Ruine*. Pour ce faire, ils traversent trois Forêts et la Tour est une Ruine. Le joueur adverse peut donc jouer TROIS cartes de périls (événements ou créatures jouables sur des Forêts ou Ruines ; trois car la compagnie comporte trois personnages). L'adversaire joue d'abord un *Attrait de la Nature* sur Aragorn (qui possède déjà une épée de *Gondolin* qui lui donne 1 point de corruption). Ensuite, il joue un *Drake des Cavernes* (2 coups à 10, l'attaquant choisit les défenseurs). Il peut la jouer, car le Drake nécessite deux Forêts. Son joueur décide de mettre les coups sur Frodon et Arinmir, les deux personnages les plus faibles. Mais Frodon est un Éclaircieur, il peut donc jouer la carte *Dissimulation* (qui annule une attaque contre sa compagnie) en s'engageant. Ce qu'il fait. La compagnie ne prendra donc pas de points de ralliement. Il reste au joueur adverse encore une carte à jouer. Il joue des *Loups* (connectés à une forêt, 3 coups avec une prouesse de 8, 1 point de ralliement). Aragorn choisit de prendre deux coups (ce qui lui donne un malus de -3 sur sa prouesse). Il tombe donc à 3 en prouesse. Il doit faire deux jets (puisqu'il prend deux coups) et faire minimum 5. Premier jet : 7. Second jet : 10. Beau score. Si Arinmir, qui est la seule à être dégagée, réussit son coup, la compagnie fera gagner à son joueur 1 point de ralliement. Elle s'engage et doit faire 4. Elle fait un jet et fait 3. Elle est blessée. Elle fait un jet de résistance et lance 2d6 sous sa compétence Résistance : 6. C'est réussi. Il reste à Aragorn à faire trois jets de corruption (car la carte *Attrait de la Nature*, non contente de donner deux points de corruption, oblige aussi le personnage visé à effectuer un jet de corruption pour chaque forêt traversée). Il possède donc 3

points de corruption (2 points du *Attrait de la Nature* et 1 de son épée). Il va lancer trois fois 2d6. Si, au cours de ces jets, il fait 2 ou 3, il est défaussé ! À vous de vivre la suite. Une fois arrivée sur le site, la compagnie doit affronter l'attaque automatique qui y est inscrite. Pour jouer un objet, il ne suffit donc pas d'un seul personnage dégagé, mais de plusieurs, qui pourront affronter les coups de l'attaque automatique (qui ne compte pas dans la limite de péril de la compagnie).

Ralliez-vous à mon anneau blanc

Il existe plusieurs moyens différents de gagner des points de ralliement. Passons-les en revue.

Les objets

Ils se divisent en quatre catégories : les objets mineurs, que l'on peut, en général, jouer partout ; les majeurs, plus rares ; les supérieurs, encore plus rares et en général planqués dans des endroits bien sauvages ; et les spéciaux, qui ne peuvent être joués qu'à des sites bien précis (ainsi, la *Terre du Verger de Galadriel* ne peut être jouée qu'en Lórien). À noter que les objets mineurs ne rapportent pas de points de ralliement.

Les événements

Ce sont des cartes qui donnent à celui qui les utilise des pouvoirs spéciaux, des points de corruption et de ralliement. Leur gros avantage est qu'ils n'engagent que très rarement le site où ils sont joués, permettant à la compagnie de jouer d'autres cartes. Certains événements, comme les sauvetages des prisonniers, doivent être joués sur des sites déjà engagés.

Les anneaux

Aspect capital du jeu, ils sont complexes à jouer, car ils demandent une bonne combinaison de cartes (trois ou plus) et un peu de chance aux dés. Pour jouer un anneau, vous devez d'abord en trouver un dit

« générique ». Puis, grâce à un sage ou à un magicien, vous devez le « tester » avec un jet de dé (modifié par la façon dont vous le testez, le test est possible avec l'aide d'une carte). Le résultat vous donne la catégorie de l'anneau que vous pouvez jouer en remplacement de la

carte générique testée (il existe plusieurs catégories d'anneaux : mineurs, magiques, nains et l'Unique).

Les périls

Les cartes de créatures que votre compagnie affronte possèdent des points de ralliement que vous pouvez gagner si tous les coups de la carte sont défaits (c'est-à-dire, si personne n'est blessé et que l'attaque n'a pas été annulée de quelque manière que ce soit).

Une fois un certain nombre de points de ralliement amassés (en général 25), vous pouvez choisir d'appeler le Conseil Blanc, qui comptabilisera les points et déclarera le vainqueur de la partie. Le Conseil peut aussi être appelé une fois que tous les jeux ont été épuisés une ou deux fois (tout dépend de la durée que vous voulez consacrer à la partie) et cela même si vous n'avez pas les points suffisants... si vous estimez que vos adversaires en ont encore moins que vous. Car il faut le savoir, les parties de LSdA : LS sont épouvantablement longues et fastidieuses et vous ne pourrez faire engranger les points de votre jeu que si celui-ci a tourné au moins deux fois.

Un mot des extensions

Deux sont sorties, mais aucune en français. Présentées sous forme de pochette-recharges accompagnées d'un petit dépliant de règles, elles restent largement supérieures à la moyenne, en qualité et en intérêt. The Dragons, la première, est l'extension la plus faible. Elle privilégie les grosses bêtes difficilement jouables, au détriment de cartes plus efficaces. Même si elle introduit de nouveaux concepts intéressants pour tous types de jeu (les manifestations de dragons, les Hoard Items, des nouveaux sites bien pratiques, les Dark Enchantments) et quelques cartes puissantes, elle reste, grosso modo, réservée aux joueurs très expérimentés.

Tout le contraire de Dark Minions, une extension réjouissante à tous les niveaux : en introduisant les agents de Sauron comme cartes de péril (qui agissent en parallèle à votre compagnie et se déplacent de sites en sites pour aller influencer et attaquer les compagnies adverses), le jeu prend une dimension stratégique somptueuse. Mais il n'y a pas que ça : des événements permanents à foison (*Saw Further and Deeper, Cup of Farewell*), des cartes « quêtes » (*Fate of the Ithil Stone, Into the Smoking Cone*), une nouvelle sorte de sites (les souterrains)... c'est une extension brillante, comme on aimerait en voir plus souvent.

La prochaine parution devrait être *The Lidless Eye*, une extension autonome où l'on pourra choisir son camp : Elrond ou Sauron.



Un avis 200 % subjectif

LSdA : LS est un jeu superbe, bien conçu, respectueux du monde de JRTM, fascinant et inépuisable. De l'autre côté, les parties sont longues, se construire un paquet est épuisant et l'utilisation de dés reste crispante. Mais c'est à ce prix que se fait un voyage dans les Terres du Milieu. Bien sûr, il est toujours détestable de savoir que pour bien jouer, il faut avoir de nombreuses cartes... donc dépenser beaucoup d'argent. C'est pourquoi seuls les fans de Tolkien risqueront, dans un premier temps, à s'y consacrer. Pour les débutants, un conseil : ne vous méprenez pas sur la difficulté des règles (surtout qu'en plus, cet article n'est qu'un bref aperçu... il y a suffisamment de règles optionnelles et de subtilités vicieuses pour faire de ce jeu une monumentale prise de tête) car au bout de quelques parties un peu confuses, on entrevoit les possibilités du concept. Aucune partie ne se ressemble et l'on s'émerveille à chaque fois (pour autant que l'on puisse s'émerveiller devant un jeu de cartes, bien sûr...). Un jeu destiné à devenir un classique.

Quelques accessoires

Deux guides sont sortis (traduction française prochaine) : le Compagnon (*The Wizards Companion*, plutôt utile, il fournit des variantes, des clarifications de règles, des listes de cartes... du tout bon pour les novices) et le Guide du Sorcier (*The Wizards Player Guide*). Ce dernier est très intéressant pour les plus expérimentés, car il fournit un catalogue visuel de toutes les cartes et évoque leur utilisation optimale. Il envisage aussi des possibilités de jeux en détaillant, notamment, les avantages et défauts de chaque magicien. Les cartes des Terres du Milieu (*Middle Earth CCG Maps*) qui viennent de sortir sont à oublier : elles sont laides et chères. Si vous voulez vous faire une idée de la géographie des Terres du Milieu, essayez les bouquins de Tolkien. Si vous ne les avez jamais lus, c'est le moment : *Le Seigneur des Anneaux* a été élu par les Britanniques livre du siècle, devant 1984 et *Ulysse* !



Il n'est pas facile de dénicher un anneau magique dans ce jeu. Il vous faudra aller explorer des lieux cachés, trouver l'anneau, le faire identifier. Bref, être Seigneur des Anneaux ne sera pas une mince affaire.



Pour se déplacer, on utilise des cartes de Havres, de Sites ou de Régions. Les Régions ne se trouvent que dans les pochettes-recharges, et les Havres dans chaque paquet de base.



Fiche technique

Éditeur : I.C.E
Présentation : paquet de base de 60 cartes, pochette-recharge de 15 cartes.
En v.o. et en v.f. (traduction Hexagonal)
Prix indicatifs :
60 F (paquet de base)
et 18 F (pochette-recharge).

Pour construire un paquet conforme au jeu des Terres du Milieu, il faut non seulement avoir des cartes, mais aussi une petite idée de la façon dont celles-ci se comportent les unes par rapport aux autres. Nous vous proposons ici trois paquets bien différents à titre d'exemple.

Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers

En bonne compagnie

par David Calvo, qui est toujours de bonne compagnie



Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers nécessite un certain investissement pour jouer en explorant toutes les facettes du jeu. Mais les paquets de base sont faits de telle manière qu'on y trouve tout ce qu'il faut pour monter un jeu décent. Disons que, pour commencer, mieux vaut acheter 2 paquets de base et 3 paquet-recharges normaux, plus un ou deux paquet-recharges des extensions (n'oubliez pas que les régions ne sont disponibles que dans les recharges...), le tout pour un investissement initial d'environ 300F – je sais c'est beaucoup. Dans chaque paquet de base, vous trouverez deux magiciens, des factions livrées clés en main (avec leur site et tout) et certaines combinaisons déjà préparées. C'est bien pratique pour commencer les premiers jeux (pour ça, vous n'avez pas besoin de nous, c'est pourquoi nous ne vous donnerons que des compositions de jeux évolués). Ensuite, trieux vos cartes (personnages, ressources, sites, périls, régions) et tentez de voir quelle carte peut se jouer : voyez si vous avez le site de chaque faction en votre possession, si vous possédez un endroit pas trop dangereux où vous pourrez jouer un objet majeur ou supérieur... Une fois ceci fait, discutez avec vos amis des magiciens : chacun doit prendre celui qui lui convient. Si vous jouez en circuit fermé (à quatre ou cinq joueurs), c'est l'idéal.

Au début, il vous faudra faire beaucoup d'échanges pour avoir un jeu consistant. Attention ! À LSdA : LS, il ne suffit pas de regarder le degré de rareté des cartes : c'est en général un faux indicateur de leur utilité. La construction d'un paquet est complexe et très exigeante : on ne peut pas y mettre ce que l'on veut (par exemple, il faut le même nombre de ressources et de hasards et il ne peut y en avoir plus de cinquante de chaque). Avant de savoir ce qu'il faut mettre pour rendre son jeu efficace, il faut de nombreuses parties de rodage. À cause de cela, les premières parties sont assez confuses, voire frustrantes, si vous ne jouez pas contre quelqu'un qui débute et dont le jeu est aussi bancal que le vôtre. À bon entendeur...

Paquets tout prêts

Le premier paquet est prévu pour être utilisable par n'importe quel joueur et ne fait pas appel aux deux extensions sorties (ou si, trois cartes, mais bon elles ne sont pas indispensables). C'est un jeu relativement conceptuel,

puisque'il fait appel à quelques cartes rares, mais qu'il n'est pas bien dur d'obtenir à l'échange. Les deux suivants qui sont beaucoup plus évolués et complexes s'adressent surtout aux vieux routards.

Note : pour les cartes tirées des extensions, on indique (D) pour Dragons et (DM) pour Dark Minions.

Le paquet Aragorn

C'est un paquet très simple, praticable par tous et qui a le mérite de bien montrer la plupart des mécanismes du jeu et le rôle des combinaisons. Les cartes les plus dures à obtenir sont marquées d'un petit *. Pour les puristes : la présen-

Personnages

La compagnie de départ

Aragorn II *
Dénéthor II
Eomer
Faramir

Dans le jeu

Annalena
Eowyn
Gamling le vieux
Gimli
Radagast (x 2)
Votelli

Ressources (32 cartes)

Armées des Morts
Blocage (x 3)
Breuvage d'Ent
Cavaliers de Rohan
Chemin des Morts
Coup risqué (x 3)
Ents de Fangorn
Épée de Gondolin
Esquive (x 3)
Flèche Rouge
Gardes de Minas Tirith
Grand Bouclier de Rohan
Joli Coup (x 3)
L'Arbre Blanc
Le Retour du Roi
Plant de l'Arbre Blanc
Pont
Reforgeage
Sylvebarbe
Un ami ou trois (x 3)
Sentinels of Numenor (DM)
Fireworks (DM)

Périls (32 cartes)

Araignées géantes (x 3)
Attrait de la nature (x 3)
Attrait des sens (x 3)
Éveiller les résidents (x 3)
Hiver féroce (x 3)
Long Hiver
Loups (x 3)
Ouargues (x 3)
Portes du matin
Shelob *
Sillage de la guerre (x 3)
Dire Wolves (x 3) (D)
Lesser Spiders (x 2) (D)

Réserve

Pas de réserve.

ce de Dénéthor II dans les rangs de départ n'est pas une hérésie. Au contraire, en le contrôlant, vous serez sûr de le défausser à temps pour jouer la carte du Retour du Roi (en prenant son monopole, vous empêchez les autres de vous bloquer et en plus, c'est un bon personnage). Minas Tirith, qui sert de nombreuses fois, peut-être dégagée avec la carte Fireworks de l'extension Dark Minions. C'est un jeu prévu pour aller assez vite. Si vous n'avez rien à faire, envoyez courir Radagast et récupérer des cartes.

Le paquet de l'Anneau

Un paquet simple à jouer et très performant. Il suffit de suivre sa bonne étoile et d'avoir un peu de chance. Quelques objets et alliés permettant d'annuler des attaques ont été intégrés... au cas où vous n'auriez rien à faire pendant un tour. Si vous ratez vos jets d'anneaux, ne vous désespérez pas trop vite : il faut souvent tester cinq ou six anneaux dans de bonnes conditions pour pouvoir trouver l'Unique. Gandalf est, évidemment, le magicien idéal pour un jeu de l'Anneau (il peut tester un Anneau quand il veut, sans avoir besoin de cartes).

Le paquet hobbits

C'est un jeu très complexe à gérer mais qui s'avère très performant sur les longues parties, c'est pourquoi il y a tant de cartes. Les expéditions dangereuses ne sont pas nombreuses (aller chercher Gollum à la porte des Gobelins et la combinaison de la carte *Into the Smoking Cone*, qui entraîne des hobbits au *Mont du Destin*, mais bon une fois n'est pas coutume) et le jeu se concentre surtout autour de *Rivendell* et des contrées à l'Ouest des montagnes brumeuses.

Le magicien n'est pas fait pour prendre part à la compagnie mais plutôt pour créer la sienne et aller chercher des alliés du côté de *Cul-de-Sac* et de la *vieille forêt*. Si la compagnie principale a un problème, il pourra se téléporter et prendre un coup.

Personnages

La compagnie de départ

Arrinmir
Bilbon
Cirdan
Sam Sagace

Dans le paquet

Eomer
Eowen
Fram Framson
Gandalf (x 2)
Ioreth
Legolas

Ressources (30 cartes)

Baie d'Or
Chevaux d'écume de Sorcier
Crevasse du Destin
Dissimulation (x 3)
Force de Semi-Homme (x 2)
Furtivité (x 2)
Gollum
L'anneau Unique
Le Destin de Gollum
Longue vue
Parchemin d'Isildur
Portes du matin (x 2)
Précieux anneau d'Or (x 3)
Prière à Elbereth
Querelles noires
Test de Sorcier (x 3)
Torque des nuances
Trouvaille
Un ami ou trois (x 2)
Marvels Told (D)

Périls (30 cartes)

Adûnaphel
Araignées géantes (x 3)
Assassin (x 2)
Attrait de la nature (x 2)
Attrait des sens (x 2)
Bouche de Sauron
Corsaires de l'Umbar (x 2)
Dragon des Cavernes (x 3)
Khamul l'Oriental
Meurtier (x 3)
Pénombre (x 2)
Perdu dans les domaines libres
Sang touque (x 2)
Sillage de la guerre (x 2)
Many Sorrows Befall (x 2) (D)
Redoubled Vigilance (DM)

Réserve

Faveur des Valar
Marvels told (x 2) (D)

Personnages

La compagnie de départ

Bilbon
Folco Boffin (+Herbes de Soin)
Frodon (+ Manteau elfique)
Sam Sagace

Dans le paquet

Alatar (x 2)
Gros Bolger
Merry⁽¹⁾
Pipin
Robin Petiterrier

Ressources (50)

Anneau magique de Furtivité
Anneau magique de la Nature
Bill le poney
Boucle d'Or
Collier d'Hues
Disparition
Ents de Fangorn
Fraternité (x 3)
Furtivité (3)
Gollum
Joli Anneau d'Or (x 2)
Miroir de Galadriel
Montagnes brumeuses
Montagnes des ombres
Portail du Matin (x 2)
Querelles noires (x 2)
Recherche minutieuse
Rencontre chanceuse
Sacrifice d'aspect
Sagesse d'anneau
Terre du verger de Galadriel
Test de légende
Tom Bombadil
Vieille route
Vifsorbier
Emerald of the Mariner (D)
Here, There or Yonder (D)
Magical Harp (D)
Many turns and Doublings (D)
Not at Home (D)
The Riddle Game (D)
Washed and refreshed (D)
Cup of Farewell (DM)
Dark Numbers (DM)
Fireworks (DM)
I know much about you (DM)
Into the Smoking Cone (DM)
Mistress Lobelia (DM)
No Waiting to Wonder (DM)
The Windlord Found me (DM)

Périls (52)*a

Adûnaphel
Akhorril

Appel du foyer

Attrait de la Nature
Bouche de Sauron
Brigand
Cheval de Morgul
Coupe-jarret (x 3)
Dispersion
Dragon des cavernes (x 3)
Dwar de Waw
Éveiller les résidents
Fantômes
Ghoules (x 2)
Khamul l'Oriental
Kidnappeur
Meurtier (x 3)
Pénombre
Pickpocket
Ren l'impur
Sang Touque
Cruel Caradhras (D)
Many Sorrows Befall (x 2) (D)
Smaug Ahunt (D)
Stormcrow (D)
Winged Fire Drake (D)
An unexpected Outpost (DM)
Chance of Being Lost (DM)
Chill Douser (DM)
Deallus (DM)
Doubled Vigilance (DM)
Elwen (DM)
Good Sense Revolts (DM)
Great Secrets Buried Here (DM)
Ivic (DM)
Left Behind (D)
Lobelia Sackville-Baggins (DM)
Never Seen Him (DM)
Pierced By Many Wounds (DM)
Reluctant Final Party (DM)
Spells of the Barrow-Wights (DM)
The Moon Is Dead (DM)
Twisted Tales (DM)
Which Might Be Lies (DM)
Will Not Come Down (DM)
Your Welcome Is Doubtful (DM)

Réserve (15)*b

Aligner un Palantir
Dague de l'Ouistrenesse
Dard
Gwaihir
Herbes de Soin
Hobbits
Livre Rouge de la Marche du Nord
Manteau Elfique (x 2)
Palantir d'Osgiliath
Cram (D)
Twice-baked Cakes (D)
Armory (DM)
Forgotten Scrolls (DM)
Lost Tome (DM)

(1) À cause d'une erreur d'impression, la carte Merry n'apparaît pas dans l'édition française du jeu. Au contraire, la carte Fili y apparaît deux fois plus que prévu. Le traducteur Hexagonal a prévu une opération d'échange qui permettra de remplacer une carte Fili par une carte Merry.

*a. (Il y a ici quatre agents de l'extension Dark Minions). Étant donné que le jeu hobbit est plutôt obligé de garder en jeu les Portes du Matin, les cartes de hasards ne doivent pas reposer sur une hypothétique intervention des Portes de la nuit. Ainsi, on privilégiera les agents diplomates et les cartes pouvant les faire influencer personnages et factions (dont, et surtout, les hobbits) et les combinaisons basées sur les Nazgûls (notamment avec Khamul l'Oriental).

*b. Beaucoup d'objets mineurs (pour jouer avec la Cup of Farewell) et de choses à jouer à Cul-de-Sac (donc en dernier avant que le paquet de ne soit épuisé, comme cela, Cul-de-Sac n'est défaussé que pendant quelques tours).

Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers



► Sorciers

F2.....	Alatar.....	Alatar
F2.....	Gandalf.....	Gandalf
F2.....	Pallando.....	Pallando
F2.....	Radagast.....	Radagast
F2.....	Saroumane.....	Saruman

► Havres

C1.....	Edhellond.....	Edhellond
C1.....	Fondcombe.....	Rivendell
C1.....	Havres Gris.....	Grey Havens
C1.....	Lorien.....	Lorien

► Alliés

I.....	Baie d'Or.....	Goldberry
I.....	Bill le Poney.....	Bill the Pony
I.....	Bouclefeuilles.....	Leaflock
I.....	Gollum.....	Gollum
I.....	Sylvebarbe.....	Treebeard
I.....	Viforber.....	Quickbeam
R.....	Gripoll.....	Shadowfax
R.....	Gwaihir.....	Gwaihir
R.....	Peauride.....	Skinbark
R.....	Roac le Corbeau.....	Roac the Raven
R.....	Tom Bombadil.....	Tom Bombadil

► Personnages

F1.....	Adrazar.....	Adrazar
F2.....	Annalena.....	Annalena
F1.....	Aragorn II.....	Aragorn II
F2.....	Bard l'Archer.....	Bard Bowman
F1.....	Beorn.....	Beorn
F1.....	Beregond.....	Beregond
F2.....	Boromir II.....	Boromir II
F1.....	Celeborn.....	Celeborn
F1.....	Elladan.....	Elladan
F1.....	Elrohir.....	Elrohir
F1.....	Erkenbrand.....	Erkenbrand
F1.....	Faramir.....	Faramir
F1.....	Gildor Inglorion.....	Gildor Inglorion
F1.....	Gimli.....	Gimli
F1.....	Glorfindel II.....	Glorfindel II
F2.....	Öin.....	Öin
F1.....	Peath.....	Peath
F2.....	Robin Pettitrier.....	Robin Smallburrow
F1.....	Théoden.....	Théoden
F1.....	Thranduil.....	Thranduil
C1.....	Bifur.....	Bifur
C1.....	Bofur.....	Bofur
C1.....	Dwalin.....	Dwalin
C1.....	Forlong.....	Forlong
C1.....	Häma.....	Häma
C1.....	Merry.....	Merry
C1.....	Ori.....	Ori
C1.....	Orophin.....	Orophin
C1.....	Voteli.....	Voteli
C1.....	Anborn.....	Anborn
I.....	Arimmir.....	Arimmir
I.....	Balin.....	Balin
I.....	Beretar.....	Beretar
I.....	Bergil.....	Bergil
I.....	Bombur.....	Bombur
I.....	Damrod.....	Damrod
I.....	Dori.....	Dori
I.....	Eomer.....	Eomer
I.....	Eowyn.....	Eowyn
I.....	Fili.....	Fili
I.....	Gamelin le Vieux.....	Gamling the Old
I.....	Ghân-buri-Ghân.....	Ghân-buri-Ghân
I.....	Glóin.....	Glóin
I.....	Halbarad.....	Halbarad
I.....	Haldir.....	Haldir
I.....	Imrahil.....	Imrahil
I.....	Kili.....	Kili
I.....	Legolas.....	Legolas
I.....	Mablung.....	Mablung
I.....	Nori.....	Nori
I.....	Pippin.....	Pippin
I.....	Prosper Poiredebeurre.....	Barliman Butterbur
I.....	Sam Gamegie.....	Sam Gamgee
I.....	Wacho.....	Wacho
R.....	Arwen.....	Arwen

R.....	Bilbon.....	Bilbo
R.....	Círdan.....	Círdan
R.....	Dáin II.....	Dáin II
R.....	Denethor II.....	Denethor II
R.....	Elrond.....	Elrond
R.....	Frodon.....	Frodo
R.....	Galadriel.....	Galadriel
R.....	Galva.....	Galva
R.....	Haldalam.....	Haldalam
R.....	Thorin II.....	Thorin II
R.....	Vygavril.....	Vygavril

► Factions

F1.....	Beornides.....	Beornings
F1.....	Cavaliers de Rohan.....	Riders of Rohan
F1.....	Dunéens.....	Dunlendings
F1.....	Elfes Sylvestres.....	Wood-elves
F1.....	Ents de Fangorn.....	Ents of Fangorn
F1.....	Gardes de la Tour de Minas Tirith.....	Tower Guard of Minas Tirith
F1.....	Hommes de l'Anórien.....	Men of Anórien
F1.....	Nains des Monts du Fer.....	Iron Hill Dwarves
F1.....	Rôdeurs de l'Ithilien.....	Rangers of Ithilien
F1.....	Rôdeurs du Nord.....	Rangers of the North
I.....	Chevaliers de Dol Amroth.....	Knights of Dol Amroth
I.....	Hommes d'Anfalas.....	Men of Anfalas
I.....	Hommes de Lebennin.....	Men of Lebennin
I.....	Hommes des Bois.....	Woodmen
I.....	Hommes des Collines.....	Hillmen
I.....	Hommes du Dorwinion.....	Men of Dorwinion
I.....	Hommes du Lamedon.....	Men of Lamedon
I.....	Hommes du Rhovanion.....	Men of Northern Rhovanion
I.....	Septentrional.....	Men of Northern Rhovanion
I.....	Les Grands Aigles.....	The Great Eagles
I.....	Lossoth.....	Lossoth
I.....	Nains des Montagnes Bleues.....	Blue Mountain Dwarves
I.....	Woses de la Forêt.....	Woses of the Drúadan Forest
R.....	Armée des Morts.....	Army of the Dead
R.....	Elfes de Lindon.....	Elves of Lindon
R.....	Hobbits.....	Hobbits
R.....	Orientaux.....	Easterlings
R.....	Sudorons.....	Southrons
R.....	Variags de Khand.....	Variags of Khand
R.....	Woses du Pays des Vieux Biscornus.....	Woses of Old Púkel-land

► Objets

C2.....	Bel anneau d'or.....	Beautiful Gold Ring
C2.....	Bouclier de frêne bardé de fer.....	Shield of Iron-bound Ash
C1.....	Cor d'Anor.....	Horn of Anor
C1.....	Dague d'Oulstrenesse.....	Dagger of Westrenesse
C2.....	Epee de Gondolin.....	Sword of Gondolin
C1.....	Haubert de mailles brillantes.....	Hauberk of Bright Mail
C2.....	Herbes médicinales.....	Healing Herbs
C2.....	Joli anneau d'or.....	Fair Gold Ring
C2.....	Manteau elfique.....	Elven Cloak
C1.....	Miruvor.....	Miruvor
C2.....	Pierre elfique.....	Elf-stone
C1.....	Potion de prouesse.....	Potion of Prowess
C2.....	Précieux anneau d'or.....	Precious Gold Ring
I.....	Anneau magique de courage.....	Magic Ring of Courage
I.....	Anneau magique de furtivité.....	Magic Ring of Stealth
I.....	Anneau magique de nature.....	Magic Ring of Nature
I.....	Anneau magique de paroles.....	Magic Ring of Words
I.....	Anneau magique de savoir.....	Magic Ring of Lore
I.....	Anneau moindre.....	Lesser Ring
I.....	Anneau nain de la Tribu de Thélor.....	Dwarven Ring of Thélor's Tribe
I.....	Anneau nain de la Tribu de Thrár.....	Dwarven Ring of Thrár's Tribe
I.....	Athelas.....	Athelas
I.....	Breuvages d'Ent.....	Ent-draughts
I.....	Cristal d'étoile.....	Star-glass
I.....	Dard.....	Sting
I.....	Flèche Rouge.....	Red Arrow
I.....	Glamdring.....	Glamdring
I.....	Grand Bouclier du Rohan.....	Great-shield of Rohan
I.....	Hache de Durin.....	Durin's Axe
I.....	Livre de Mazarbul.....	Book of Mazarbul
I.....	Livre Rouge de la Marche de l'Ouest.....	Red Book of Westmarch
I.....	Narsil.....	Narsil
I.....	Orcrist.....	Orcrist

I.....	Palantir d'Elostirion.....	Palantir of Elostirion
I.....	Palantir d'Orthanc.....	Palantir of Orthanc
I.....	Palantir de Minas Tirith.....	Palantir of Minas Tirith
I.....	Parchemin d'Isildur.....	Scroll of Isildur
I.....	Plant de l'Arbre Blanc.....	Sapling of the White Tree
I.....	Terre du verger de Galadriel.....	Earth of Galadriel's Orchard
I.....	Torque des nuances.....	Torque of Hues
R.....	Andúril, la Flamme de l'Ouest.....	Andúril, the Flame of the West
R.....	Anneau de Sorcier.....	Wizard's Ring
R.....	Anneau nain de la Tribu de Barin.....	Dwarven Ring of Barin's Tribe
R.....	Anneau nain de la Tribu de Bávör.....	Dwarven Ring of Bávör's Tribe
R.....	Anneau nain de la Tribu de Drúin.....	Dwarven Ring of Drúin's Tribe
R.....	Anneau nain de la Tribu de Durin.....	Dwarven Ring of Durin's Tribe
R.....	Anneau nain de la Tribu de Dwálin.....	Dwarven Ring of Dwálin's Tribe
R.....	L'Anneau Unique.....	The One Ring
R.....	La Chemise de Mithril.....	The Mithril-coat
R.....	La Pierre Arken.....	The Arkenstone
R.....	Palantir d'Amón Sûl.....	Palantir of Amón Sûl
R.....	Palantir d'Annúminas.....	Palantir of Annúminas
R.....	Palantir d'Osgiliath.....	Palantir of Osgiliath

► Ressources

F3.....	Portes du Matin.....	Gates of Morning
C2.....	Amitié apaisante.....	Tempering Friendship
C1.....	Amitié nouvelle.....	New Friendship
C1.....	Blocage.....	Block
C1.....	Camouflage.....	Concealment
C1.....	Chevaux.....	Horses
C2.....	Communauté.....	Fellowship
C1.....	Coup risqué.....	Risky Blow
C1.....	Disparition.....	Vanishment
C1.....	Embrassement des esprits.....	Kindling of the Spirit
C1.....	Esquive.....	Dodge
C2.....	Force de Semi-homme.....	Halfling Strength
C1.....	Fuite.....	Escape
C1.....	Furtivité.....	Stealth
C2.....	Furtivité de Semi-homme.....	Halfling Stealth
C1.....	Grand-route.....	Great-road
C1.....	Gué.....	Ford
C1.....	Joli coup.....	Lucky Strike
C2.....	L'Anduin.....	Anduin River
C1.....	Longue vue.....	Far-sight
C2.....	Montagnes Blanches.....	White Mountains
C2.....	Montagnes Brumeuses.....	Misty Mountains
C1.....	Monts Cendrés.....	Ash Mountains
C1.....	Monts de l'Ombre.....	Mountains of Shadow
C1.....	Paroles de persuasion.....	Persuasive Words
C1.....	Passage secret.....	Secret Passage
C1.....	Péripie favorable dans les contrées sauvages.....	Fair Travels in Wilderness
C1.....	Péripie favorable en terres de l'ombre.....	Fair Travels in Shadow-lands
C1.....	Péripie favorable en terres frontalières.....	Fair Travels in Border-lands
C2.....	Prestance seigneuriale.....	Lordly Presence
C1.....	Rassemblement.....	Muster
C1.....	Recherche minutieuse.....	Thorough Search
C1.....	Reforgeage.....	Reforging
C2.....	Rêves de légende.....	Dreams of Lore
C1.....	Une rencontre opportune.....	A Chance Meeting
C2.....	Sauver les prisonniers.....	Rescue Prisoners
C2.....	Sombres querelles.....	Dark Quarrels
C2.....	Un ami ou trois.....	A Friend or Three
C2.....	Vérification d'aspect.....	Test of Form
C2.....	Vérification de connaissance.....	Test of Lore
C1.....	Vérification de Sorcier.....	Wizard's Test
C1.....	Vieille amitié.....	Old Friendship
C2.....	Vieille route.....	Old Road
I.....	Brouillard.....	Fog
I.....	Chant du coq.....	The Cock Crows
I.....	Chevaux d'écume de Sorcier.....	Wizard's River-horses
I.....	Connaissance des anneaux.....	Ringlore
I.....	Contrôler un Palantir.....	Align Palantir
I.....	Crevasse du Destin.....	Cracks of Doom
I.....	Défaillance de la volonté.....	Lapse of Will
I.....	Étoiles.....	Stars
I.....	Flamme de Sorcier.....	Wizard's Flame

I.	L'Étoile du Soir	The Evenstar
I.	La Vieille Grive	The Old Thrush
I.	Louanges à Elbereth	Praise to Elbereth
I.	Lune	Moon
I.	Miroir de Galadriel	Mirror of Galadriel
I.	Pont	Bridge
I.	Rire de Sorcier	Wizard's Laughter
I.	Soleil	Sun
I.	Territoire calme	Quiet Lands
I.	Utiliser un Palantir	Use Palantir
R.	Chant élfique	Elf-song
R.	Chemins des Morts	Paths of the Dead
R.	Ciel dégagé	Clear Skies
R.	Dissimulation	Hiding
R.	Entrée secrète	Secret Entrance
R.	Fána véritable	True Fána
R.	Faveur des Valar	Favor of the Valar
R.	Feu de Sorcier	Wizard's Fire
R.	Grand vaisseau	Great Ship
R.	L'Arbre Blanc	The White Tree
R.	Le destin de Gollum	Gollum's Fate
R.	Morannon	Morannon
R.	Narya	Narya
R.	Navigation favorable	Fair Sailing
R.	Nenya	Nenya
R.	Périphe favorable dans les domaines libres	Fair Travels in Free-domains
R.	Périphe favorable dans les domaines noirs	Fair Travels in Dark-domains
R.	Pierre d'Erech	Stone of Erech
R.	Retour du Roi	Return of the King
R.	Sacrifice d'aspect	Sacrifice of Form
R.	Transport par les Aigles	Eagle-mounts
R.	Trouaille	Lucky Search
R.	Vilya	Vilya
R.	Voix de Sorcier	Wizard's Voice

► Périel d'environnement

F5.	Portes de la Nuit	Doors of Night
C2.	Appel du foyer	Call of Home
C1.	Assombrissement	Gloom
C1.	Attrait de l'opportunité	Lure of Expedience
C2.	Attrait de la nature	Lure of Nature
C1.	Attrait des sens	Lure of the Senses
C1.	Cupidité	Greed
C1.	Désespoir du cœur	Despair of the Heart
C1.	Dispersion des troupes	Muster Disperses
C2.	Éveiller les résidents	Awaken Denizens
C2.	Éveiller les séides	Awaken Minions
C1.	Hiver féroce	Fell Winter
C2.	Lassitude du cœur	Weariness of the Heart
C1.	Long hiver	Long Winter
C1.	Nuit	Night
C1.	Ombres étouffantes	Choking Shadows
C2.	Pénombre	Twilight
C1.	Perdus	Lost in the Wilderness
C1.	Perdus dans les contrées sauvages	Lost in Free-domains
C1.	Perdus en terres de l'ombre	Lost in Shadow-lands
C1.	Perdus en terres frontalières	Lost in Border-lands
C2.	Rameuter les résidents	Arouse Denizens
C2.	Rameuter les séides	Arouse Minions
C2.	Rivière	River
C1.	Sang touque	Tooish Blood
C1.	Vapeurs délétères	Foul Fumes
I.	Agitation des séides	Minions Stir
I.	Appel de la mer	Call of the Sea
I.	Attrait de la création	Lure of Creation
I.	Désolation du dragon	Dragon's Desolation
I.	Éveiller le feu de la terre	Awaken the Earth's Fire
I.	Foissonnement de revenants	Plague of Wights
I.	La trahison de l'Anneau	The Ring's Betrayal
I.	Le fardeau du temps	The Burden of Time
I.	Nouvelle lune	New Moon
I.	Raz de marée	Drowning Seas
I.	Sillage de la guerre	Wake of War
R.	Attrait du pouvoir	Lure of Power
R.	Cheval de Morgul	Morgul-horse
R.	Féroce allé	Fell Beast
R.	L'Épée Blème	The Pale Sword
R.	L'équilibre des choses	The Balance of Things
R.	La volonté de l'Anneau	The Will of the Ring
R.	La volonté de Sauron	The Will of Sauron
R.	Le Trésor	The Precious
R.	Les Nazgûl sont sortis	The Nazgûl are Abroad
R.	Malédiction de la Pierre d'Ithil	Bane of the Ithil-stone
R.	Mots de puissance et de terreur	Words of Power and Terror
R.	Nuages	Clouds
R.	Nuit de Morgul	Morgul Night
R.	Œil de Sauron	Eye of Sauron
R.	Perdus dans les domaines noirs	Lost in Dark-domains
R.	Perdus en mer	Lost at Sea
R.	Poignard de Morgul	Morgul-knife
R.	Siège	Siege
R.	Tempête de neige	Snowstorm
R.	Tempêtes d'Ossë	Storms of Ossë

► Périel de créature

C2.	Araignées géantes	Giant Spiders
C2.	Brigands	Brigands
C1.	Chandelle de cadavre	Corpse-candle
C1.	Coupe-jarret	Ambusher
C1.	Crébains	Crebain
C2.	Drake des cavernes	Cave-drake
C1.	Escouade orque	Orc-warband
C1.	Fantômes	Ghosts
C1.	Garde orque	Orc-guard
C2.	Géant	Giant
C1.	Goules	Ghouls
C2.	Guerriers orques	Orc-warriors
C1.	Huorn	Huorn
C2.	Loups	Wolves
C2.	Maraudeurs orques	Orc-raiders
C1.	Meurtrier	Slayer
C2.	Ouargues	Wargs
C2.	Patrouille orque	Orc-patrol
C1.	Ravisseur	Abductor
C1.	Semi-Trolls	Half-trolls of Far Harad
C1.	Sentinelles orques	Orc-watch
I.	Bert (Bûrat)	Bert (Bûrat)
I.	Corsaires d'Umbar	Corsairs of Umbar
I.	Être des galgals	Barrow-wight
I.	Guetteur de l'Eau	Watcher in the Water
I.	Lieutenant orque	Orc-lieutenant
I.	Olog-Hai (trolls)	Olog-hai (Trolls)
I.	Tire-laine	Pick-pocket
I.	Tom (Tûma)	Tom (Tûma)
I.	Vieil Homme Saule	Old Man Willow
I.	William (Wûluag)	William (Wûluag)
R.	Adûnaphel	Adûnaphel
R.	Agburanar	Agburanar
R.	Akhôrahil	Akhôrahil
R.	Arachne	Shelob
R.	Assassin	Assassin
R.	Balog de la Moria	Balog of Moria
R.	Bouche de Sauron	Mouth of Sauron
R.	Daelomin	Daelomin
R.	Dwar de Waw	Dwarf of Waw
R.	Hoarmûrath de Dir	Hoarmûrath of Dir
R.	Hommes Biscornus	Pûkel-men
R.	Indûr Aubemort	Indûr Dawndead
R.	Khamûl l'Oriental	Khamûl the Easterling
R.	Le Grand Gobelin	The Great Goblin
R.	Leucaruth	Leucaruth
R.	Mûmak (Olipphant)	Mûmak (Olipphant)
R.	Ren l'Impur	Ren the Unclean
R.	Rogrog	Rogrog
R.	Roi-Sorcier d'Angmar	Witch-king of Angmar
R.	Smaug	Smaug
R.	Tortue féroce	Fell Turtle
R.	Traître	Traitor
R.	Ūvatha le Cavalier	Ūvatha the Horseman
R.	Voleur Silencieux	Silent Watcher
R.	Voleur	Thief

► Sites

F2.	Cul-de-Sac	Bag End
F1.	Bree	Bree
F1.	Camp fortifié dunéen	Dunnish Clan-hold
F1.	Citadelle naine des Monts du Fer	Iron Hill Dwarf-hold
F1.	Edoras	Edoras
F1.	Hauts des Galgals	Barrow-downs
F1.	Henneth Annûn	Henneth Annûn
F2.	Isengard	Isengard
F2.	Le Mont Solitaire	The Lonely Mountain
F5.	Le Trône Venteux	The Wind Throne
F1.	Maison de Beorn	Beorn's House
F2.	Minas Tirith	Minas Tirith
F2.	Mont Gram	Mount Gram
F4.	Mont Venteux	Weathertop
F3.	Moria	Moria
F1.	Palais de Thranduill	Thranduill's Halls
F2.	Porte des Gobelins	Goblin-gate
F3.	Repaire de bandits	Bandit Lair
F2.	Rhosgobel	Rhosgobel
F1.	Salle du Jaillissement	Wellingshall
F2.	Tour de signalisation en ruine	Ruined Signal Tower
C1.	Amon Hen	Amon Hen
C1.	Cairn lossadan	Lossadan Cairn
C1.	Champs aux Iris	Gladden Fields
C1.	Landes d'Etten	Ettenmoors
C1.	Sarn Gorwiling	Sarn Gorwiling
C1.	Vieille Forêt	Old Forest
C1.	Aire des Aigles	Eagles' Eyrie
C1.	Cameth Brin	Cameth Brin
C1.	Camp lossadan	Lossadan Camp
C1.	Citadelle naine des Montagnes Bleues	Blue Mountain Dwarf-hold
C1.	Dol Amroth	Dol Amroth
C1.	Forestville	Woodmen-town
C1.	Forêt du Drûadan	Drûadan Forest
C1.	Lond Galen	Lond Galen

Un des plaisirs du jeu est de retrouver les personnages des romans, tel Smaug le dragon rouge.



C1.	Pelargir	Pelargir
C1.	Shrel-Kain	Shrel-Kain
C1.	Tumulus wose	Wose Passage-hold
C1.	Ville du Lac	Lake-town
I.	Cavernes Étincelantes	Glittering Caves
I.	Grottes d'Ulund	Caves of Ulund
I.	Himring	Himring
I.	Ireroc	Ireroc
I.	Les Tours Blanches	The White Towers
I.	Marais des Morts	Dead Marshes
I.	Mont Gundabad	Mount Gundabad
I.	Montagne du Destin	Mount Doom
I.	Ost-in-Edhil	Ost-in-Edhil
I.	Pic Dansant	Dancing Spire
I.	Vallée des Rigoles Sombres	Dimrill Dale
R.	Antre d'Arachne	Shelob's Lair
R.	Barad-Dûr	Barad-dûr
R.	Camp des Orientaux	Easterling Camp
R.	Camp variag	Variag Camp
R.	Carn Dûm	Carn Dûm
R.	Cercle de pierres	Stone-circle
R.	Clirith Ungol	Clirith Ungol
R.	Dol Guldur	Dol Guldur
R.	Dunharrow	Dunharrow
R.	Île des Morts qui Vivent	Isles of the Dead that Live
R.	Les Pierres	The Stones
R.	Minas Morgul	Minas Morgul
R.	Oasis suderonne	Southron Oasis
R.	Tollalas	Tollalas
R.	Val d'Erech	Vale of Erech

► Régions

C1.	Andrast	Andrast
C2.	Anfalas	Anfalas
C1.	Angmar	Angmar
C2.	Anôrien	Anôrien
C2.	Arthedain	Arthedain
C1.	Baie de Belfalas	Bay of Belfalas
C1.	Belfalas	Belfalas
C1.	Brande Desséchée	Withered Heath
C2.	Cardolan	Cardolan
C1.	Côte d'Andrast	Andrast Coast
C1.	Côte Eriadorienne	Eriadoran Coast
C1.	Dagorlad	Dagorlad
C1.	Dorwinion	Dorwinion
C1.	Embouchure de l'Anduin	Mouths of the Anduin
C1.	Enedwaith	Enedwaith
C1.	Fangorn	Fangorn
C1.	Forêt Noire Centrale	Heart of Mirkwood
C2.	Forêt Noire Méridionale	Southern Mirkwood
C1.	Forêt Noire Occidentale	Western Mirkwood
C1.	Frochel	Frochel
C1.	Gorgoroth	Gorgoroth
C1.	Goulet	Goulet
C1.	des Montagnes Grises	Grey Mountain Narrows
C1.	Gundabad	Gundabad
C1.	Harondor	Harondor
C2.	Haut Col	High Pass
C2.	Houssaye	Hollin
C1.	Imlad Morgul	Imlad Morgul
C1.	Ithilien	Ithilien
C1.	Khand	Khand
C1.	La Comté	The Shire
C1.	Lamedon	Lamedon
C2.	Lebennin	Lebennin
C2.	Lindon	Lindon
C1.	Monts du Fer	Iron Hills
C1.	Númeriadur	Númeriadur
C1.	Nurn	Nurn
C1.	Passe des Vieux Biscornus	Old Pûkel Gap
C1.	Pays de Dun	Dunland
C1.	Pays des Vieux Biscornus	Old Pûkel-land
C1.	Plaines des Chevaux	Horse Plains
C2.	Plateau	Wold & Foothills
C2.	Porte de Rubicorne	Redhorn Gate
C1.	Rhovanion Méridional	Southern Rhovanion
C2.	Rhovanion Septentrional	Northern Rhovanion
C2.	Rhuda	Rhuda
C1.	Rivages Elfiques	Elven Shores
C1.	Terres Brunes	Brown Lands
C2.	Rohan	Rohan
C2.	Royaume Sylvestre	Woodland Realm
C2.	Trouée de l'Isen	Gap of Isen
C1.	Udûn	Udûn
C2.	Vallée de l'Anduin	Anduin Vales

Netrunner est le troisième jeu de cartes à collectionner conçu par Richard Garfield, après Magic : L'Assemblée et Vampire : The Eternal Struggle. Nul ne conteste aujourd'hui à Garfield le titre de meilleur créateur de jeux de ce type. Et Netrunner est sans doute le plus réussi d'entre eux.

Netrunner simule la guerre digitale que se livrent les pirates informatiques (runners) et les grands consortiums (corporations) dans le réseau mondial cher aux univers cyberpunk. Dans ces mondes futuristes décrits par des auteurs comme William Gibson, Bruce Sterling ou Neal Stephenson⁽¹⁾, les corporations ont quasiment supplanté les gouvernements et ne reculent devant rien pour accroître leur contrôle sur l'économie mondiale (et augmenter leurs bénéfices). Cette guerre économique prend des allures de réel combat, chaque corporation d'importance possédant sa propre armée privée. Le seul endroit où ces corporations restent encore vulnérables, c'est le cyberspace, le réseau informatique où sont stockées leurs données. Les runners se rebellent contre l'hégé-

ment gagner en tuant le runner. L'un des problèmes majeurs des jeux de cartes à collectionner est la complexité de la synchronisation des effets. Certaines cartes interrompent, modifient ou annulent les effets d'autres cartes et peuvent elles-mêmes être interrompues avant que leurs effets ne soient résolus. Netrunner évite ce problème en interdisant quasiment ce genre de processus. Seules quelques cartes permettent de se protéger d'effets clairement définis. De plus, un joueur ne peut en général pas intervenir pendant que son adver-

saire joue, sauf dans des conditions bien précises ne prêtant pas à confusion. Enfin, lors de son tour, chaque joueur ne peut accomplir qu'un nombre limité d'actions bien distinctes (trois ou quatre), ce qui met un terme aux cascades d'effets. On est loin de la complexité de Magic : L'Assemblée.



Netrunner

La guerre digitale

par Stéphane Bura,
spécialiste en
intelligence
artificielle⁽¹⁾



monie des corporations et s'introduisent dans les bases de données afin de révéler les plans de conquête et les secrets les mieux gardés des corporations. Bien sûr, les corporations ont développé les moyens de lutter contre ces ennemis du système. Bientôt, le cyberspace s'est rempli de glaces noires, des programmes tueurs capables de griller les cerveaux des runners qui voudraient s'emparer des données qu'elles protègent...

Innovations

Netrunner fourmille d'innovations. La plus grande d'entre elles est certainement le fait que les deux joueurs ne jouent pas au même jeu. Avant Netrunner, il existait déjà des jeux où les joueurs utilisaient des cartes de natures différentes pour construire leurs paquets (Intervention Divine et Star Wars). Ici, chaque joueur a bien également des cartes qui lui sont réservées mais, en plus, ces cartes ont des fonctionnalités totalement différentes selon le rôle qu'il a choisi. Une partie se joue à deux joueurs, l'un incarnant une corporation et l'autre un runner. La corporation gagne en faisant aboutir ses projets tandis que le runner l'emporte s'il parvient à l'en empêcher en piratant ses données. La corporation peut égale-

Une portion de cyberspace

L'aire de jeu représente les données de la corporation et les défenses qu'elle a installées pour les protéger ainsi que les instruments du runner pour y accéder.

Toutes les cartes de la corporation sont des cibles potentielles pour le runner. Elles sont stockées dans des sites protégés (par des cartes de glace) dont les principaux sont le QG (la main de la corporation), la R&D (sa pile) et les Archives (sa défausse). La corporation peut également créer des sites secondaires pour y installer des cartes de plans ou de projets. Les plans permettent d'obtenir des avantages comme augmenter la taille du QG ou obtenir des crédits, l'unité monétaire du jeu. Les projets sont les cartes centrales du jeu. A chaque projet correspond un coût, un avantage gagné une fois celui-ci finalisé et un nombre de points de victoire. La corporation doit en finaliser pour une valeur de 7 points de victoire pour gagner. Pour ce faire, elle investit des crédits sur leur projet à concurrence de son coût. Elle doit cependant faire vite et bien défendre ses sites, car si le runner parvient à accéder à ces données avant que le projet ne soit finalisé, c'est lui qui emporte les points de victoire. Tout comme la corporation, il lui faut 7 points pour l'emporter.

Pour accéder aux cartes de la corporation, le runner tente des intrusions sur ses sites. Une intrusion consiste à choisir un site et, s'il est protégé par des glaces, à utiliser des programmes spéciaux (les « brise-glace ») pour en éviter les effets néfastes. Ces programmes coûtent des crédits à installer et à utiliser.

La gestion des crédits est au cœur des parties de Netrunner. La corporation doit sans cesse choisir si elle doit dépenser les siens à renforcer ses défenses au lieu d'investir dans des plans et des projets. Le runner doit lui choisir entre fai-

1) NDLR : et en jeux de mots artificieux.

(2) Netrunner utilise l'univers du jeu de rôle Cyberpunk 2020 (R. Talsorian Games/ Oriflam) qui puise allégrement son inspiration dans les œuvres de ces auteurs.

re des intrusions à moindre coût pour obliger la corporation à dépenser ses crédits en glaces ou mieux s'équiper pour pouvoir résister aux glaces les plus puissantes et accéder aux données qu'elles protègent. C'est une véritable course tactique ou le bluff et l'intox jouent un rôle très important. La corporation doit pousser le runner à faire des intrusions et à épuiser ses ressources sur des sites sans importance (voire piégés) tandis que le runner doit entretenir la paranoïa de la corporation en faisant des intrusions sur les sites importants au bon moment.

La corporation

C'est le joueur de la corporation qui donne le ton de la partie. C'est lui qui installe le « terrain de jeu » en créant des sites et en installant des glaces. Il doit forcer le runner à s'adapter à sa tactique de jeu. Il peut vouloir créer peu de sites très coûteux à pirater ou de nombreux petits sites où sont disséminées les cartes importantes. Son but peut être la finalisation rapide de quelques projets ou la destruction du runner à l'aide de cartes permettant de le repérer. La corporation installe ses cartes face cachée et ne les révèle que lorsque le runner y accède, ce qui signifie qu'elle est la seule à savoir ce qui se passe exactement et quelles

sont les chances que le runner puisse s'introduire dans un de ses sites. De plus, elle paye ses cartes à crédit, c'est-à-dire au moment de leur activation, quand elles peuvent produire un effet. Ce sont des avantages dont elle doit tirer le meilleur parti en induisant le runner en erreur sur la nature des cartes cachées. Elle peut par exemple ne pas activer à dessein une glace installée sur un site dans lequel le runner tente de s'introduire. Ce dernier peut penser que c'est faute de moyens et être pris par surprise lors d'une tentative d'intrusion ultérieure sur ce même site.

La faiblesse de la corporation, c'est qu'elle doit en permanence faire face à tous les dangers. Elle dispose de moins d'actions par tour que le runner et doit donc limiter ses choix tactiques. Elle ne peut mener de front le gain de crédits, l'investissement, la défense de multiples sites, la poursuite du runner et son élimination. C'est en sachant à quel moment privilégier quel aspect du jeu qu'elle gardera l'avantage. D'autant plus que, si elle tarde trop, le runner aura installé assez de cartes et gagné assez de crédits pour faire face à toutes les menaces et viendra piller ses sites sans prendre de risques.

Le runner

Pour gagner, le runner ne doit pas laisser la corporation imposer son rythme. Il doit être incisif, réactif et constituer un danger potentiel constant. Pour cela, il a ses propres armes. Tout d'abord, la corporation ne peut rien faire contre lui s'il ne tente pas d'intrusions. Cela lui laisse le temps de préparer ses assauts. Il ne doit pourtant pas perdre de vue qu'au début de la partie le temps joue pour la corporation. Plus il attend, plus elle peut installer de défenses. Le grand avantage que le runner a sur la corporation est qu'il dispose de cartes pour manipuler sa pile de pioche et en tirer ce dont il a besoin, un programme ou une ressource quelconque. Cela lui donne beaucoup plus de flexibilité et la possibilité de réserver des surprises à la corporation.

Ce qui désavantage le runner, c'est sa vulnérabilité. Le nombre de cartes de sa main représente son potentiel vital. Chaque blessure qu'il reçoit – que ce soit à cause d'une glace ou des troupes de la corporation – le force à se défaire de cartes. S'il ne le peut pas, il meurt. Ceci signifie que le runner s'affaiblit en mettant des cartes en jeu. Il doit donc assurer sa protection à l'aide de cartes idoines (couverture, accès au cyberspace protégé, etc.) s'il ne veut pas être une cible pour la corporation.

L'équilibre des forces

Il est étonnant de constater combien les deux rôles, si fonctionnellement différents, sont complémentaires et équilibrés. Une partie se joue en deux manches, chaque joueur incarnant alternativement le runner et la corporation (un barème spécial permet de départager les ex-æquos). Les deux rôles sont aussi agréables à jouer d'autant que, pour gagner, il faut comprendre ce qui se passe dans la tête de son adversaire. Une réussite incontestable.



La corporation joue avec les cartes violettes, le runner avec les cartes vertes. Et Richard Garfield, l'espion, s'amuse de leur incessante lutte.

Netrunner, un jeu pour qui ?

Pour ceux qui aiment les règles simples, qui préfèrent le bluff et la stratégie à la construction de paquets, qui veulent des paquets intéressants à jouer pour un faible coût ou qui aiment l'univers cyberpunk.

Le pour

Le système de jeu simple et totalement innovant, parfaitement adapté au thème. L'équilibre des deux rôles malgré leur asymétrie. L'accent mis sur la tactique et le bluff plutôt que sur les combinaisons de cartes. La jouabilité des paquets de base. La qualité du design.

Le contre

Le thème qui peut rebuter ceux qui n'aiment pas la science-fiction. Les parties ne peuvent se faire qu'à deux joueurs. L'absence de compétitions officielles. La rareté des joueurs hors des grandes villes (Faites du prosélytisme !).

Fiche technique

Éditeur : Wizards of the coast
Présentation : double paquet de base de 60 cartes chacun, pochette-recharge de 15 cartes.

En v.o. et en v.f.

Prix indicatifs :

110 F (double paquet de base) et 18 F (pochette-recharge).



Netrunner

Techniques de base

par Stéphane Bura,
qui remercie
les membres de la
liste de discussion sur
Netrunner (netrunner-1@oracle.wizards.com)
pour leur aide
et inspiration.



Réorganisation
et licenciements,
Netrunner est-il
vraiment un jeu
de science-fiction
ou plutôt un jeu
réaliste ?

S

i vous débutez à Netrunner, il y a des règles essentielles à respecter si vous voulez l'emporter. Quelques-unes sont valables pour les deux joueurs :

- Examinez en permanence la réserve de votre adversaire. Le runner doit savoir quelles glaces la corporation peut activer et la corporation sur quels forts le runner peut faire une intrusion. Notez quelles sont ses sources de crédits sur le long terme (plans ou ressources). Anticipez au mieux ses capacités d'un tour sur l'autre (en voyant large).
- Ne dépensez pas de crédits inutilement. Ce n'est pas la peine d'activer une glace que le runner passe gratuitement ou d'installer une extension de mémoire en début de partie. Un crédit dans votre réserve fait plus peur à votre adversaire qu'une carte sans effet. Exception : Si votre adversaire est convaincu que vous respectez bien cette règle, c'est un bon moyen de bluffer (en activant par exemple une Séductrice fatale sans avoir les moyens d'activer la glace suivante).
- Tout ce qui coûte plus à votre adversaire qu'à vous est bon à prendre. C'est la règle générale qui prévaut à l'installation des glaces, mais le runner peut aussi l'appliquer en détruisant une Campagne de rumeurs fraîchement installée ou en forçant la corporation à activer un Mastiff. Les crédits futurs perdus ou les crédits dépensés par l'adversaire valent parfois le coût de se prendre quelques chocs.

● Ne gâchez pas vos actions. Vous en avez peu et vous devez en tirer le meilleur parti. Ainsi, tirez des cartes plutôt en début de tour – il se peut que vous ayez à les utiliser – pour ne pas avoir à les défausser et prenez des crédits plutôt en fin de tour – à moins d'en avoir besoin immédiatement – quand vous n'avez plus rien d'autre à faire. Pour la corporation, n'installez pas de cartes sans raison (elles sont sûrement plus utiles dans le QG). Pour le runner, ne tentez pas d'intrusion sans gain potentiel.

● Alimenter les craintes de votre adversaire. Gardez des cartes cachées ou en main et des crédits en réserve. Un runner ne doit jamais avoir le sentiment de pouvoir faire une intrusion en toute sécurité et une corporation doit toujours penser que tous ses sites sont vulnérables. Cela a l'air incompatible mais, avec de l'expérience, vous arriverez à garder cette assurance qui fera douter votre adversaire en toute circonstance.

● Soyez imprévisible. Variez votre style de jeu d'une partie sur l'autre. Vos habitudes jouent contre vous. Par exemple, ne négligez pas les Archives. C'est l'endroit idéal pour se délester de quelques projets encombrants... ou en récupérer si vous êtes le runner. Une glace installée sur les Archives peut pousser un runner à tenter une intrusion et lui faire perdre des ressources précieuses.

● Repérez les coûts cachés des cartes. Encaisse ! ou Recouvrement des impayés ne sont vraiment pas rentables si votre réserve est vide. Privilégiez donc les cartes qui vous en donnent plus pour moins dans la situation présente

(par exemple Appel à la SSII Edgerunner ou Offre spéciale Profi-Pak si vous avez des installations à faire).

- Mettez au moins 25 % de cartes rémunératrices dans votre paquet. Ce sont les cartes qui vous rapportent directement des crédits ou, indirectement, vous font économiser des actions, des cartes ou des crédits.

Jouer la corporation

- Mettez 40 % de glace dans votre paquet. Une carte de glace par point de projet dans un paquet est une proportion raisonnable (pour en tirer deux ou trois au début du jeu). Au moins 80 % de ces glaces doivent arrêter l'intrusion.
- Soyez éclectique. Netrunner est un des rares jeux de cartes où la diversité paye plus que la spécialisation. Incluez quelques cartes de traque, de chocs des différents types, d'embuscades et variez les natures et les coûts de vos glaces. Sinon, le runner sera capable de vous contrer avec peu de cartes.

- Gardez assez de crédits pour assurer votre défense. Ayez de quoi activer les glaces qui protègent les sites importants. D'où, n'activez pas de plans coûteux en fin de tour (mais plutôt à la fin du tour du runner). Si le runner peut encore faire des intrusions après celle-ci, n'activez pas de glace sur un site d'importance moindre si cela devait vous empêcher d'activer celles des sites stratégiques.

- Les murs sont plus efficaces au début d'une intrusion. En effet, ils peuvent coûter des crédits furtifs au runner.

Deux stratégies classiques pour la corporation

Investissement rapide

Votre objectif est de finaliser chacun de vos projets en un tour, installation comprise, pour éviter que le runner ne s'en empare. Les cartes essentielles de ce paquet sont Rumeurs de licenciement, Réorganisation de l'organigramme, Filiale de Chicago et éventuellement Propagande, Grille de Washington D.C. et Consultants. Vous devez vous concentrer sur la défense des sites principaux, en particulier la R&D, car vous n'aurez pas besoin de défendre un site pour le projet et celui-ci ne restera pas longtemps dans le QG. Les projets de choix sont Extension de la base Tycho (3 pour 45 cartes) et Guerre corporatiste (2) pour leur rapport coût/points optimal. Méfiez-vous cependant de Descente dans le QG, Représailles terroristes et Attaque synchronisée contre le QG qui peuvent vous faire vous défaire de vos opérations et sérieusement vous retarder. De même, un Allié corporatiste pourrait vous forcer à garder une Extension de la base Tycho en jeu si vous n'aviez pas les bonnes cartes en main. Si vous parvenez à installer durablement une Filiale de Chicago dans un Sous-marin vagabond, la partie est quasiment gagnée.

Conseil de jeu : Ne tirez que votre carte obligatoire chaque tour si vous n'avez pas de projet en main et que vous êtes convenablement protégé.

Traque et matraque

Votre objectif est de tuer le runner ou, sinon, de sérieusement l'handicaper pour qu'il ne puisse plus vous empêcher de finaliser vos projets. Traquez-le avec des glaces, des opérations (dont Cheval de Troie), des plans et projets finalisés. Une combinaison meurtrière : Surveillance urbaine et Fondation de l'omniscience vous permet de donner un tag en fin de tour du runner. Vous la ferez suivre d'une bonne Réhabilitation urbaine.

Conseils de jeu : Ne vous limitez pas aux cartes de chocs hémo. Une Fermeture de compte et une Agence de détectives privés peuvent faire très mal à un runner qui se croyait à l'abri dans son Réfrigérateur blindé. Évitez d'utiliser trop de glaces avec des procédures de traque. Une seule bonne évocation de base ruinerait vos plans.

Jouer le runner

- Neutralisez le minimum de procédures. Si vous avez décidé de vous déconnecter après une glace, il n'est pas nécessaire de neutraliser les « Arrêter l'intrusion. » Parfois, il est plus économique d'utiliser une extension ou un Bouclier que de neutraliser une procédure. L'important n'étant pas de finir en pleine forme mais avec 7 points de victoire, n'hésitez pas à encaisser des chocs si cela vous permet de réaliser des économies substantielles ou, tout simplement, d'accéder à un projet.

- Tentez plutôt vos intrusions au début de votre tour. Cela vous permet de réagir aux mauvaises surprises comme les chocs ou les tags.

- N'abusez pas des cartes de détection. C'est bien de savoir à quoi on va s'attaquer mais, à force de se renseigner, on n'a plus de temps ni de ressources pour faire des intrusions.

- Tirez le meilleur parti de toutes vos intrusions. Analyse du protocole R&D ou un virus peuvent vous aider à exploiter des intrusions apparemment infructueuses. Ces armes peuvent également pousser la corporation à dépenser plus pour sa défense, ce qui est bon pour vous sur le moyen terme.

Deux stratégies classiques pour le runner

Fonte des glaces

Votre objectif est de priver la corporation de ses défenses afin d'accéder librement à ses sites. Vos cartes de choix sont Informateur, Puce WORM de sécurité, Commande prioritaire : Larguer glace et Protocole de rétro-archivage. Vous pouvez également inclure un Ordre de destruction et une Dénonciation anonyme pour le cas où des méchantes glaces protégeraient les sites principaux. Enfin, une poignée de Réseaux restreints sur le QG et la R&D devrait empêcher la corporation de réinstaller des glaces trop rapidement. Une fois la R&D accessible, utilisez quelques Interfaces R&D ou la combinaison Analyse du protocole R&D + Interface IA Microtech.

Comme il vous faut accéder au QG, profitez-en pour jouer avec Flux inverse météo/compta-

bilité, Écrasement prioritaire et Bordereau de transport falsifié. C'est toujours autant de crédits qui ne serviront pas à activer des glaces. Si vous vous débrouillez bien, il est possible de gagner sans installer un seul brise-glace !

Conseil de jeu : Commencez par attaquer la R&D (avec, par exemple, Cascade). Si la corporation y concentre sa défense, la route du QG vous sera ouverte.

Note : La combinaison Dropp™ + Ordre de destruction ne fonctionne pas. Il faut toujours être connecté pour pouvoir utiliser Ordre de destruction.

Génie générique

Il est parfois frustrant de ne pas avoir le brise-glace adéquat au bon moment. C'est pourquoi jouer avec les brise-glace génériques (Écho miroir, Brise glace commémoratif de Bartmoss ou Bombe système) peut être tentant. Chacun d'entre eux nécessite cependant d'autres cartes : des protections contre les chocs réseau pour Écho miroir ; Jeanne d'Arc, Police d'assurance, Disque de sauvegarde Microtech ou Installateur Zetatech pour Bartmoss. Tous profitent cependant de l'ajout de Clowns, d'un Virus de Pattel, Réseaux restreints et de cartes furtives.

Votre préoccupation essentielle sera d'obtenir régulièrement des crédits. Aussi, vous pouvez augmenter sensiblement le nombre de cartes rémunératrices dans votre paquet et de cartes qui rendent vos intrusions plus rentables comme Karl de Veres, Iarbin corporatiste, Taxeur ou Reporter pour Glace & Data.

Conseil de jeu : Vous pouvez tout de même inclure un Microfuret dans votre paquet car les verrous se révèlent très coûteux pour les brise-glace génériques.

Techniques avancées

Crédits illimités

Vous le savez, le plus gros problème à Netrunner est d'obtenir suffisamment de crédits pour faire ce que l'on veut. Ceci est particulièrement sensible pour le runner qui doit généralement dépenser plus de crédits dans une partie que la corporation – si on ne considère que le rapport entre les coûts d'activation des glaces et ceux de quelques installations et utilisations de brises-glaces. Lors des tournois (aux États-Unis), plusieurs méthodes sont apparues pour doter le runner des moyens qui lui sont nécessaires. Parmi les plus populaires, nous avons :

Mes amis de Chiba

Le paquet a pour mode de revenu essentiel Emprunt à Chiba et Serveur privé du pavillon noir (ou Investissements truqués si le runner s'attend à une partie courte). Les Emprunts servent à payer les Serveurs et les cartes les plus coûteuses. Ce paquet joue sur les règles qui disent que le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre des effets simultanés et qu'une pénalité est ignorée une fois que le joueur s'en est acquitté de son mieux.

Le coût cumulatif des Emprunts en début de tour videra rapidement la réserve du runner.

Proteus

Proteus est la première extension pour Netrunner. Elle n'est pas encore traduite mais, même si vous ne parlez que moyennement l'anglais, vous y trouverez sûrement de quoi épicer vos parties. De nouveaux concepts de cartes sont explorés dont :

- Les glaces et les brise-glace mutables qui changent de type ou de propriétés même après leur installation, si on y met le prix.

- Des cartes affectant la réputation de la corporation. Si celle-ci dépasse un certain seuil de mauvaise réputation, elle perd la partie.

- De nouveaux virus redoutables qui font passer des tours à la corporation ou augmentent le nombre de cartes accessibles dans les forts principaux.

- Des glaces peu dangereuses qui rémunèrent la corporation quand elles sont activées (et qui profitent grandement au paquet « Verrouillage » décrit ci-avant).

- Des ressources que le runner installe face cachée et ne révèle que quand il les utilise.

- Des projets piégés qui affectent le runner quand il y accède.

- Des opérations pour activer des glaces même si on n'en a pas les moyens. De plus, Proteus contient des cartes qui remettent en cause la plupart des stratégies « classiques » du jeu de base comme une ressource qui taxe la corporation si elle veut créer un nouveau fort ou une opération qui permet une traque si le runner vient d'installer une ressource. Même si elle semble favoriser un peu le runner, cette extension apporte suffisamment de nouveautés pour trouver sa place dans votre collection.



Attention à l'usage des stupéfiants. Pour un court avantage, vous serez handicapé pour le reste de la partie.



Une carte de Proteus dessinée par Moebius.

Il faut savoir choisir ses projets en fonction de sa stratégie. Ici la Crypto découverte favorise les protections à base de Verrous.



En anglais, cette carte se nomme MIT West Tier. C'est un anagramme de Timetwister, une carte mythique des vieux joueurs de Magic.

Netrunner

Liste bilingue et Proteus

Le Runner

► Vitales

Accès par Arasaka	Ressource	Access to Arasaka
Accès par Kiribati	Ressource	Access to Kiribati
Alliés nomades	Ressource	Nomad Allies
As du flogging	Brise glace	Wild Card
Assommoir	Brise glace	Pile Driver
Billy le décodeur	Brise glace	Codexinger
Craqueur de code	Brise glace	Codexcracker
Cyfermaster™	Brise glace	Cyfermaster™
Dahlia noir	Brise glace	Black Dahlia
Erreur sur la personne	Ressource	Fall Guy
Grimoire	Brise glace	Wizard's Book
Loterie	Brise glace	Raffles
Marteau	Brise glace	Hammer
Marteau piqueur	Brise glace	Jackhammer
Microfuret	Brise glace	Timewest
Nasuko 1050cc	Matériel	Nasuko Cycle
Passage par Orbital Air	Ressource	Back Door to Orbital Air
Piston pneumatique	Brise glace	Ramming Piston
Raptor	Brise glace	Raptor
Roger Robot	Brise glace	Loony Gon
Shaka	Brise glace	Shaka
Ver	Brise glace	Worm

► Courantes

Billet Open-Ended®	Manœuvre	Open-Ended®
Bordereau de transport falsifié	Manœuvre	Edited Shipping Manifests
Bouclier	Programme	Shield
Bouclier de force	Programme	Force Shield
Camouflage	Programme	Cloak
Carte noire	Manœuvre	Jack'n'Joe
Clown	Programme	Cloven
Console Raven Microcyb Aigle	Matériel	Raven Microcyb Eagle
Contrat à durée déterminée	Ressource	Short-Term Contract
Coup d'œil	Programme	Smarteye
Courtier	Ressource	Broker
Crash Everett l'Embroilleur	Ressource	Crash Everett, Inventive Fixer
Disque de sauvegarde Microtech	Matériel	Microtech Backup Drive
Écoute téléphonique du QG	Manœuvre	Executive Wiretaps
Encaisse!	Manœuvre	Score!
Gédéon, prêteur sur gage	Manœuvre	Gideon's Pawnshop
Grande surface Microcode	Manœuvre	Temple Microcode Outlet
Guide du Réseau	Programme	Baader's Net Map
Interface QG	Matériel	JQ Interface
Interface R&D	Matériel	R&D Interface
Intérim	Manœuvre	Custodial Position
Investissements truqués	Ressource	Rigged Investments
Invisibilité	Programme	Invisibility
Le Short Circuit	Ressource	The Short Circuit
Le Tremplin	Ressource	The Springboard
Les bons plans de Phil Defer	Manœuvre	Livewire's Contacts
Leyland, Garde du corps Corpo	Ressource	Leland, Corporate Bodyguard
Mantis, fourgue en maraude	Manœuvre	Mantis, Fier-at-Large
Nain	Brise glace	Dwarf
Nuit blanche	Manœuvre	All-Nighter
Onduleur « Chevalier Vert »	Matériel	Green Knight Surge Buffers
Parraline 5750	Matériel	Parraline 5750
Passage vers Hilliard	Ressource	Back Door to Hilliard
Patte de velours	Programme	Very Vony Quiet
PK-6089a	Matériel	PK-6089a
Puce accélératrice Corolla	Matériel	Corolla Speed Chip
Puce accélératrice ZZ22	Matériel	ZZ22 Speed Chip
Puce de sauvegarde oubliée	Manœuvre	Forgotten Backup Chip
Puce mémoire Tycho	Matériel	Tycho Mem Chip
Puce mémoire WuTech	Matériel	WuTech Mem Chip
Puce mémoire Zetatech	Matériel	Zetatech Mem Chip
Serveur privé des Chasseurs	Manœuvre	Hunt Club BBS
Si tu veux		
qu'un truc soit bien fait...	Manœuvre	If You Want It Done Right
Vu!	Programme	SeeYa

► Inhabituelles

Accès privé longue distance	Manœuvre	Private LDI Access
Akès	Programme	Baader™
Analyse du protocole R&D	Programme	R&D-Protocol Files
Artemis 2020	Matériel	Artemis 2020
Beauark	Brise glace	Grub
Blindage cellulaire Technica™	Matériel	Technica™ Utility Suit
Bombe système	Brise glace	Krash

Cafard	Programme	Cockroach
Cascade	Programme	Cascade
Commande prioritaire		
Larguer glace	Manœuvre	Core Command : Jetison Ice
Confidence sur l'oreiller	Ressource	Technician Lever
Console de Pandore	Matériel	Pandora's Deck
Console Raven Microcyb Hibou	Matériel	Raven Microcyb Owl
Cyber mouchard	Programme	J Spy
Danshi le faussaire	Ressource	Danshi's Second ID
Descente dans le QG	Manœuvre	Romp through HQ
Diablotin	Programme	Imp
Dropp™	Brise glace	Dropp™
Écho miroir	Brise glace	Blink
Éfrit	Programme	Afreet
Emprunt à Chiba	Ressource	Loan from Chiba
Fait accompli	Programme	Fait Accompli
Filtrage de forums	Programme	Newsgrout Filter
Flak	Brise glace	Flak
Flux inverse météo/comptabilité	Manœuvre	Weather-to-Finance Pipe
Fourgue de données	Ressource	Databroker
Fourrière	Brise glace	Dogcatcher
Gremlins	Programme	Gremlins
Guide Glace & Data du Réseau	Manœuvre	Ice and Data's Guide to the Net
Informateur	Manœuvre	Inside Job
Ingénierie sociale	Manœuvre	Social Engineering
Installateur Zetatech	Programme	Zetatech Software Installer
Karl de Veres, larbin corporatiste	Ressource	Karl de Veres, Corporate Stodge
Kilroy te salue!	Manœuvre	Kilroy Was Here
Liaison satellite sous-marine	Ressource	Submarine Uplink
Lièvre	Programme	Rabbit
Manœuvre		Speed Trap
Monspace « Drifter »	Matériel	Drifter Mobile Environment
Neuro drogue Lucidrine™	Manœuvre	Lucidrine™ Booster Drug
Offre spéciale Profi-Pak	Manœuvre	Valu-Pak Software Bundle
Ordre de destruction	Programme	Startup Immolator
Panneau de signalisation	Programme	Signpost
Plaque de blindage dermique	Matériel	Dermatech Bodyplating
Police d'assurance	Ressource	Umbrella Policy
Protocole de rétro-archivage	Programme	Shredder Uplink Protocol
Puce mémoire	Matériel	MRAM Chip
Puce mémoire Militech	Matériel	Militech MRAM Chip
Puce WORM de sécurité	Manœuvre	Security Code WORM Chip
Réfrigérateur blindé	Matériel	Armored Fridge
Réplicateur	Brise glace	Replicator
Réseau restreint	Ressource	Restrictive Net Zoning
Salon VIP	Programme	Boardwalk
Sang artificiel Bodyweight™	Manœuvre	Bodyweight™ Synthetic Blood
Serveur privé de la décharge	Ressource	Junkyard BBS
Serveur privé du pavillon noir	Ressource	Floating Runner BBS
Skivviss	Programme	Skivviss
Smith, prêteur sur gage	Ressource	Smith's Pawnshop
Souris	Programme	Mouse
Système expert en organisation	Programme	Expert Schedule Analyzer
Taxeur	Programme	Butcher Boy
Train d'enfer	Ressource	Hell's Run
Trauma Team™	Ressource	Trauma Team™
Van blindé « Armadillo »	Matériel	Armadillo Armored Road Home
Vérole	Programme	Pox
Virus de Patel	Programme	Patel's Virus
Wilson, apprenti pirate	Ressource	Wilson, Weclrunner Apprentice

► Rares

Accès à travers Alpha	Ressource	Access through Alpha
Allié corporatiste	Ressource	Corporate Ally
Arasaka vous tient	Manœuvre	Arasaka Owns You
Attaque synchronisée contre le QG	Manœuvre	Synchronized Attack on HQ
Aujourd'Oui	Ressource	Aujourd'Oui
Aux frontières du virtuel	Manœuvre	Stumble through Wilderspace
Boîte à malice	Programme	Mystery Box
Boule de neige	Brise glace	Snowball
Brise glace commémoratif de Bartmoss	Brise glace	Bartmoss Memorial Icebreaker
Cache de code viral	Ressource	Code Viral Cache
Caisson de survie Bodyweight™	Matériel	Bodyweight™ Data Crèche
Code auto modifiable	Programme	Self-Modifying Code
Concurrent aux abois	Manœuvre	Desperate Competitor
Convention pirate au sommet	Ressource	Top Runners' Conference

Conversion en cyborg	Matériel	Full Body Conversion
Cuve d'altération génétique	Manœuvre	Total Genetic Retrofit
Démo jouable	Manœuvre	Sneak Preview
Dénomination anonyme	Manœuvre	Anonymous Tip
Div. à vendre	Manœuvre	misc-for-sale
Don d'IA	Brise glace	AI Boon
Donneur d'organe	Manœuvre	Organ Donor
Dupré	Brise glace	Dupré
Écho fantôme	Programme	False Echo
Éclateur	Programme	Scatter Shot
Écrasement prioritaire	Manœuvre	Priority Wreck
Ectoplasme réseau	Programme	Emergency Self-Construct
Électrodes Microtech	Matériel	Microtech Trade Set
En quête de Cattekin	Ressource	Quest for Cattekin
Eurothéâtre R.E.Z.O.	Ressource	N.E.T.O.
Franchise du Silicon Saloon	Ressource	Silicon Saloon Franchise
Gare au ronin	Ressource	Ronin Around
Guides des Courtiers	Ressource	The Shell Traders
IA espion	Manœuvre	Playful AI
Immunité diplomatique	Ressource	Diplomatic Immunity
Incubateur	Programme	Incubator
Interface IA Microtech	Programme	Microtech AI Interface
Inversion du cyberspace	Programme	Net-space Inverter
Jeanne d'Arc	Programme	Joan of Arc
Jumeau diabolique	Brise glace	Evil Twin
Mantis le dealer	Ressource	Prying Mantis
Nanochirurgiens Lifesaver™	Matériel	Lifesaver™ Nanosurgeons
Ordre d'activation falsifié	Manœuvre	Forged Activation Orders
Pensée profonde	Programme	Deep Thought
Poltergeist	Programme	Poltergeist
Prototype portable Arasaka	Matériel	Arasaka Portable Prototype
Reconstruction d'enregistrement	Matériel	Record Reconstructor
Recyclotron	Manœuvre	MIT West Tier
Réfecteur	Brise glace	Reflector
Réorganisation de site	Manœuvre	Fortress Respecification
Reporter pour Glace & Data	Ressource	Field Reporter for Ice and Data
Représailles terroristes	Manœuvre	Terrorist Reprisal
Scoop pour WNS	Manœuvre	Hot Tip for WNS
Succube	Programme	Succubus
Supplye de l'eau	Brise glace	Japanese Water Torture
Tractations avec Militech	Manœuvre	Deal with Militech

La Corporation

► Vitales

Accord avec la police de Détroit	Projet	Detroit Police Contract
Appel équipe Solo	Projet	On-Call Solo Team
Aréologie sous marine	Projet	Marine Aréology
Coup en bourse	Projet	Corporate Coup
Cyberpolice privée	Projet	Private Cybernet Police
Déménagement de la maison mère	Projet	Main-Office Relocation
Développement prioritaire	Projet	Priority Requisition
Extension de la base Tycho	Projet	Tycho Extension
Filiale délocalisée	Projet	Subsidiary Branch
Glace mutante	Projet	Glacé Transmutation
Guerre corporatiste	Projet	Corporate War
Manœuvre politique	Projet	Political Coup
O.P.A. hostile	Projet	Hostile Takeover
Œuvre de bienfaisance	Projet	Corporate Boon
Optimisation des sécurités	Projet	Security Net Optimization
PC de surveillance Netwatch	Projet	Netwatch Operations Office
Percée dans la chimie des polymères	Projet	Polymer Breakthrough
Projet Babylone	Projet	Project Babylon
Responsabilisation du personnel	Projet	Employee Empowerment
Restructuration	Projet	Corporate Downsizing
Séminaire corporatiste	Projet	Corporate Retreat
Site en friche	Projet	Data Fort Reclamation

► Courantes

Banpei	Sentinelles	Banpei
Brouilleur	Verru	Scramble
Campagne de rumeurs	Plan	BBS Whispering Campaign
Campagne holovidéo	Plan	Holovid Campaign
Campagne Virtua média	Plan	Brandance Campaign
Cerbère	Sentinelles	Cerberus
Cheval de Troie	Opération	Trojan Horse
Chevalier d'Arc	Sentinelles	D'Arc Knight
Consultants en planification	Opération	Planning Consultants
Crocs	Sentinelles	Fung
Crocs 2.0	Sentinelles	Fung 2.0



Dans le futur, les opérations de promotion seront virtuelles elles aussi.



Dilemme	Verrou	Quandary
Dormeur	Verrou	Sleeper
Éclair à fragmentation	Sentinelles	Bolter Cluster
Épée neurale	Sentinelles	Neural Blade
Équipe de nuit	Opération	Night Shift
Experts qualité	Opération	Efficiency Experts
Fetch 4.0.1	Sentinelles	Fetch 4.0.1
Filter	Verrou	Filter
Gâchette	Sentinelles	Triggerman
Gardien	Verrou	Keeper
Homewrecker	Sentinelles	Homewrecker
Mur de cristal	Mur	Crystal Wall
Mur de données	Mur	Data Wall
Mur de données 2.0	Mur	Data Wall 2.0
Mur de feu	Mur	Fire Wall
Mur de statique	Mur	Wall of Static
Neutralisation corticale	Sentinelles	Cortical Scrub
π gnou	Sentinelles	π in the Face
Prime du Netwatch	Opération	Netwatch Credit Voucher
Promo Rockerboy	Plan	Rockerboy Promotion
Récouvrement des impayés	Opération	Accounts Receivable
Réhabilitation urbaine	Opération	Urban Renewal
Relations publiques Spinn*	Plan	Spinn* Public Relations
Réorganisation	Opération	Management Shake-Up
Repérage fortuit	Opération	Chance Observation
Rex	Sentinelles	Rex
Rumeurs de licenciement	Opération	Systematic Layoffs
Site piégé	Plan	Setup!
Suivi des appels télécom	Opération	Audit of Call Records
TKO 2.0	Sentinelles	TKO 2.0
Vipère	Sentinelles	Asp
Willie « Pique à glace »	Sentinelles	Ice Pick Willie
Zombie	Sentinelles	Zombie

► Inhabituelles

Agence de détectives privés	Opération	Corporate Detective Agency
Agence Spatiale Européenne	Plan	ESA Contract
Appel à la SSII Edgerunner	Opération	Edgerunner, Inc., Temps
Banque d'affaires ACME	Plan	ACME Savings and Loan
Bilan annuel	Opération	Annual Reviews
Blanchiment des informations	Plan	Information Laundering
Bonus pour heures sup	Opération	Overtime Incentives
Bordigue	Extension	Red Herring
Cabinet d'investissement	Plan	Investment Firm
Canis major	Sentinelles	Canis Major
Canis minor	Sentinelles	Canis Minor
Cendrillon	Sentinelles	Cinderella
Centre de traque anti-pirate	Plan	Hacker Tracker Central
Chaîne et boulet	Verrou	Ball and Chain
Chasseur	Sentinelles	Hunter
Circuits en surcharge	Opération	Power Grid Overload
Consultants	Opération	Project Consultants
Corbeau virtuel	Sentinelles	Data Raven
Corpo runner désincarné	Plan	Corprunner's Shattered Remains
Crypto glyphs	Extension	Bizarre Encryption Scheme
Datapool® par Zetatech	Opération	Datapool® by Zetatech

Proteus

La Corporation

C... Brain Wash	Sentry
C... Charity Takeover	Agenda
C... Chihuahua	Sentry
C... Corporate Headhunters	Agenda
C... Coyote	Sentry
C... Credit Blocks	Sentry
C... Credit Consolidation	Operation
C... Data Sifters	Operation
C... Datacomb	Wall
C... Death Yo-Yo	Sentry
C... Doppelgänger Antibody	Node
C... Food Fight	Sentry
C... Galatée	Wall
C... Gatekeeper	Code Gate
C... Government Contract	Node
C... Lesser Arcana	Sentry
C... Manhunt	Operation
C... Marionette	Sentry
C... Marked Accounts	Agenda
C... Misleading Access Menus	Code Gate
C... Project Venice	Agenda
C... Project Zurich	Agenda
C... Riddler	Code Gate
C... Sandstorm	Wall
C... Scaffolding	Wall
C... Snowbank	Wall
C... Syd Meyer Superstores	Node
C... Tumblers	Code Gate
C... Twisty Passages	Code Gate
C... Underworld Mole	Operation
C... Viral Breeding Ground	Agenda
C... Walking Wall	Wall
C... Washed-Up Solo Construct	Sentry
U... Bel-Digmo Antibody	Node
U... Bug Zappe	Sentry
U... Caryatid	Wall
U... Corporate Guard® Temps	Operation

U... Digiconda	Sentry
U... Dog Pile	Sentry
U... Emergency Rig	Operation
U... Herman Revista	Upgrade
U... Homing Missile	Sentry
U... Hunting Pack	Sentry
U... Mastermind	Sentry
U... Minotaur	Sentry
U... Panic Button	Upgrade
U... Pattel Antibody	Node
U... Rasmin Bridger	Upgrade
U... Raymond Ellison	Upgrade
U... Rent-to-Own Contract	Operation
U... Schlaghund Pointers	Operation
U... Simon Francisco	Upgrade
U... Siren	Node
U... Sphinx 2006	Code Gate
U... Sumo 2008	Sentry
R... AI Board Member	Agenda
R... Colonel Failure	Sentry
R... Cybertech Think Tank	Node
R... Department of Misinformation	Node
R... Executive Boot Camp	Node
R... Fetal AI	Agenda
R... Iceberg	Wall
R... LDL Traffic Analyzers	Node
R... Lesley Major	Upgrade
R... Lisa Blyte	Upgrade
R... Marcel DeSoleil	Upgrade
R... Mobile Barricade	Wall
R... Networked Center	Upgrade
R... Obfuscated Fortress	Upgrade
R... Pavit Bharat	Upgrade
R... Please Don't Choke Anyone	Agenda
R... Research Bunker	Upgrade
R... Roadblock	Code Gate
R... Stereogram Antibody	Node
R... Toughonium(TM) Wall	Wall
R... Weapons Depot	Upgrade
R... World Domination	Agenda

Déconnexion impossible	Sentinelles	Jack Attack
Docteur Volt	Sentinelles	Shock.r
Dr. Dreff	Extension	Dr. Dreff
Équipe de jour	Opération	Day Shift
Escadron Solo	Plan	Solo Squad
Euro consortium	Plan	Euromarket Consortium
Expédition punitive	Opération	Punitive Counterstrike
Fermeture de compte	Opération	Closed Accounts
Filliale de Chicago	Plan	Chicago Branch
Filliale Rustbelt du QG	Plan	Rustbelt HQ Branch
Fléchettes virtuelles	Sentinelles	Data Darts
Fondation de l'omniscience	Plan	Omniscience Foundation
Grille de Paris	Extension	Paris City Grid
Grille de Rio de Janeiro	Extension	Rio de Janeiro City Grid
Grille du Crystal Palace	Extension	Crystal Palace Station Grid
Groupe d'intervention	Extension	Dedicated Response Team
anti-intrusion	Plan	Experimental IA
IA expérimentale	Extension	Antiquated Interface Routines
Interface obsolète	Plan	NewsGroup Taunting
Intox	Plan	Rock Is Strong
Jeu de la pierre	Mur	Mazer
Labyrinthe fractal	Verrou	Liche
Liche	Sentinelles	Mastiff
Mastiff	Sentinelles	South African Mining Corp
Mines sud-africaines	Plan	Data Naga
Naga virtuel	Sentinelles	Code Corpse
Nérogiciel	Sentinelles	Olivia Salazar
Olivia Salazar	Extension	TRAP!
PIÈGE!	Plan	Rescheduler
Planificateur	Plan	Namatoki Plaza
Plaza Namatoki	Extension	Vapor Ops
Propagande	Plan	Pocket Virtual Reality
Réalité virtuelle de poche	Sentinelles	Team Restructuring
Restructuration du personnel	Opération	Off-Site Backups
Sauvegarde de sécurité	Opération	Sentinelles Prime
Sentinelles principales	Sentinelles	Virus Test Site
Site d'expérimentation virale	Plan	Cowboy Sysop
Sysop boy	Plan	Remote Facility
Télé travail	Plan	Fragmentation Storm
Tempête à fragmentation	Sentinelles	Scorched Earth
Terre brûlée	Opération	Vacant Souffler
Tueur d'âme	Plan	Turbine Delacroix
Turbine Delacroix	Extension	Department of Truth Enhancement
Valorisation	Plan	Virizz
de la communication	Plan	Virul 15
Virizz	Sentinelles	
Virus 15	Sentinelles	

► Rares

Aspirateur	Sentinelles	Vacuum Link
Astéro bombardement	Plan	I Got a Rock
Barrière laser	Mur	Laser Wire
Barrière minée	Mur	Shotgun Wire
Barrière rasoir	Mur	Razor Wire
Bio armement	Projet	Blowguns Engineering
Centre de négociation corpo	Plan	Corporate Negotiating Center
Chat sauvage	Plan	Blood Cat

Le Runner

C... All-Hands	Prep
C... Back Door to Rivals	Resource
C... Big Frackin' Gun	Icebreaker
C... Bolt-Hole	Resource
C... Boring Bit	Icebreaker
C... Chiba Bank Account	Resource
C... Corrosion	Icebreaker
C... Cortical Cybermodem	Hardware
C... Cortical Stimulators	Hardware
C... Cruising for Netwatch	Prep
C... Decoy Signal	Prep
C... Drone for a Day	Prep
C... Enterprise, Inc., Shields	Program
C... Expendable Family Member	Resource
C... HQ Mole	Resource
C... Ice and Data Special Report	Prep
C... Liberated Savings Account	Resource
C... Lockjaw	Program
C... Personal Touch, The	Prep
C... R&D Mole	Resource
C... Reconnaissance	Prep
C... Redecorator	Icebreaker
C... Runner Sense	Resource
C... Rush Hour	Prep
C... Skeleton Passkeys	Icebreaker
C... Skullcap	Program
C... Stakeout	Prep
C... Streetware Distributor	Resource
C... Sunburst Cranial Interface	Hardware
C... Swiss Bank Account	Resource
C... Weefle Initiation	Prep
C... Wired Switchboard	Resource
C... Wrecking Ball	Icebreaker
U... Black Widow	Icebreaker
U... Bulldozer	Icebreaker
U... Credit Subversion	Resource
U... Crumble	Program
U... Demolition Run	Prep
U... Disgruntled Ice Technician	Prep

U... Disintegrator	Program
U... Eurocorpse (TM) Spin Chip	Hardware
U... Faked Hit	Prep
U... Forward's Legacy	Program
U... Fubar	Icebreaker
U... Garbage In	Program
U... Get Ready to Rumble	Resource
U... Highlighter	Program
U... Mercenary Subcontract	Resource
U... Morphing Tool	Icebreaker
U... On the Fast Track	Prep
U... Precision Bribery	Resource
U... Remote Detonator	Prep
U... Subliminal Corruption	Prep
U... Taxman	Program
U... Vienna 22	Program
R... Armageddon	Program
R... Back Door to Netwatch	Resource
R... Bargain with Viacox	Resource
R... Blackmail	Prep
R... Death from Above	Resource
R... Deck, The	Hardware
R... Frame-Up	Prep
R... Hijack	Prep
R... Identity Donor	Prep
R... Live News Feed	Prep
R... Locker	Resource
R... Lucidrine® Drip Feed	Hardware
R... Pirate Broadcast	Prep
R... Poisoned Water Supply	Prep
R... Prearranged Drop	Prep
R... Promises, Promises	Prep
R... Scaldan	Program
R... Senatorial Field Trip	Prep
R... Simulacrum	Resource
R... Test Spin	Prep
R... Time to Collect	Resource
R... Viral Pipeline	Program



Notre bon vieux système solaire est menacé par des saletés venues d'une autre dimension. Alors choisissez votre camp dans le combat qui est celui de toute l'humanité : dirigerez-vous les prestigieux Commandos de la Mort ou les abominables Hérétiques vendus à l'Âme Obscure ? Ou bien les deux en même temps ?

Doomtrooper

Les troupes du destin

par José A-Phok,
champion de France 1996
de Doomtrooper



La célèbre
Warzone Lady ?

Tiré de l'univers du jeu de rôle Mutant Chronicles, Doomtrooper se situe dans un lointain futur. Après avoir transformé la Terre en un désert radioactif au cours d'incessantes guerres, l'homme commença à voyager dans l'espace puis à coloniser les planètes du système solaire. Quand il découvrit la dixième planète cachée, Néron, il libéra le plus grand fléau de tous les temps : l'Obscurité. Des êtres maléfiques envahirent alors les mondes des hommes, ces Légions Obscures ont maintenant pour ultime objectif d'anéantir notre civilisation.

Les Mégacorporations

Les humains n'appartiennent plus à un pays, mais à une des Mégacorporations ou à leurs innombrables succursales. Elles leur fournissent tout ce dont leurs employés ont besoin : logement, éducation, loisirs. Malgré la menace de l'envahisseur, ces dernières n'hésitent pas à se faire la guerre. Il existe cinq Mégacorporations qui contrôlent l'économie du système solaire :

- Capitol, est la plus grande et la plus ancienne. Corporation pionnière, elle est surtout présente sur Luna et Mars. Sa politique industrielle est de réaliser le produit idéal qui se vendra le mieux. Dans un monde violent, le Capitoliien est le citoyen le plus tolérant de

rial est réputée pour construire les armes les plus meurtrières. De plus, elle est très mal vue de ses adversaires, car ce sont ses Conquistadores qui ont libéré le mal sur la dixième planète.

- Cybertronic est la dernière née des cinq. Elle est en fait formée des meilleurs éléments des quatre autres, « enrôlés » par Cybertronic. Elle est à la pointe de la technologie et ses secrets sont jalousement surveillés par sa division Cybercurity. Cybertronic est née en même temps que les sombres événements. Cette coïncidence fait que leurs concurrents les soupçonnent d'avoir des relations avec les forces extraterrestres. Mais rien n'a été prouvé et ses membres sont partiellement insensibles à l'influence de la Symétrie Obscure.

Le Cartel est une institution à part, créée pour tenter de concilier les Mégacorporations. Des milliers de diplomates y siègent, dans les locaux du Haut Conseil sur Luna et débattent sur les conflits. Le Cartel a aussi un autre rôle, il rassemble les meilleurs combattants des Mégacorporations pour constituer les Commandos de la Mort. Ces guerriers, les plus formidables de l'univers, sont formés pour repousser les créatures de l'au-delà.

La Confrérie est une organisation religieuse qui étudie la magie des Mystères et pourchasse les Légions Obscures. C'est la seule religion tolérée par les autorités. Son Inquisition est omniprésente dans le système, elle recrute des frères et traque les Hérétiques qui se sont vendus à l'ennemi. À la tête de la Confrérie se trouve le Cardinal, l'ennemi juré de l'Obscurité.

Les Légions Obscures

Ce sont des monstres venus d'autres dimensions. Ces abominables créatures reçoivent l'aide de la magie noire de la Symétrie Obscure. Ces dons maléfiques proviennent des Apôtres du mal. L'Obscurité est une force impie qui puise son énergie dans les pensées fourbes et malveillantes de l'homme. Elle a donné naissance à cinq Apôtres :

- Ilian, la Dame du Vide, est la plus puissante, c'est elle qui contrôle la puissance de la Symétrie. Ses troupes apparaissent dans n'importe quelle partie de l'univers, transportées par des portails maléfiques.

- Muawijhe, le Maître de la Démence, hante les nuits des esprits les plus forts. Désormais, nul ne trouve de réconfort dans le repos.

- Semaï, le Maître du Mensonge, instaure partout le chaos. Il peut corrompre l'âme la plus pure pour mettre le trouble dans la société la mieux organisée.

- Algeroth, le Techno Maître, équipe ses fidèles d'armes surpuissantes. Il crée les plus dangereux ennemis de l'homme et possède les Légions les plus terribles. Nombre d'adversaires seront des fidèles d'Algeroth, notamment ses monstrueux Népharites. Ses armées détruisent tout sur leur passage.

- Demnagonis, le Contaminateur, propage de terribles maladies. Il affaiblit ainsi nos défenses et attend le moment pour porter le coup fatal. Les Népharites sont les lieutenants qui dirigent les hordes sur le terrain. L'anarchie est

tous. Ses valeurs et ses croyances sont, grossièrement, celles des Nord Américains.

- Bauhaus, seconde dans la course aux étoiles, a pour fief Vénus. Les Bauhausers sont très fiers de la sécurité que leur apporte leur affiliation. L'équipement de Bauhaus est réputé comme le meilleur du système, mais aussi le plus onéreux. C'est la Mégacorporation la plus impliquée dans la lutte contre les Légions Obscures, à travers la formidable jungle vénusienne. Elle est inspirée de la Prusse et de l'empire Allemand du XIXe siècle.

- Mishima est basée sur Mercure. Elle respecte les valeurs japonaises que sont la famille, les traditions, la loyauté et la gloire. Le plagiat est monnaie courante chez Mishima, on y trouve donc les meilleurs espions industriels. Leur armée n'est pas la plus redoutable, mais sans doute la plus courageuse, sa devise étant : « tenir en attendant les renforts ». Elle n'est que peu engagée dans la lutte contre l'Obscurité : celle-ci est peu présente dans le monde souterrain de Mercure.

- Impérial est la plus petite des Mégacorporations, mais elle s'empare par la force des propriétés des autres. Par conséquent leur armée est la meilleure et ses unités d'élite sont les plus redoutables, notamment les fameux Blood Berets. Le commerce n'est pas son point fort, mais Impé-

reine, à tel point que les Apôtres sont rivaux entre eux. Chacun a besoin des pouvoirs de l'autre et tous agissent pour leur propre intérêt. Ils n'hésitent pas à se trahir, mais partagent l'objectif de destruction de l'humanité et ils doivent tous rendre des comptes à l'Âme Obscure. Cette entité toute-puissante vit hors de notre plan et n'est accessible qu'aux Apôtres et à leurs Népharites les plus gradés. Doomtrooper vous propose d'être acteur de ce conflit, dans le camp de l'humanité ou des Légions. Vous pouvez aussi jouer simultanément les deux forces. À vous de décider qui l'emportera.

Les principes du jeu

Votre mission

Il y a deux façons de gagner à Doomtrooper : être le premier joueur à atteindre le nombre de points de Promotion convenu au début de partie. Ou laisser l'adversaire perdre s'il n'a plus de pioche et reste deux tours sans avoir de combattant en jeu.

Équipez-vous

Il faut un minimum de 60 cartes pour débuter. L'avantage du jeu est qu'il n'existe pas de carte vitale. Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour commencer avec un paquet de base et deux ou trois recharges de n'importe quelle collection. Les parties resteront jouables et très équilibrées. Dans un paquet, vous devez avoir cinq combattants minimum et pas plus de cinq exemplaires de la même carte. Les différentes cartes de base sont :

- Les combattants, avec une série de quatre chiffres indiquant leurs niveaux de combat au corps à corps, de tir, d'armure et enfin leur valeur. Cette dernière est importante car elle représente le nombre de points de Destinée qu'il faut payer pour déployer un combattant, ou de points de Promotion que gagne l'adversaire s'il élimine votre personnage.
- Les missions, elles font gagner des points de Promotion supplémentaires et peuvent procurer des bonus.
- Les spéciales sont utilisées comme des interruptions ou des événements, elles modifient les actions d'un joueur ou le déroulement d'une partie.
- Les équipements augmentent les capacités d'un combattant ou d'un joueur.
- Les fortifications offrent des protections ou des ressources à un groupe.
- Les Mystères, c'est la magie que peuvent utiliser les personnages qui maîtrisent ses principes.

Le tour de jeu

1. Complétez votre main à 7 cartes, valable aussi au premier tour.

2. Effectuez trois de ces actions :

- Déployer un combattant. Une fois sa valeur payée, un personnage peut rentrer en jeu. Vous pouvez former une escouade de Commandos de la Mort et/ou une cohorte pour les Légions Obscures. Un combat peut avoir lieu dès que vous avez un guerrier, sauf pendant votre premier tour. Les personnages sont employés pour les batailles qui sont l'une des sources des points de Promotion. Avoir un combattant en jeu, même faible, est important puisqu'il peut espérer marquer quelques points. Mais surtout, il peut empêcher un adversaire costaud de finir trop rapidement la partie.

- Mettre un combattant à couvert. Mis face cachée, le guerrier est dissimulé et obtient un bonus défensif. De plus il force l'adversaire à se souvenir de ses caractéristiques. Un personnage à couvert ne peut attaquer mais peut l'être. C'est une tactique de défense qui peut s'avérer efficace si vous êtes vraiment vulnérable.

- Sortir un combattant du couvert. Un joueur doit avoir au moins un élément de ses troupes découvert au début de ses tours. Action très délicate, mais obligatoire.

- Déployer un combattant à couvert (coûte 3 actions). Placer en marge de son escouade et de sa cohorte, l'identité de l'arrivant est secrète. Sa valeur en Destinée n'est payée que quand la carte est dévoilée. Si la D ne peut pas être versée quand il est révélé, le personnage est défaussé. Manœuvre de bluff ou d'attente quand il vous manque LA carte.

- Méditer. Permet de rajouter de la Destinée à ses 5 points de départ. Une action de méditation rapporte 1D. Toujours utile quand le jeu est bloqué, ou que vous devez sortir un combattant important, voire pour faire un coup d'éclat.

- Équiper un combattant. Fait augmenter la force des troupes. Les équipements peuvent faire basculer une bataille. Chaque camp est restreint dans son armement, comme l'indique la carte.

- Octroyer un don. Les disciples de la Symétrie Obscure (pouvoirs accessibles à tous) voient leur puissance augmenter. Par contre les Apôtres ne partagent leurs dons qu'avec leurs fidèles.

- Assigner une mission. Rapporte généralement des points de Promotion au joueur qui la réussit ou donne des avantages au combattant qui la termine. Vous pouvez toujours essayer de baser un jeu sur quelques grosses missions.

- Attaquer (toujours en dernière action). Un combattant peut attaquer que s'il était découvert au début de son tour. Le joueur choisit la cible que va attaquer un de ses guerriers. Si l'adversaire n'a pas de défenseur, il peut être atteint directement, ce qui donne généralement des points faciles à l'agresseur. Sinon, les deux partis comparent leurs indices de combat (corps à corps ou tir) à l'armure adverse. Des cartes spéciales et/ou Mystères peuvent être jouées pour modifier leurs caractéristiques. Les résultats d'attaques égaux ou supérieurs aux armures infligent une blessure aux défenseurs. Normalement, il faut deux attaques pour mettre hors circuit un combattant. Vous gagnez la valeur de la victime en Destinée ou en Promotion, au choix du vainqueur.

3. Défausser, pour ramener sa main 7 cartes si vous en avez plus (grâce à des cartes spéciales). Autrement, il est possible de se débarrasser d'une carte pour faire tourner son jeu. Dès lors, c'est au tour de son adversaire.

- La Symétrie Obscure est un ensemble de pouvoirs donnés à ceux qui rejoignent les forces du mal.

Comment jouer

Les points de Destinée (D) servent à payer certaines actions, vous débutez avec 5D. Après avoir battu votre jeu, tirez 7 cartes. Si vous n'avez pas de combattants, vous pouvez choisir de refaire votre main. L'adversaire peut décider d'en faire autant. Ensuite, les 7 premières cartes écartées sont mélangées à la pioche. Avant le début d'un tour, certaines cartes spéciales peuvent être jouées. Vous pouvez ainsi contrer ou influencer le jeu avant même d'avoir commencé.



Fiche technique

Éditeur : Target Games

Présentation : paquet de base de 60 cartes, pochette-recharges de 15 cartes.

En v.o. et en v.f. (traduction Descartes)

Prix indicatifs :

48 F (paquet de base)

et 15 F (pochette-recharge).

Avec ces cinq extensions, Doomtrooper est l'un des jeux à avoir le plus de cartes à proposer. Avant de voir ce que nous offre chaque extension, allons d'abord faire un petit tour dans la série de base.

Il faut le reconnaître, les cartes rares de la collection de base sont très puissantes. À ce niveau, le joueur qui déploie un gros combattant a un avantage certain. *Alakhaï le rusé*, le *Cardinal Dominic*, *Max Steiner* ou *Valérie Duval* en sont l'illustration. Les Mégacorporations sont assez inégales entre elles, surtout *Mishima* qui est assez faible. La Confrérie est assez avantagée avec ses Mystères que l'on ne peut pratiquement pas contrer. De plus, avec son immunité, un membre de l'Inquisition ne peut se faire attaquer que par une cohorte. *Domination majeure* fait se défausser d'une main entière pour un faible coût et *Explosion* transforme un petit sage en surdoué du combat. Arrivent ensuite les Légions Obscures avec en tête les suivants d'Algeroth. *Ezogoule*, *Maraudeur Prétorien* et le *Razide* sont largement au-dessus de la moyenne. Heureusement le jeu trouve son équilibre et s'améliore au fil des extensions. Avec un petit nombre de cartes, la collection des séries reste abordable et

Manipulation majeure fait changer de camp un guerrier adverse pour un tour. Nous découvrons aussi les puissants Apôtres des Légions Obscures, qui ne combattent pas mais aident leurs adeptes. *Algeroth le Techno-Maître* est le spécialiste de l'équipement. Quelques fortes personnalités rejoignent les escouades : *Cardinal Durand*, qui retourne dans la pioche en cas de défausse, *Vince Diamond*, le Chasseur blindé contre les Légions.

Plusieurs cartes font gagner plus rapidement des points de Destinée, ce qui permet des batailles épiques, comme *Taxe*, *Désolation* ou *Le troisième directeur*. Équipements et dons améliorent les guerriers les plus modestes qui deviennent jouables (*Coordinateur de combat*). Avec *Inquisition* le champ de bataille devient dévastateur voire expéditif. Même les cartes communes procurent des combinaisons détonantes.

À retenir : *Complexe industriel* apporte automatiquement des points de Destinée. *Griserie de la*

bataille augmente le nombre

d'attaques. *Illian la Dame du Vide* accélère les jeux avec les Légions Obscures. *Réassignement* dans la pioche des assaillants trop imposants. *Vol et pillage* possèdent trois capacités plus qu'intéressantes. Par exemple, invoquer un *Char d'assaut Grizzly* sans tenir compte des restrictions.

Warzone

Nouveau concept, avec l'arrivée des zones de guerre qui sont des terrains qu'un groupe de guerriers connaît sur le bout des doigts. Être dans son territoire modifie les indices de combat et procure des habilités spécifiques à l'endroit comme *Cyberopolis*, mais seulement en défense. Même si les nouvelles zones de guerre donnent un avantage à chaque catégorie, l'effort a enfin été porté sur les Mégacorporations. Des cartes spéciales rendent les Commandos de la Mort « basiques » enfin jouables. *Champ de mine* et *Soutien aérien* interviennent comme bonus. Les dirigeants corporatistes et officiers leurs donnent une plus grande force de frappe. *Général Constance Romanov* transforme en attaque les actions normales de *Bauhaus* ou *Sergent* améliore *Capitol*. Rien de nouveau pour la Confrérie qui est déjà assez forte comme ça, sauf que la puissance des Mystères peut être contrée avec *Long feu*. Par contre, en plus d'armes conséquentes (*Métacanon* ne se défausse pas), les Légions Obscures héritent de la plus forte créature à ce jour, le *Biogéant*. Il est aussi possible grâce aux cartes spéciales d'écarter n'importe quel indésirable sans combattre (*Assassin secret/Flamme purificatrice*). Même si *Warzone* n'est pas la meilleure extension, elle a le mérite de pouvoir troubler les jeux les mieux organisés.

Doomtrooper

De l'Inquisition à l'Apocalypse

par José A-Phok,
grand Cardinal de France



vous ne vous faites pas larguer par les joueurs plus aisés.

À retenir : *Bon karma* donne rapidement de la Destinée. *Cadeau du destin* et *Requête express* aident à mettre des combinaisons en route. Le *Gardien des Mystères* double les points qu'il dépense dans n'importe quel sort. *Heureuse inspiration* permet de faire des actions sur le tour de l'adversaire, comme une mise à couvert. *Mauvais karma* vide les réserves de Destinée qui sont le nerf de la guerre. *Nouvelle donne* peut transformer des points de Promotion en Destinée ou vice-versa.

Inquisition

Première extension, elle intègre les reliques, un nouveau type de carte. Quand une relique est en jeu, elle confère à une affiliation des avantages substantiels comme des bonus aux caractéristiques ou autre exemple, elle facilite le déploiement d'un combattant normalement très difficile à mettre en jeu : *Parchemin de l'invocation sacrilège*. La Confrérie découvre l'invocation, une nouvelle discipline des Mystères et elle obtient des sorts plus impressionnants. *Annihilation* retire définitivement du jeu toutes les cartes sur la table. *Invocation de sort* donne accès à un sort de la pioche ou de la défausse et

À retenir : *Biogéant* est le combattant qui possède les caractéristiques de bases les plus élevées, mais à utiliser avec prudence, sa valeur donne la moitié des points de victoire à l'adversaire. Quand un des cinq chefs corporatistes est en jeu, le joueur ne peut plus être attaqué directement. En plus d'être inattaquables, ils peuvent recevoir certaines reliques ou équipements. Les zones de guerre et les cartes de connaissance de lieu réservées à une affiliation avantagent dans certaines situations. *Ravageur* tue à la première blessure et bénéficie de toutes les bonnes cartes réservées aux hérétiques. *Vague de vertu* débarrasse de plusieurs combattants d'un coup.

Mortificator

Après avoir été mise de côté, la Confrérie revient et elle n'est pas contente ! Dorénavant croiser les mortifieurs, ses assassins, fait frémir. Poisons, équipements sophistiqués et cartes spécifiques viennent compléter la panoplie du parfait tueur. Voir *Aucune prise*, *Dissimulation* et *Fleur de lotus*. Mais rassurez-vous, il n'y en a pas que pour eux, jouer le Cartel devient possible : *Club Arkadin* + *Tueur local* donne un surhomme pas très cher, sans équipement ! Avec un nombre important de cartes spéciales, tous les automatismes sont remis en cause et ce ne sont pas les Suédois qui diront le contraire. *Joker*, *Intouchable* et *Retraite précipitée* changent de la routine du « je pose un monstre et je t'éclate ». Débuter par cette extension est un avantage. Bravo aux auteurs, avec *Mortificator*, ils ont réussi à rendre le jeu plus diversifié.

À retenir : *Appareil de surveillance* est une bonne carte de défausse à utiliser avec *Heureuse inspiration*. *Crenshaw le rédempteur* attaque qui il veut avec n'importe quel Mystère et carte de mortifieur. *Golgotha le déchaîné* impose une relique pour l'atteindre au combat. *Livre de chair* donne le choix sur trois gros malus. *Mercenaire*, avec sa valeur qui peut varier de 1 à l'infini, c'est le seul guerrier qui a la possibilité de faire gagner en un round.

Golgotha

Les cartes des alliances, grosses nouveautés de cette extension, montrent les spécificités des affiliations. Elles vous enjoignent, encore plus que *Warzone* à construire des paquets avec une seule Mégacorporation. Si vous rajoutez les fortifications et équipement high tech, la mayonnaise prend bien. Essayez *Armurie* + *L'alliance Bauhaus*. À ce petit jeu, la Confrérie et les Légions Obscures n'ont qu'à bien se tenir. Attention tout de même, les êtres obscurs continuent tranquillement à recevoir des aides puissantes. *Combinaison carcasse* + *Danseur du soleil Callistoniens* + *Embrouillage* percutent au corps à corps. Il y a plein de cartes crispantes pour les nerfs de vos petits camarades. *Guerre d'usure* exige une taxe pour préserver ses propriétés, *Pas si vite papillon* augmente de 3 points la condition de victoire et *Krach économique* manipule les sources de points de Destinée. Les nouveautés multiplient les combinaisons possibles, faire un paquet efficace devant toutes les situations relève de l'exploit. *Golgotha* est une très

bonne collection, là encore le jeu évolue dans le bon sens.

À retenir : *Eclipse* annule l'effet de toutes les cartes en jeu, ce qui donne des situations imprévisibles. *Or des fous* double le coup pour déployer un combattant. *Miroir de Golgotha* diminue de moitié le coût des Légions Obscures, qui n'a jamais rêvé d'un *Biogéant* en solde. *Table rase* est moins puissante que *Annihilation*, vu qu'elle épargne les combattants, mais ça ne peut pas faire de mal de nettoyer de temps en temps. *Golgotha-reine de la symétrie* peut surprendre avec des sorts de combat (à ne pas confondre avec *Golgotha le déchaîné*).

Apocalypse

Un nom qui fait peur, que cache-t-il ? Une grande innovation pour la corpo Mishima, un peu délaissée jusqu'à présent, les pouvoirs Ki. Tous les personnages de cette affiliation (ou les nouveaux mystiques) sont donc aptes à recevoir ces nouvelles habilités, sortes de « dons » mais pour les humains cette fois. Surtout axés sur les combats, les pouvoirs peuvent s'avérer pénibles pour les guerriers non-initiés. Jugez plutôt, *Gracieuse esquivé de la mangouste* autorise à éviter un tir et *Guérison Ki* soigne même les blessures fatales, de quoi rendre fou un *Ravageur* ! Contrairement aux Mystères, ces cartes restent attachées au combattant qui peut les réutiliser sous certaines conditions.

À part ça, des surprises ! De nouvelles reliques et des personnalités variées qui valent le détour. Le *Maître des éléments* intuple les points destinés aux Mystères des éléments et la relique générique *Cristal de la visualisation* retire définitivement une carte d'une défausse. Également des fortifications et cartes spéciales surprenantes pour ceux qui prennent le train en route et qui voudraient se faire remarquer. *Camp de formation* octroie un crédit de cinq petits combattants ou avec *Mauvaise surprise* recherchez un pouvoir Ki ou autre sans risquer de se faire contrer. Pour finir, pourquoi ne pas vous faire pas un petit caprice du genre *Invocation de zone de guerre*. *Apocalypse* est une bonne surprise qui évite la surenchère du grosbillisme et va « débrider » au moins une corporation. Les pouvoirs Ki ne sont pas monstrueusement puissants seuls, mais sont une donnée supplémentaire pour le joueur perfectionniste. À retenir : *Deuxième chance* ressuscite des cartes mises hors jeu. *Faites passer* réplique les interruptions et fait jouer sur les tours des autres. *Frère Claudius* triple l'effet d'un aspect des Mystères offensifs et puisque c'est un Mortifieur, il peut assassiner à volonté (à noter pour cette carte le très beau dessin du trop rare Simon Bisley). *Mystique blanc* est le cousin éloigné du *Gardien des mystères*, il utilise le Ki et se sert efficacement de la magie, ça sent les combos ! *Pierre de la symétrie* rend intouchable les dons de la Symétrie de votre cohorte tant qu'elle est présente.



Chaque extension amène de nouvelles règles : les Zones de Guerre avec *Warzone*, les Alliances avec *Golgotha* et les Pouvoirs Ki avec *Apocalypse*.



Doomtrooper est loin d'être un simple jeu de baston, comme le laissait supposer le jeu de base. Diverses façons de gagner existent, même sans le moindre combat. Le principe fondamental est que vous devez imposer votre tactique en mettant rapidement en place vos combinaisons pour contrôler votre adversaire.

Doomtrooper

Les conseils du Maître

par José A-Phok,
le Maître



Requête express x 1, Cadeau du destin x 1, Heureuse Inspiration x 2, Initiative x 2 et Mauvaise transmission x 1 comme base, augmentez le nombre de ces cartes si vous en avez l'opportunité. Trop facile (M) x 1 et Déjà vu (M) x 1 pour compléter si possible. Rajouter toutes les cartes spéciales qui ne vous pénalisent pas et qui ont un intérêt général comme Dissimulation, Exaltation de la victoire, Arme dissimulée (M), Permission (M) ou Rage (M). Réunissez huit combattants dont une ou deux personnalités, excepté l'Esprit de Nathaniel (M) qui n'est pas jouable dans un premier temps. Selon les équipements/fortifications/cartes spéciales que vous avez, répartissez quatre commandos de la mort d'une même affiliation et quatre agents des Légions Obscures avec de la Symétrie. Les mortifieurs sont recommandés car ils peuvent attaquer n'importe qui. Si vous avez un ou deux gros Mystères, jouez-les avec au moins trois personnages capables de les lancer. Vous obtenez ainsi un jeu homogène qui pourra faire face à diverses situations.



Un pas de plus

Voici des suggestions pour construire des paquets à thèmes pour les plus expérimentés ou pour orienter les échanges. Ici, pas de jeux types, mais simplement des idées qui évoluent au fil des extensions. Il ne suffit pas d'avoir une liste, il faut personnaliser son style. Connaître à n'importe quel moment de la partie les ressources de SON jeu est capital. Inquisition (I), War zone (W), Mortificator (M), Golgotha (G) et Apocalypse (A), quand rien n'est précisé, il s'agit du jeu de base. Voici un kit de survie autour duquel vous pouvez articuler plusieurs stratégies :

- Requête express x 5, Cadeau du destin x 5 et Vol et pillage (I) ou Inspiration divine pour chercher des cartes. Selon votre style vous pouvez ajouter ou panacher avec Faites passer (A) et Mauvaise surprise (A).
- Cache secrète (I) x 4 ou Prédetermination manifeste x 4 pour donner plus de cartes. Distribution générale (M) et Gain de temps (G) sont des alternatives.
- Bon karma x 5, Heureuse inspiration x 5, Complexe industriel (I) x 1 et Banque de Bauhaus (G) x 1, pour augmenter la réserve de points de Destinée et ses actions. Conjoncture favorable (M) et Désolation (I) sont plus risquées. Une Nouvelle donne peut être bien venue notamment pour arriver à 40 points.
- Mauvaise transmission x 3 comme contre, plus au choix Répudiation (M) x 2 ou Vol de dossier (G) x 2 qui sont en principe retirées de la partie.
- Agent infiltré x 1, Equilibrage (I) x 1, Malédiction d'Algeroth (I) x 1 selon votre affiliation pour se débarrasser des cartes spéciales qui restent en jeu.
- Bénédiction de Nathaniel (I) x 1, Redistribution (M) x 1 ou Déjà vu (M) x 1 en secours pour réutiliser la défausse.
- Ressources limitées x 1 et Réassignement x 1 pour contenir les combattants. Normalement Vague de vertu (I) ne peut pas être rejouée.

Personnalisations

À ce stade il vous reste une vingtaine de cartes pour arriver à 60, ajoutez une réserve de 25 cartes, le tout forme la collection. Mettez les cartes chères en coût ou qui servent simplement pour une combo dans la réserve.

Vol et pillage et Inspiration divine entre autres donnent accès à ces 25 supplémentaires. Selon la configuration de votre paquet vous pourrez retirer quelques cartes de la liste précédente ou réduire à x 4 certaines cartes. Voici les variantes réactualisées des trois Concarnois premiers aux championnats de France :

1. À la Cardinal, basé sur la défausse, vous empêchez les adversaires de jouer en les privant de leurs principaux atouts. Retirez en priorité les combattants et les cartes qui permettent de les chercher. Il faut par contre sortir un personnage conséquent pour achever la partie. Prévoir le Cardinal Durand (I), Gardien des Mystères x 4, Annihilation

(I), Domination majeure et Mineure x 1, Divination majeure (I), Hésitation (I), Hystérie (I), Invocation de sort (I) x 2, Subterfuge (W), Aléas de la vie (M) x 1, dans la réserve 1 Cimetière (A), Biogéant x 1 et Char d'assaut Grizzly x 1. Le jeu est plutôt efficace à un contre un.

2. À la valentinoise, videz les réserves de Destinée pour neutraliser le jeu. Coup Monté x 2, Influence x 2, Malédiction x 3, 4 Mauvais karma, Taxe (I) x 2, Retraite précipitée (M) x 2, Krach économique (G) x 2, Or des fous (G) x 2, Pas si vite papillon (G) x 1 et Réparation des dommages de guerre (G) x 2. Ici choisissez votre corporation ou Apôtre. Vu la rapidité de ce jeu, la combinaison Hérétiques «boostés» + Griserie de la bataille (I) est conseillée, voir ci après.

3. À la Limbour, le jeu le moins fin. Mettez un Hérétique avec plein de dons de la Symétrie Obscure et chargez! Ravageur (W) ou Faucheur d'âmes (I) x 5, Erwin Stahler (M), Force obscure (I) x 2, Mauvais sort (I), Puissance maléfique (I) x 2, Nazgaroth (I) ou Black Widow (W) x 2, Porte noire (I), Parchemin de l'invocation sacrilège (I), Egouts (I), Pâle imitation (I), 2 Puissance indicible (W), Stahler palace (M) et les 5 Apôtres (I) en réserve. Plusieurs cartes défavorisent les Hérétiques surtout Liber hereticus (I) ou Rédemption, donc faites attention avec cette combinaison. Ilan la Dame du Vide (I) est puissante dans ce jeu, elle rajoute gratuitement les dons et annule d'éventuelles immunités.

Chez les champions

Voici les jeux les plus prisés au championnat du monde :

- À la suédoise, même principe que la « valentinoise ». De base Mauvaise transmissions x 5, vous augmentez le nombre des autres contre comme Répudiation (M)/ Vol de dossier (G). Mais ici, vous bloquez avec Mauvais karma + Conjoncture défavorable + Surveillance (M) ainsi vos adversaires ne peuvent pratiquement plus jouer de cartes spéciales et c'est très pénible.

- À la tchécoslovaque, limite le nombre d'actions adverses avec Marche forcée, Embourbage,

Efficacité brutale, Interruption des lignes d'approvisionnement (I) et Mauvais présage.

- La finalité des jeux gagnant était de faire la combo avec un combattant d'une valeur de 14 minimum (sort et/ou équipement et/ou don) +

Inspiration divine + Griserie de la bataille

(I). Cela permet de gagner 42 points de promotion en une seule bataille.



La cerise sur le gâteau

Voici en vrac quelques idées de thèmes que vous pourrez développer :

- Les blessures. Protégez votre combattant avec Malédiction éternelle (I) et jouez des cartes spéciales comme

Champ de mines (M) ou Ulcération des blessures (G). Tournée générale (M) + Blessure mortelle (I) vous rapportent sur un Apôtre ou un chef de corpo 20 points d'un coup. Les équipements apportent un coup de pouce comme Grenade (A) et Mine individuelle antipersonnel.

- Élimination des forces en présence. Détruisez le camp ennemi avec Eclipse (G) + Couardise + Guerre d'usure (G). Rappelez-vous qu'un joueur perd si sa pioche ne lui fournit plus de possibilité d'avoir de combattant.

- Le cheval de Troie. Surprenez en combat avec Gardien des Mystères/Mystique blanc/Frère Claudius + Développement + Explosion. Complexe industriel (I) + Bon karma fournissent les points de Destinée qui sont multipliés grâce aux capacités des mages et Invocation de sorts (I) les aident.

- Un coup d'un auteur du jeu met en scène Alakhaï le rusé + Flot d'acide + Puissance indicible (W) + Citadelle de Golgotha (M). Ça tue instantanément n'importe qui et vous pouvez même vous préserver avec Stabilité émotionnelle.

Les cartes ci-dessus sont disponibles en boutique jusqu'à Warzone (ne tardez pas trop). Les Inquisition s'échangent toujours, s'il vous en manque certaines, fouillez dans les extensions récentes et adaptez vos combinaisons en conséquence. Cela demeure largement jouable avec un brin de savoir faire. Espérons tout de même qu'elles seront rééditées pour les collectionneurs. Sinon vous pouvez les trouver en anglais. En conclusion, gardez à l'esprit, qu'il est très instructif de découvrir de nouveaux styles. Alors lancez-vous dans la plus grande lutte de l'univers.

Limitations en tournoi

Quand on fait des compétitions, certaines cartes sont limitées à un exemplaire, d'autres totalement interdites. Par exemple, Embourbage et Efficacité brutale sont interdites dans les duels un contre un. La petite étoile (*) indique que ces cartes sont retirées de la partie une fois jouées ou contrées, ainsi que : Cadeau du destin; Inspiration divine et Requête express. Codes : Inquisition (I), Warzone (W), Mortificator (M). Pour les extensions parues après Mortificator, les restrictions sont indiquées sur les cartes.



N'oubliez pas que les cartes de base courantes sont également très utiles.

Cartes limitées à un exemplaire

Coup fourré.

Domination majeure

Efficacité brutale*

Embourbage*

Nouvelle donne*

Annihilation (I)*

Désolation*

Divination majeure (I)*

Double service (I)

Hésitation (I)

Hystérie (I)

Interruption des lignes d'approvisionnement (I)*

Réassignement (I)

Suppression (I)

Vague de vertu (I)*

Assassin secret (W)*

Flamme purificatrice (W)*

Grande offensive (W)

Programmation (W)

Recrutement (W)

Subterfuge (W)*

Livre de chair (M)*

Toutes les reliques

Toutes les personnalités

Carte proscrites

Affront au cardinal

Magouilles corporatistes

Faucon des pèlerins (I)

Masque des Vestales (I)

Attaque suicide (W)

Labyrinthe mortel (M)



Listes bilingues du jeu de base et des extensions

■ *Jeu de base*
► Courantes

C1...Agent de Cybercurity	Cybercurity MP
C1...Agent Nick Michaels	Agent Nick Michaels
C1...Aiguisoir Réfléchissant	Reverberating sharpener
C1...Archange	Archangel
C1...Armure de Combat	Combat armor
C1...Baionnette	Bayonet
C1...Banshee Martien	Martian Banshee
C1...Barricade	Spiked barricade
C1...Bauhaus Blitzter	Bauhaus Blitzter
C1...Billy	Bully
C1...Blood Beret	Blood Beret
C1...Bouclier	Shield
C1...Boule Élémentaire	Elemental ball
C1...Brouillard	Heavy V
C1...Cécité	Blindness
C1...Chasseur	Chasseur
C1...Clansman	Clansman
C1...Commando du Crépuscule	Sunset Striker
C1...Coup de Chance	Lucky shot
C1...Coup Irrégulier	Powerful blow
C1...Crevasse	Chasm I
C1...Cuirassier	Cuirassier
C1...Détecteur Radar	Radar scanner
C1...Détravage	Malfunction I
C1...Disgrâce	Fallen from favor
C1...Dissimulation	Hidden in the shadow
C1...Domination Mineure	Lesser domination
C1...Dragon	Dragon
C1...Éclair Élémentaire	Elemental bolt
C1...Écran	Mind wall
C1...Effaceur	Machinator
C1...Émoussement	Dull blade
C1...Enfant d'Ilan	Child of Ilan
C1...Étoile Mourante	Etoiles Moriant
C1...Exhalation de la Victoire	Joy of victory
C1...Exorcisme de la Maladie	Exorcise disease
C1...Exorcisme	Exorcise
de l'Influence Obscure	Exorcise dark influences
C1...Exorcisme des Blessures	Exorcise wound I
C1...Exorcisme des Infections	Exorcise infection
C1...Exorcisme	Exorcism
des Mauvaises Pensées	Exorcise evil thoughts
C1...Exorcisme du Poison	Exorcise poison
C1...Fantassin	Infantry
C1...Feu Obscur	Dark fire
C1...Fin de Chargeur	Out of ammo
C1...Force de Caractère	Strength of will
C1...Franc-tireur Bauhaus	Ex - Bauhaus Freelancer
C1...Franc-tireur Capitol	Ex - Capitol Freelancer
C1...Franc-tireur	Cybertronic
Cybertronic	Ex - Cybertronic Freelancer
C1...Franc-tireur Imperial	Ex - Imperial Freelancer
C1...Franc-tireur Mishima	Ex - Mishima Freelancer
C1...Frappe	Strike
C1...Frénésie Meurtrière	Blood lust
C1...Guerrier Sacré	Sacred warrior
C1...Habileté	Proficiency
C1...Hatamoto	Hatamoto
C1...Hérétique	Heretic
C1...Heureuse Inspiration	Inspired
C1...Hussard	Hussar
C1...Hypnose Mineure	Lesser hypnosis
C1...Initiative	Initiative
C1...Inquisiteur	Inquisitor
C1...Insensible À La Douleur	Resist pain
C1...Jeune Garde	Young guard
C1...Légionnaire Béni	Blessed legionnaire
C1...Légionnaire Hérétique	Legionnaire of Semai
C1...Légionnaire Hurlant	Screaming legionnaire
C1...Légionnaire Mort-vivant	Undead legionnaire
C1...Libre Marine	Free Marine
C1...Lion de Mer	Sea Lion
C1...Lion d'Or	Golden Lion
C1...Maîtrise de la Cinétique	Kinetic empathy
C1...Maîtrise de la Domination	Changeling empathy
C1...Maîtrise	Empathy
de la Manipulation	Manipulative empathy
C1...Maîtrise de la Prémonition	Premonition empathy
C1...Maîtrise de l'Exorcisme	Exorcism empathy
C1...Maîtrise des Éléments	Elemental empathy
C1...Maîtrise du Mentalisme	Mentalism empathy

C ₁Manœuvre d'Évitement.....	Evasive action
C ₁Mise À Couvert.....	Take cover
C ₂Mortifère.....	Mortificator
C ₁Muraille Élémentaire.....	Elemental wall
C ₁Nécromant.....	Necromant
C ₁Orientation.....	True path
C ₁Préparation.....	Take aim
C ₁Présence.....	Presence
C ₂Ranger Vénusien.....	Venusian Ranger
C ₁Résistance Aux Éléments.....	Resist elements
C ₁Retraite.....	Retreat
C ₁Réviseur.....	Revisor
C ₂Samourai.....	Samurai
C ₂Soldat des Tranchées.....	Trencher
C ₁Télépathie Mineure.....	Lesser telepathy
C ₁Téléportation.....	Teleportation
C ₁Terreur.....	Terror
C ₁Tiqueur.....	Tickler
C ₁Tressaillleur.....	Twitcher
C ₁Trousse de Premier Secours.....	First aid kit
C ₁Valkyrie.....	Valkyrie
C ₁Viseur Télésopique.....	Telesopic sight

► Inhabituelles

Abri Individuel			Foxhole
AC-40 Justifier		AC-4 « Justifier »	
Attaque Surprise			Surprise attack
Auto-exorcisme			Exorcise self
Avantage Tactique			Tactical advantage
Baptême Honorifique			Honorary baptism
Bombe Fumigène			Smoke bomb
Bon Karma			Positive karma
Bouclier Noir			Corrupt shield
Buveur d'Ames Zénithien			Zenithian soulslayer
Cadeau du Destin			Gift of fate
Caprice du Destin			Twist of fate
Cathédrale			The Cathedral
Cavalerie Aérienne des Béliers			Rams Air Cavalry
Cavalerie Légère			
des Loup Bleus			Wolfbane Light Cavalry
Centurion			Centurion
Cheminan			Cheminman
Chevalerie			Knighthood
Citadelle d'Algeroth			Citadel of Algeroth
Citadelle de Demnogonis			Citadel of Demnogonis
Citadelle de Muawilhe			Citadel of Muawilhe
Citadelle de Semai			Citadel of Semai
Citadelle d'Ilan			Citadel of Ilan
Citation Spéciale			Special commendation
Claymore			Clatsman Claymore
Commandement			Command
Compréhension			
des Mystères			At peace with the Art
Contrôleforce			Disrupt power
Contrôle Mental			Control mind
Cowardise			Cowardice
Coup Monté			Framed!
Curateur			Curator
Débusquage			Discovered
Déformation			Deform
Délablement			Decay
Déléquissance			Mind melt
Développement			Improve self
Discernement			Discern truth
Distorsion			Distort
Douleur			Invoke pain
Efficacité Remarquée			Noted efficiency
Embuscade			Ambush
Entraînement En Commun			Efficiency training
Envol			Fly
Épée Curator			Curator sword
Épée Mortis			Mortis sword
Épée Violator			Violator sword
Étude			Item vision
Exorcisme			Exorcism
Faillie Dimensionnelle			Dimensional warp
Fantasma			Phantasm
Fay & Klaus			Fay & Klaus
Frénésie des Nécomutants			Necromutant frenzy
Fruits de la Victoire			Portents of victory
Fukido			Fukido
Fureur Aveugle			Blind fury
Fusil A Plasma L&A			L & A plasma carabine
Gicue Démentielle			Incane dunc

I Glaive d'Honneur	Capitol sword of Honor
I Glaive Punisher	Punisher blade
I Grenade Bactériologique	Bacteria grenade
I Haute Naissance	Born with a silver spoon
I Heimbürg	Heimbürg
I Illusion	Illusion
I Indigestion	Indigestion
I In Extremis	Narrow escape
I Infection	Infection
I Infiltrateur Callistoniien	Callistonian intruder
I Influence	Influence
I Insubordination	Insubordination
I Invocateur Corrompu	Tainted conjurer
I Invulnérabilité	Invulnerability
I Juste Vengeance	Sworn vengeance
I Kratach	Kratach
I Lane Chung	Lane Chung
I Le QG	The HQ
I Lévitiation	Levitation
I Longshore	Longshore
I Main de La Mort	Hand of death
I Malediction	Doomed
I Marche Forcée	Forced march
I Mauvaise Transmission	Miscommunication
I Message	Telepathic message
I Mission Secrète	Secret mission
I MK III Interceptor	SMG MK.III Interceptor
I Mystique	Mystic
I Nouvelle Donne	Retraining
I Ogive de Combat	Combat warhead
I Ogive Suicide	Suicide warhead
I P60 Punisher	Punisher handgun
I Pam Afion	Pam Afion
I Perte d'un Dossier	Lost paperwork
I Prémonition	Premonition
I Prise de Guerre	Fortune of war
I Puits Dimensionnel	Dimensional hole
I Réintégration	Reinstatement
I Renégat	Rogue
I Renforts	Reinforcements!
I Requête Express	Expedite request
I Restructuration	
I Stratégie	Strategic restructuring
I Rétrogradation	Demoted
I Révélation	Revelation
I Rêves	Send dreams
I San Dorado	San Dorado
I Scalpel	Scalpel
I Sergent McBride	Sgt. McBride
I Service Commandé	Dutiful service
I Sherman Cal.74	
I M13 Bolter	Sherman.74 Model 13 «Bolter»
I Sombre Révélation	Dark visitation
I Stabilité Émotionnelle	Mental constitution
I Suggestion	Suggestion
I Templier	Templar
I Tir Automatique	Automatic fire
I Transfert de Dossier	File transfer
I Trevor	
I Bartholomew	Airman Trevor Bartholomew
I Trousse d'Artificier	Demolition kit
I Un Cran Sur La Roue Dentée	Spoke in the cog
I Vassilt	Vassilt
I Vent de Folie	Wind of insanity
I Vestale Sacrée Laura	Blessed Vestal Laura
I Vitesse	Speed

► **Rares**

R.....Affront Au Cardinal.....	Snub the Cardinal
R.....Agent Double.....	Undercover agents
R.....Agents Infiltrés.....	Spy in the ranks
R.....Ah-19 Grapeshot.....	AH/- 19 Grapeshot
R.....Alakhalai Le Rusé.....	Alakhal the cunning
R.....Animation.....	Animate dead
R.....Archiquilisteur.....	
Nikodemus.....	Archinquisitor Nikodemus
R.....Armure Bénie.....	Blessed armor
R.....Armure Composite.....	Composite armor
R.....Assassinat.....	Assassination
R.....Autocanon Nimrod.....	Nimrod autocannon
R.....Big Bob Watts.....	Big Bob Watts
R.....Bras Cybernétique.....	Cybernetic power arm
R.....Brume.....	Shroud
R.....Cafouillage.....	Bedeviled

R... Cairath	Cairath
R... Cap 7000P	CAP 7000P
R... Cardinal Dominic	Cardinal Dominic
R... CCJ T-32 Wolfclaw	T-32 « Wolfclaw » JBT
R... Champ de Force Portatif	Portable force shield
R... Chasse Au Népharite	Nepharite hunt
R... Cohorte des Cinq Apôtres	Dark Kohort
R... Compression	True gate
R... Confusion	Confuse
R... Corruption	Tainted!
R... Coup Fourré	Bamboozled!
R... Cyclone	Gale force winds
R... Deathlockdrum	Deathlockdrum
R... Décépitude	Time
R... Destruction de Cohorte	Destroy Kohort
R... Destruction d'Escouade	Destroy Squad
R... Domination Majeure	Greater domination
R... Doomlord Imperial	Imperial Doomlord
R... Edward S. Murch	Edward S. Murchok
R... Efficacité Brutale	Ruthless efficiency
R... Élimination du Traître	Traitor discovered
R... Embourbage	Bogged down
R... Empathie	Empathy
R... Entraînement	
Aux Arts Martiaux	Martial training
R... Entraînement Défensif	Evasion training
R... Entraînement Mystique	Mystical training
R... Escouade Équilibrée	Well - rounded squad
R... Essence de La Clarté	Essence of clarity
R... Essence de La Moralité	Essence of morality
R... Essence de La Pureté	Essence of purity
R... Essence de La Rectitude	Essence of rectitude
R... Essence de La Vertu	Essence of virtue
R... Essence de l'Intégrité	Essence of integrity
R... Explosion	Explosion
R... Ezogoule	Ezoghoul
R... Faux de Semai	Scythe of Semai
R... Faveur Obscure	Chosen
R... Flot d'Acide	Flow of acid
R... Fukimura n° 12	
Kamikaze	Fukimura n° 12 « Kamikaze »
R... Fureur	Invoke frenzy
R... Fureur des Clansmen	Fury of the Clansmen
R... Fureur Immaculée	Immaculate fury
R... Fureur Géhenne	Gehenna pucker
R... Gardien des Mystères	Keeper of the Art
R... Great Inferior Bauhaus	Bauhaus Great Inferior
R... Hypnose Majeure	Greater hypnosis
R... Infiltration	Infiltration
R... Inquisiteur Majoris	Inquisitor majoris
R... Inspiration des Masses	Inspire the masses
R... Inspiration Divine	Divine inspiration
R... Invasion Surprise	Surprise invasion!
R... Lance-Grenades	Grenade launcher
R... Lessive Interne	Internal affairs crackdown
R... Magoilles	
Corporatistes	Corporate shenanigan
R... Maraudeur Prétorien	Pretorian stalker
R... Mauvais Karma	Negative karma
R... Max Steiner	Max Steiner
R... Mesures Extrêmes	Desperate measures
R... Mine Individuelle	
Anti-personnel	Personal anti-personnel mines
R... Mission Suicide	Suicide mission
R... Mitch Hunter	Mitch Hunter
R... MK. XIIC Southpaw	Imperial Southpaw
R... MK. XIXB Charger	HMG MK. XIXB « Charger »
R... Mortifereur Crenshaw	Crenshaw the Mortificator
R... Mort-temps	Time death
R... Nécrovision	Necrovisual link
R... Népharite d'Algeroth	Nepharite of Algeroth
R... Népharite	
de Demnogonis	Nepharite of Demnogonis
R... Népharite de Muawijhe	Nepharite of Muawijhe
R... Népharite de Semai	Nepharite of Semai
R... Népharite d'Illan	Nepharite of Illan
R... Œil Cybernétique	Cybernetic retinas
R... Périmètre	
de Sécurité	Establish defensive perimeter
R... Portail de Réanimation	Portal of undeath
R... Portail du Grand	
Conquérant	Portal of the great conqueror
R... Possession	Possess
R... Prédiction Manifeste	Manifest destiny



Ainsi donc
le célèbre Michael Kell
(de CNN International ?)
est devenu général !

R... Psycho-détecteur.....	Psycho-scanner
R... Purge.....	Whispers of heresy
R... Purple Shark.....	Purple shark
R... Quart d'Heure de Gloire.....	Fifteen minutes of fame
R... Quartier Général Secret.....	Secret Headquarters
R... Querelle Interclans.....	Clan infighting
R... Razide.....	Razide
R... Rédemption.....	Repentance
R... Regard.....	Gaze
R... Repli.....	Installation
R... Réputation.....	Reputation
R... Retrait.....	Recalled
R... Revers de Fortune.....	Reversal of fortune
R... Ronin.....	Exonerated ronin
R... Sabotage.....	Sabotage!
R... Sacrifice du Lâche.....	Flush out the coward
R... Sean Gallagher.....	Sean Gallagher
R... Shrieketh.....	Shrieketh
R... Siège de la Citadelle.....	Siege of the citadel
R... Sombre Portail de Guérison.....	Portal of dark healing
R... Sommeil.....	Sleep
R... Stigmata.....	Stigmata
R... Tatsu.....	Tatsu
R... Télépathie Majeure.....	Greater telepathy
R... Test de Valeur.....	Prove your valor
R... Tireur d'Élite.....	Sharpshooter
R... Tremblement de Terre.....	Earthquake
R... Valérie Duval.....	Valérie Duval
R... Yojimbo.....	Yojimbo

Inquisition

Courantes

C1... Accroissement.....	Enlarge
C1... Adorateur d'algeroth.....	Algeroth cultist
C1... Adorateur d'Illan.....	Illan cultist
C1... Adorateur de Demnogonis.....	Demnogonis cultist
C1... Adorateur de Muawijhe.....	Muawijhe cultist
C1... Adorateur de Semai.....	Semai cultist
C2... Altération Élémentaire.....	Elemental alteration
C1... Anticipation.....	Attack prediction
C1... Antiquaire.....	Antiquarian
C1... Attirance.....	Attraction
C1... Auto Injecteur de Coagulant.....	Coagulant auto-injector
C1... Azogar.....	Azogar
C1... Cache Secrète.....	Hidden cache
C1... Canyle.....	Canyle
C1... Charge.....	Charge
C1... Citation.....	Commendation
C1... Collectionneur Averti.....	Noted collector
C1... Combinaison Punisher.....	Punisher combo
C1... Contamination.....	Plague bearer
C1... Décoration.....	Decoration
C1... Dime.....	Mortal wound
C1... Dissension.....	Declaration of corporate dissension
C1... Distraction.....	Distracted
C1... Divination Majeure.....	Greater divination
C1... Docteur Diana.....	Doctor Diana
C1... Égouts.....	Sewers
C1... Épée Avenger.....	Avenger sword
C1... Équilibre.....	Equilibrium
C1... Exorcisme des Blessures.....	Exorcise injuries
C1... Férocité.....	Ferocity
C1... Force Impie 1.....	Barbarous power
C1... Force Impie 2.....	Monstrous power
C1... Formation Serrée.....	Tight formation
C1... Garde du Corps.....	Bodyguard
C1... Grand Invocateur.....	Eminent summoner
C1... Griserie de la Bataille.....	Smell of war
C1... Hésitation.....	Guests of hesitation
C1... Hurlement.....	Shriek
C1... Ingénieur Vac.....	Vac engineer
C1... Injonction.....	Behest
C1... Interruption des Lignes d'approvisionnement.....	Supply line severed
C1... Introspection.....	Envision
C1... Invocation d'Objet.....	Summon item
C1... Invocation de Commando.....	Summon trooper
C1... Invocation de Protection.....	Summon defense
C1... Invocation de Relique.....	Summon relic
C1... Invocation de Sort.....	Summon spell
C1... Invocations Fondamentales.....	Essential summons
C1... Lance Castigator.....	Castigator battlespear
C1... Maître de Carnage.....	Zénithien
C1... Maître de l'Invocation.....	Summoning empathy
C1... Malédiction d'Algeroth.....	Curse of Algeroth
C1... Mauvais Œil.....	Evil eye
C1... Mentor.....	Mentor
C1... Mortification.....	Mortification
C1... Nécro Implants.....	Necrobionics
C1... Pacification.....	Pacifism
C1... Pillage de Cadavre.....	Loot the dead
C1... Plagiat.....	Plagiarize
C1... Poing de Force.....	Fist of fury

C1... Pression.....	Press
C1... Reconnaissance.....	Recognition
C2... Réparer.....	Hideout
C1... Sentinelle du Temple d'Illan.....	Illan temple sentinel
C2... Sort de Prédilection.....	Preferred spell
C1... Souffle Polaire.....	Arctic wave
C2... Soutien.....	Booster your forces
C1... Stabilisateur de Pouvoir.....	Power stabilizer
C1... Suppression.....	Dispose
C1... Tableau de Service.....	Duty roster
C2... Tenue de Combat d'Inquisiteur.....	Inquisitor battle dress
C2... Tenue de Combat de Mystique.....	Mystic battle dress
C1... Thadeus' Pallet.....	Thadeus' pallet
C2... Transfiguration.....	Transfiguration
C1... Transmutation.....	Transmutation
C1... Trousse de Réparation de Campagne.....	Field repair kit
C1... Usine.....	Factory
C1... Vagabond Des Ombres.....	Shadow walker
C1... Visée Laser.....	Laser sight

Inhabituelles

I1... AC-41 Purifier.....	AC-41 «Purifier»
I1... AG-17 Panzerknacker.....	AG-17 Panzerknacker
I2... Agent Subversif.....	Subversive agent
I1... Algeroth.....	Le Techno-maitre
I1... Annihilation.....	Algeroth, Apostle of War
I2... Apostat.....	Apostate
I2... Apostat Renégat.....	Renegade apostate
I1... Archives de Pierre.....	The stone archives
I1... Armure d'Impiété.....	Armor of unholliness
I1... Armure du Parfait Assassin.....	Armor of the true assassin
I1... Balonnnette Tronçonneuse.....	Chain bayonet
I2... Balles Noires.....	Black bullets
I1... Banque du Cardinal.....	Cardinal's bank
I2... Bénédiction de Nathaniel.....	Nathaniel's opportunity
I1... Blessure Mortelle.....	Cardinal Durand
I1... Cathédrale de Burroughs.....	The Burroughs Cathedral
I1... Cathédrale de Fukido.....	The Fukido Cathedral
I1... Cathédrale de Gibson.....	The Gibson Cathedral
I1... Cathédrale de Heimburg.....	The Heimburg Cathedral
I1... Cathédrale de Longshore.....	The Longshore Cathedral
I1... Cathédrale de San Dorado.....	The San Dorado Cathedral
I1... Cathédrale de Volksburg.....	The Volksburg Cathedral
I1... Caveau de Restauration Impie.....	Vault of unholy restoration
I1... Ce Qui Ne Doit Pas Être Nommé.....	That which is not to be named
I1... Char d'assaut Grizzly.....	Grizzly battle tank
I2... Chasseur Icarus.....	Icarus jet fighter
I1... Codex de la Perception Intérieure.....	Codex of concealed perception
I2... Complexe Industriel.....	Industrial complex
I2... Conquérant Callistionien.....	Callistionian conqueror
I1... Coordonateur de Combat.....	Combat coordinator
I1... Courroux d'algeroth.....	Wrath of Algeroth
I1... Crâne de Kryston.....	Kryston's skull
I1... Dai-sho des Anciens Empereurs.....	Dai-Sho of the ancient Emperors
I1... Demnogonis - Le Contaminateur.....	Demnogonis, the Befouler
I2... Détournement.....	Heist
I1... Deuxième Directoire.....	The second directorate
I1... Double Service.....	Double duty
I1... DPAT-9 Deuce.....	DPAT-9 «Deuce»
I1... Droïde de Combat Eradicator.....	Eradicator Deathdroid
I1... Époque Désespérée.....	Desperate times
I1... Ère de La Catastrophe.....	Age of catastrophe
I2... Flamboyante.....	Bringer of light
I2... Force Obscure.....	Unholy power
I1... Fragment de la Puce Originelle.....	Fragment of the true chip

I2... Fusil de Précision Archer.....	Archer sniper rifle
I1... Gant d'exorciste.....	Exorcist glove
I2... Golem d'obscurité.....	Golem of darkness
I1... Hellblaster.....	Hellblaster
I2... Hystérie.....	Storm of chaos
I1... Illan.....	La Dame du Vide
I2... Invocation de Héros.....	Summon hero
I1... Kratach Amélioré.....	Improved kratach
I1... Le Faucon des Pèlerins.....	The falcon of pilgrims
I1... Liber Hereticus.....	The liber hereticus
I2... Livre de la Loi.....	Book of law
I2... Malédiction Éternelle.....	Eternal curse
I1... Manipulation Majeure.....	Greater manipulation
I1... Maréchal Vénusien.....	Venusian Marshal
I1... Masque des Vestales.....	Mask of the Vestals
I1... Mauvais Sort.....	Unholy eye
I1... MK. XII Assailant.....	SR MK. XII «Assailant»
I1... Montre Archétypique.....	Archetypal timepiece
I1... Muawijhe - Le Maître des Visions.....	Muawijhe, Lord of Visions
I1... Nazgaroth.....	Nazgaroth
I1... Necromakina.....	Necromakina
I2... Necromower.....	Necromower
I1... Nérotank Hellhound.....	Hellhound necrotank
I1... Nimrod MK I.....	Nimrod MK I
I1... Orbe des Servants Inférieurs.....	Orb of the smaller servants
I1... Ordre de Mission.....	Mission statement
I2... Pale Imitation.....	Forgery
I1... Parchemin de l'Invocation Sacrillège.....	Scroll of unholy invocation
I2... Pisteur Noir.....	Dark huntsman
I1... Pistolet Bactériologique.....	Plague gun
I1... Porte Noire.....	The black gate
I1... Premier Directoire.....	The first directorate
I1... Puissance Maléfique.....	Unholy power
I1... Quatrième Directoire.....	The fourth directorate
I1... Réassignement.....	Reassignment
I2... Rejeton d'Illan.....	Scion of illan
I1... Reliquaire.....	Reliquary
I1... Scepticisme.....	Skepticism
I1... Semai - Le Maître du Mensonge.....	Semai, Lord of Spite
I1... Shillelagh.....	The Shillelagh
I2... Sombre Invocation.....	Dark summoning
I1... SSW 4200P.....	SSW 4200P
I1... Taxe.....	Taxation
I2... Tekron.....	Tekron
I1... Terreur de Bauhaus.....	Bauhaus bully
I1... Tireur Embusqué.....	Snipers!
I1... Troisième Directoire.....	The third directorate
I2... Vague de Vertu.....	Wave of righteousness
I1... Valpurgis.....	Valpurgis
I1... Vince Diamond.....	Vince Diamond
I1... Vol et Pillage.....	Loot and pillage

Warzone

Courantes

C2... Adoption Clanique.....	Clan membership
C1... Aide de Camp.....	Aide de camp
C1... Apocalypse d'airain.....	Brass apoclypt
C2... Archipel de Graveton.....	Graveton archipelago
C2... Arrière-garde.....	Rear guard
C2... Astéroïde Infecté.....	Infected asteroid
C2... Avant-garde.....	Point guard
C3... Bushi.....	Bushi
C2... Camp de Prisonniers.....	Prison camp
C1... Capitaine.....	Capitaine
C1... Casque de Commandement.....	Command helmet
C2... Cavernes Adamantines de Mercure.....	Mercurian diamond caverns
C2... Cavernes de Shinrikyo.....	Shinrikyo underworld
C2... Chauve-souris Espion.....	Scout bat
C2... Chauve-souris Venimeuse.....	Venom bat
C1... Chef d'escadron.....	Flight commander
C1... Chef de Guerre.....	Squadron commander
C2... Code d'honneur.....	Code of honor
C2... Colonie de la Ceinture.....	Victoria
C2... Cratère d'Anatholie.....	Crater of Anatholia
C2... Dragonbike Mishima.....	Mishimese dragonbike
C2... État de Choc.....	Shell shocked
C2... Eva Valmonte.....	Eva Valmonte
C2... Évasion.....	Escape!
C2... Explosion.....	Misfire
C3... Filic de Bauhaus.....	Bauhaus cop
C1... Fonctionnaire Militaire.....	Battle functionary
C2... Fusil à Pompe Airbrush/M516S.....	Airbrush/M516S shotgun
C2... Fusil à Pompe Hagelsturm/5516D.....	Hagelsturm/5516D shotgun
C2... Fusil à Pompe Mandible/SA-SG 7200.....	Mandible/SA-SG 7200 shotgun
C2... Grand Désert de Rouille.....	Great rust desert
C2... Incinérateur Tormentor.....	Tormentor incinerator
C3... Jito.....	Jito
C2... Jungle Vénusienne.....	Venusian jungle
C2... Karnophage.....	Karnophage
C1... Kommandant.....	Kommandant
C2... La Doctrine Officiuse.....	The unofficial doctrine
C2... Ligne McCraig.....	McCraig line
C2... Long Feu.....	Fizzle
C2... Maculateur Mercurien.....	Mercurian maculator
C1... Maître Tacticien.....	Grand tactician
C2... Maladresse.....	Clumsiness
C2... Médaille du Mérite.....	Honor award
C2... Montagnes d'Helstrom.....	Helstrom mountains
C2... No-Man's Land.....	No-man's land
C2... Opération Coup de Poing.....	Commando raid
C1... Ordinateur Tactique.....	Tactical computer
C1... Paparazzo.....	Paparazzo
C1... Phobos & Deimos.....	Phobos & Deimos
C2... Porte-étendard.....	Banner bearer
C2... Réacteur Dorsal.....	Jet pack
C2... Rejeton Immaculé.....	Immaculate spawn
C2... Sergent.....	Sergeant
C1... Shugo.....	Shugo
C2... Siège Ejectable.....	Ejection seat
C2... Superviseur de Combat.....	Combat overseer
C3... Toubib.....	War medic

Inhabituelles

I1... Abri de La Foule.....	Shelter of the crowd
I2... Amnistie.....	Amnesty
I2... Assassin Secret.....	Secret assassin
I2... Attaque Suicide.....	Suicide attack
I1... Avant-poste Sacré.....	Sacred outpost
I1... Balle Perdue.....	Backfire
I2... Barrage de Ballons.....	Barrage balloons
I2... Base Impérial de La Ceinture.....	Home turf asteroid belt
I1... Biogéant.....	Bio-giant
I2... Black Widow.....	Black widow
I1... Bombardement Stratégique.....	Strategic bombing
I2... Caronade Impie.....	Unholy carronade
I2... Catastrophe Naturelle.....	Natural disaster
I1... Chair à Canon.....	Lamb for the slaughter
I2... Champ de Mines.....	Minefield
I1... Champ de Mines Antichars.....	Anti-tank minefield
I1... Charles Sykes.....	Charles Sykes
I2... Connaissance de Mars.....	Home turf Mars
I2... Connaissance de Mercure.....	Home turf Mercury
I2... Connaissance de Vénus.....	Home turf Venus
I2... Cyberopolis.....	Cyberopolis
I1... Cyril Dent.....	Cyril Dent
I2... Death Angel.....	Death angel
I2... Dragonfish.....	Dragonfish
I1... Egalisateur Éaonien.....	Eaonian justifier
I2... Entraînement dans les Forces Spéciales.....	Special forces training
I2... Faucheur d'âmes.....	Reaper of souls
I2... Flamme Purificatrice.....	Cleansing flame
I2... Flappe Aérienne.....	Air assault
I1... Général Constance Romanov.....	Staff General Constance Romanov
I1... Général Michael Kell.....	General Michael Kell
I2... Giaccho Forza 750.....	Giacchio Forza 750
I2... Grande Offensive.....	Grand assault
I2... Great Grey.....	Great grey
I2... GT Offroad B52.....	GT Offroad B52
I2... Klein Helitek Dragonfly.....	Klein helitek dragonfly
I2... Lance-roquettes Crusader.....	Crusader SP rocket launcher
I1... Le Dix-neuvième Président.....	The nineteenth executive
I1... Maréchal Johnstone.....	Field marshal Johnstone
I2... Matériel Défectueux.....	Faulty supplies
I2... Médaille de la Bravoure.....	Hero award
I1... Métacanon.....	Metacanon
I1... Mort Subite.....	Sudden death
I2... Moto de Reconnaissance Pegasus.....	Pegasus scout bike
I2... Peloton d'exécution.....	Death row



C1...Périmètre d'une Citadelle	Citadel sanctum
C1...Porteur de Mort	Grim reaper
C1...Président	Charles W. Colding President Charles W. Colding
C1...Prise de Guerre	Fruits of war
C1...Programmation	Programmed
C1...Programme	Programme
C1...d'auto-destruction	Self-destruct programming
C1...Puissance Indicible	Excruciating power flow
C1...Rattlesnake	Rattlesnake
C1...Ravageur	Destroyer
C1...Recrutement	Recruitment
C1...Renversement de Situation	Turn of events
C1...Séances de Briefing	Scheduled briefings
C1...Seigneur Nozaki	Lord Nozaki
C1...Soldat d'élite	Elite trooper
C1...Soldat du Génie	Assault engineer
C1...Soutien Aérien	Close air support
C1...Soutien d'artillerie	Artillery support
C1...Subterfuge	Subterfuge
C1...Suprême Nécromagus	Supreme necromagus
C1...Surmenage	Brain strain
C1...TA6500 Cybermech	TA6500 Cybermech
C1...Technomancien	Technomancer
C1...Toutes Affaires Cessantes	Pressing matters
C1...Transfert	Transfer
C1...Transport	Transport
C1...de Troupes Reaver	Reaver troop carrier
C1...Transport	Transport
C1...Léger Lancelot	Lancelot light freighter

Mortificator

Courantes

C2...Ambassade	Embassy
C2...Antidote	Antidote
C2...Arme Dissimulée	Concealed weapon
C2...Artefact Maudit	Cursed artifact
C2...Assurance-vie	Life insurance
C2...Attentat Terroriste	Terrorist attack
C2...Aucune Prise	No lose ends
C2...Autogyre	Autogyro
C2...Barrière Défensive	Defensive barrier
C2...Bénédictin d'un Apôtre	Blessed by Apostle
C2...Blindage Réactif	Reactive armor plates
C2...Bluff	Bluff
C2...Boîte de Pandore	Pandora's box
C2...Brevet de Conduite	Certified operator
C2...Champ Clos	Shore leave
C2...Club Arkadin	Club Arkadin
C2...Conjoncture Favorable	Rising market
C2...Coup de Téléphone	Importun
C2...Cris de Guerre	Battle cry
C2...Déjà Vu	Deja vu
C2...Dissimulation	Hidden
C2...Distribution Générale	Fill 'em up
C2...Don du Curateur	The curator's gift
C2...Échange Monétaire	Currency exchange
C2...Écran de Fumée	Smoke screen
C2...Entraînement	Training
C2...Erwin Stahler	Erwin Stahler
C2...Être ou ne pas Être	To be or not to be
C2...Exhortation à la Résistance	Admonish resistance
C2...Faisceau de Présomptions	Trail of evidence
C2...Foi Vacillante	Wavering faith
C2...Gouttes d'encensoir	Censer drops
C2...Hôpital Commémoratif de Luna	Luna memorial hospital
C2...Informateurs	Informants
C2...Jour du Deuil	Day of mourning
C2...Labyrinthe Mortel	Death maze
C2...Missile Air-sol	Air-to-ground missile
C2...Missile Sol-air	Surface-to-air missile
C2...Ordres Spéciaux	Special orders
C2...Pénombre	Into the dark
C2...Permission	Entitlement
C2...Porte de Derrière	Backdoor
C2...Poursuite	Pursuit
C2...Protecteur Sacré	Holy protector
C2...Rage	Rage
C2...Rappel à l'Ordre	Listen up!
C2...Réfléchissement	Reflection
C2...Roulette Russe	Russian roulette
C2...Sachs 9000 GI	Sachs 9000 GI
C2...Sang Béni	Blessed blood
C2...Sang du Cardinal	Cardinal's blood
C2...Signal d'alarme	Panic button
C2...Tir Embusqué	Blasting away
C2...Tonique	Punch drunk
C2...Tour de Guet	Watch tower

C2...Tueur Local	Local thug
C2...Vigile de Bauhaus	Bauhaus security guard
C2...Zone Morte	Dead zone

Inhabituelles

C2...Abomination Vesticulaire	Vesticular horror
C2...Aléas de la Vie	Living on the edge
C2...Amnésie	Amnesia
C2...Anti-résurrection	And stay dead
C2...Appareil de Surveillance	Surveillance ship
C2...Armure de Sauvetage	Life guard armor
C2...Balles Perforantes	Armor-piercing ammo
C2...Brise-conscience	Mindslayer
C2...Cambriolage	Burglary
C2...Carnage	Carnage
C2...Casse du Siècle	Robbed blind
C2...Changement de Programme	Think again
C2...Citadelle de Golgotha	Golgotha's citadel
C2...Conjoncture Défavorable	Falling market
C2...Crenshaw	Crenshaw
C2...Le Rédempteur	Crenshaw the redeemer
C2...Décrépitude Morale	Moral decay
C2...Déferlement Symétrique	Symmetric flow
C2...Défiance Technologique	Inferior technology
C2...Démence Électronique	Ghost in the machine
C2...Démoralisation	Throwing it all the way
C2...Dur à Cuire	Try and stop me
C2...Effondrement Boursier	Economic breakdown
C2...Esprit de Nathaniel	Spirit of Nathaniel
C2...Fabrique de Répliquants	Replicant lab
C2...Fanatisme	Gung ho
C2...Fleur de Lotus	Lotus blossom
C2...Folie Temporaire	Temporary insanity
C2...Golgotha Le Déchaîné	Golgotha unleashed
C2...Grenade À Effet de Choc	Stun grenade
C2...Illumination	Illumination
C2...Incessantes Interruptions	Don't call again!
C2...Inchangeable	Untouchable
C2...Inversion d'étiquettes	Switched labels
C2...Jake Kramer	Jake Kramer
C2...Jeu Coûteux	Wanna play?
C2...Joker	Joker!
C2...Les Jeux Sont Faits	Deal with it
C2...Livres de Chair	Pound of flesh
C2...Maître du Dégisement	Master of disguise
C2...Mercenaire	Mercenary
C2...Mine-piège	Booby trap
C2...Mise À Mort	Bite the dust
C2...Mort Tournoyante	Spiraling death
C2...Neutrisation	Cornered
C2...Ordre d'en Haut	Powerful command
C2...Ordre de	Order
C2...Son Excellence	It shall be done, Excellency
C2...Pot de Vin	Bribery
C2...Prédilection Pour Les Armes	Trust in the arms
C2...Qualité Supérieure	Superior quality
C2...Redistribution	Play it again
C2...Répudiation	Repudiate
C2...Retraite Précipitée	Hasty getaway
C2...Rêve de Platine	Platinum dream
C2...Secret	Secret
C2...Solidarité	Solidarity
C2...Stahler Palace	The Stahler palace
C2...Surveillance	Watchful eye
C2...Talisman Prémonitoire	Foreseeing talisman
C2...Tir de Soutien	Suppressing fire
C2...Tournée Générale	Ent this
C2...Trop Facile	Oh yeah?
C2...Venin Noir	Black venom
C2...Vol de Relique	What have we here
C2...Wolfe	Wolfe

Golgotha

Très courantes

C2...Bauhaus	Bauhaus
C2...Behemoth Prétorien	Pretorian Behemoth
C2...Capitol	Capitol
C2...Choix Tactique	Tactical advantage
C2...Chris Jackson	Chris Jackson
C2...Coral Beach	Coral beach
C2...Cybertronic	Cybertronic
C2...Danseur du Soleil	Callistonian sundancer
C2...Callistonian	Callistonian sundancer
C2...Dernier Sacramentaire	Last ritesman
C2...Égalité des Droits	Equal rights
C2...Gain de Temps	Double time
C2...Garde d'Élite de la Furie	Fury elite guard
C2...Héraut	Heraut
C2...du Jugement Dernier	Doomsday proclaimer
C2...Imperial	Imperial
C2...Inquisiteur Simon	Inquisitor Simon
C2...La Confrérie	The Brotherhood
C2...Le Premier Amendement	The first amendment
C2...Les Légions Obscures	The dark legion
C2...Lunettes Infrarouges	Infrared goggles
C2...Mishima	Mishima

C2...Mission de Sauvetage	Rescue mission
C2...Mutinerie	Mutiny
C2...Prise de Contrôle Hostile	Hostile takeover
C2...Ressources Limitées	Limited resources
C2...Retour de Flamme	Backlash
C2...Scorpion du Désert	Desert scorpion
C2...Surplus	Surplus
C2...Surveillance du Cartel	Cartel enforcement
C2...Toshiro	Toshiro
C2...Yuichiro	Yuichiro

Courantes

C1...Armure Behemoth	Behemoth armor
C1...Armurerie	Armory
C1...Atilla III	Atilla III
C1...Bannissement	Banishment
C1...Carte de Crédit	Bank of Bauhaus
C1...Casernes	Barracks
C1...Changement de Cap	Change in momentum
C1...Changement de Stratégie	Second thoughts
C1...Combinaison Carcasse	Carcass suit
C1...Convoi d'Armement	Arms convoy
C1...Crash Économique	Economic collapse
C1...Échappée Belle	Close call!
C1...Échec Symétrique	Symmetry failure
C1...Éclipse Totale	Total eclipse
C1...Embrochage	Impale
C1...Épuisement du Carburant	Out of fuel
C1...Extorsion	Extortion
C1...Fortification	Fortify warzone
C1...d'une Zone de Guerre	Fortify warzone
C1...Golgotha - Reine	Golgotha - Mistress of Symmetry
C1...de La Symétrie	Golgotha - Mistress of Symmetry
C1...Guerre d'Usure	Attrition
C1...Inquisition	Inquisition
C1...Instrument de Brouillage	Scrambling device
C1...Lassitude	Combat fatigue
C1...Loyauté Indéfectible	Undying loyalty
C1...Manque de Foi	Lack of faith
C1...Martyr	Martyr
C1...Ménage En Règle	Tucked away
C1...Métamorphose	Changing power
C1...Miroir de Golgotha	Golgotha's mirror
C1...Muselage	Leashed
C1...Or des Fous	Fool's gold
C1...Pas Si Vite, Papillon	Close but no cigar
C1...Porté Disparu	Missing in action
C1...Pour La Gloire de l'Empereur	Honor the Emperor
C1...Rebondissement	Cliffhanger
C1...Remboursement d'Impôts	Tax refund
C1...Réparation des Dommages	Wartime retribution
C1...Saladin	Saladin
C1...Sergeant Carter	Sergeant Carter
C1...Shinobi	Shinobi
C1...Table Rase	Levelled field
C1...Timothy MacGuire	Timothy MacGuire
C1...Tireur d'Élite de l'Infanterie	Infantry sniper
C1...Touché Par La Lumière	Touched by the light
C1...Transfert de Troupes	Troop transfer
C1...Trêve	Truce
C1...Ulcération des Blessures	Festering wounds
C1...Vol de Dossier	Stolen paperwork
C1...Yahoo!	Yahoo!

Apocalypse

Très courantes

C2...Amulette de Yomura	Yomura's amulet
C2...Andrew Drougan	Andrew Drougan
C2...Appareillage de Visée	Targeting installation
C2...Armure de Samourai	Samurai armor
C2...Brigadier de la Liberté	Freedom brigadier
C2...Camp de Formation	Boot camp
C2...Cimetière	Graveyard
C2...Colonel Maxwell	Colonel Maxwell
C2...Confusion Générale	Battlefield chaos
C2...Empathie Avec Une Arme	Weapon link
C2...Frère Stern	Brother Stern
C2...Garde d'Honneur	Wolfbane honor guard
C2...des Loups Bleus	Wolfbane honor guard
C2...Honte Intérieure	Inner shame
C2...Kadavre	Kadaver
C2...Kritana	Kritana
C2...Légionnaire	Red guard legionnaire
C2...de la Garde Rouge	Red guard legionnaire
C2...Maître des Ombres	Shadow master
C2...Musée	Museum
C2...Mystique Blanc	White mystic
C2...Mystique Gris	Grey mystic
C2...Mystique Obscur	Dark mystic
C2...Poing Renforcé	Hardened fist
C2...Promotion	Promoted
C2...Retranchement Fortifié	Fortified entrenchment
C2...Shogun	Shogun
C2...Trappe de Secours	Escape hatch



Il y a des cartes que l'on aime jouer juste pour le plaisir de prononcer leur nom.

Courantes

C2...Tueur-démon	Demon Hunter
C2...Viseur À Triangulation	Triangulating scope
C1...Alarme Périmétrique	Perimeter alarm
C1...Aura de Résistance	Mystique
C1...Bombe	Brainwave bomb
C1...À Détonateur Cérébral	Brainwave bomb
C1...Célérité de Nomura	Nomura's quickened step
C1...Chambre Cryogénique	Cryotech chamber
C1...Concentration Suprême	Supreme concentration
C1...Conseil d'Administration	Board room
C1...Cristal de Visualisation	Visionary crystal
C1...Deuxième Chance	A second chance
C1...Expert En Armement	Weapons expert
C1...Faites Passer	Pass the buck
C1...Faveur de Paladine	Paladine's favor
C1...Frappe Venimeuse	The cobra's venomous strike
C1...de Cobra	The cobra's venomous strike
C1...Frère Claudius	Brother Claudius
C1...Fureur Incendiaire	Toronaga's raging might
C1...de Toronaga	Toronaga's raging might
C1...Gracieuse Esquive	The mongoose's artful dodge
C1...de la Mangouste	The mongoose's artful dodge
C1...Grenade	Anti-personnel grenade
C1...Anti-personnel	Anti-personnel grenade
C1...Guérison Ki	Ki self healing
C1...Guerre À Outrance	Total war!
C1...Invocation de Zone	Summon warzone
C1...de Guerre	Summon warzone
C1...Ketoku Asano	Ketoku Asano
C1...Lame Cérémonielle	Mishimane
C1...Mishimane	Mishimane
C1...Les Marrons du Feu	Working on the sly
C1...Mains de Pierre	Hands of stone
C1...Mains Déflectrices	Yorama's deflecting hands
C1...de Yorama	Yorama's deflecting hands
C1...Maître des Éléments	Elemental master
C1...Maledrach	Maledrach
C1...Marche des Ombres	Shadow walk
C1...Mauvais Présage	Dire portent
C1...Mauvaise Surprise	A nasty surprise
C1...Michael McBride	Freelancer patriarch
C1...Modernisation d'Usine	Factory retrofit
C1...Mouchard	Surveillance bug
C1...Muraille Protectrice	Protective wall
C1...Nicola Brannagh	Nicola Brannagh
C1...Œil d'Algeroth	Eye of Algeroth
C1...Œil Percant	The crow's piercing glance
C1...de Corbeau	The crow's piercing glance
C1...Pacotille	Innocent bauble
C1...Peau de Caméléon	The chameleon's skin
C1...Pied de Singe	The monkey's foot
C1...Pierre de Symétrie	Symmetry stone
C1...Plaques Dermo	Epidermal plates
C1...Pompe À Adrenaline	Adrenaline implants
C1...Porte-Bonheur	Good luck charm
C1...Poste de Garde	Guard station
C1...Puits des Ames	Soul well
C1...Restrictions	Administrative crackdown
C1...Salle de Réunion Secrète	Discreet meeting room
C1...Sanctuaire	Sanctuary
C1...Sixième Sens de Kanji	Kanji's lucky sense
C1...Soleil Noir	Black holes suns
C1...Téléportation Ki	Ki teleportation
C1...Volonté Inflexible	Adamantium will



Anciens numéros & Reliures

JeE: Jeu en encart; sc: scénario; MM: Moyen Métrage;
GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes;
500 000: 500 000 rôlistes; Prof: Profession;
Pof: Portrait de famille; EdF: Épreuve du Feu; F: Fiche-Jeu;
PL: Première Ligne; Adj: aide de jeu;
JpC: jeu par correspondance; DA: Destination Aventure.

Anciens numéros disponibles

Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82.

83 - EdF: Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. FJ: Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad: opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. Adj: Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA: Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wuji. Sc: Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE: Chilli/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF: Ecyre, Les deux nomades, Second Front. FJ: Oniros, Mellicie Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. Adj: T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va... DA: Jusqu'où aller trop loin; Lames, totems et fantômes (Simulacres), Anne McCaffrey. JeE: Totale Apokalypse. Sc: Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF: Elquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ: Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enemy at the Gates. Dossier: les jeux de cartes. DA: Gérer les combats. Adj: Chimères, Kabal & les morts-vivants, Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apokalypse. Sc: Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecyre, GE: AD&D.

86 - Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF: Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. Pof: Gurus en v.f., Warhammer en v.f. DA: Maîtrisez le temps. Sc: Mega, Gurus Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées; GE: Star Wars. Adj: Les conquérants de l'Océan Oriental, Devine qui vient d'arriver ce soir, Nuisances à Nature (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ: Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kôlin.

87 - EdF: Thoon, Titan Legions, Dixie. Pof: Rifts, FJ: A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC), DA: Jouer en campagne. Adj: Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc: Elquest, Thoon, AdC, Kult. GE: AD&D.

88 - EdF: miles Christi, Warhammer Quest, Rossyia 1917. FJ: Alexander Deluxe, De ItQF à AH. Pof: Shadowrun. DA: Créer sa campagne. Adj: Ze beast of 95, Rencontres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges). Pourquoi jouer des immortels. Sc: Warhammer, Shadowrun, Eléclaké, Nephilim, Listes: Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

89 - EdF: Château Falkenstein; Crisis: Sinai 1973/Yom Kippur. FJ: Changelin; Soirée de meurtre; Flight Commander II; Nemak II/Chronos (JpC). Pof: 3W. DA: Les situations impossibles. Adj: La Nouvelle République pour Star Wars; Skhizar (Paorn); Ze beast of 95 (II); La négociation en six règles; Les Bourguignons (Charges). Sc: Vampire, Star Wars, miles Christi, Cthulhu, AD&D (GE).

90 - EdF: Conspirations, Birthright, Everway, Credo, ASL Solitaire, The Great War in Europe, Geronimo, Alliances royales (JpC). Pof: Nephilim. Adj: Simulacres, Les portes de la création (Thoon), Dark Sides (Star Wars). DA: Devenez meneur de jeu. Sc: Château Falkenstein, Thoon, Cyberpunk, Warhammer. Poster: carte du monde de Thoon, pin-up.

91 - EdF: Nightprowler, Wraith, Necromunda. Il était une fois, Machiavelli. FJ: The 3 Days of Gettysburg, Nache Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA: Pour des descriptions vivantes. Adj: Causar l'arguche des voleurs, Mad Mage. Sc: Necromunda, L'appel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE).

92 (mensuel) - EdF: JRTM 2e édition v.f.; Mondes et Héros. Le Monde des Ténèbres: L'évolution du JdR. Adj: Gwörassic Park; Maîtrisez les combats épiques; Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres; Feuille d'aide pour Skills & Powers; Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards. DA: Je ne suis pas un numéro! Sc: Nightprowler, Cthulhu, Hawkmoon, AD&D; Warhammer Batailles. Et nos rubriques habituelles.

93 (mensuel) - Mekton Z, Heavy Gear, Soirée Enquête, Jeux, joueurs & Internet. Pof: Vampire. Adj: La petite baston dans la prairie (G&M); Propriétaires d'une auberge de vos propres mains; Seven: les sept règles de l'effroi; des cartes pour Il était une fois...; conseils pour Space Marine/Titan Legion. DA: La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poster: des décors modulables d'auberge. Sc: Necromunda (figu), Elric, Warhammer, Nephilim, Château Falkenstein.

94 (mensuel) - Guildes JdR; Vampire: Dark Ages; Léviathan (figu). Pof: Loup-garou, Mage, Wraith, Changelin. Adj: Les amoureux; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M); Le memento de l'investigateur; L'ordre des chevaliers d'Aïra (Simulacres). DA: Enquêtes & prétextes. Interview: J.-M. Ligny; Miss Wraith et Mister Changelin. Sc: Star Wars, Magia Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

95 (mensuel) - Empyrium; Space Hulk. Adj: L'œil de Caza; Le trombinoscope éloquent; De ce côté du miroir; Le trombinoscope; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M); Miss Grubert, cyber psychiatre. DA: Prends ton crayon et ta gomme... Écrivez des scénarios pour Casus. Sc: Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (GE); Léviathan/Warhammer 40K. C: Netrunner; Mythos.

96 (juillet-août) - Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu). Adj: Rhadjabân, Bouillabaisse... (G&M). Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int: Jonathan Tweet. Sc: AD&D, Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, WH 40K.

97 (mensuel) - Changelin, Shaan. Pof: Star Wars. DA: Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire: la feuille d'équipement. Adj: Djarabân; Les monstres de Djarabân; Un nouveau Credo (Credo); Warhammer/ Léviathan: mêmes combats (figu); La voie du guerrier (Simulacres). Sc: AdC, Shaan, Nightprowler, Thoon, AD&D (GE).

98 (mensuel) - DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharadjah (plato), Mirage (cartes). Adj: La conspiration: mode d'emploi; Histoires abominables (G&M); Liste des cartes Magic; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC); Le fantastique contemporain (Simulacres); Plus on est de fous (Colons de Katane); Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int: Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc: Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE); Warhammer Batailles.

99 (mensuel) - Hawkmoon NE; Nephilim 2. Power (plato); Flintloque (figu). Adj: Faire des parchemins; Galactic Born Killer (G&M); Jeunes loups et vieux renards... (DA); Feuille d'aide à la création pour Nephilim; Citations de méd-fan; Les wangs de la marine (Simulacres). JC2: Gardiens: règle option, pour Le Seigneur des Anneaux: Les sorciers. Sc: Star Wars, Hawk-

moon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel) - JdR: Vampire: L'âge des Ténèbres; Le monde de Murphy. Plato: Elxir; Méditerranée. Cartes: X-Files; The Sabbat; Dark Age. Spécial n° 100: Carte blanche aux dessinateurs; 200% subjectif; Concours G&M. Int: Marc Rein-Hagen. Vade mecum. S: Réseau divin, AD&D, Nephilim, Warhammer.

101. Netheril (AD&D); Gurus Vampire. Warhammer Batailles fantastiques (figu). Age of Renaissance (plato). Background: L'archipel de Sargolane. Prof: Maître de l'ambiance. Urgences (G&M). Simulacres mis à l'index. Acc: Le mémo du joueur de Star Wars. Sc: Cthulhu, Vampire - L'âge des ténèbres. Le Réseau divin (5, 6, 7), Gurus médiéval, Shadowrun (GE); Warhammer (figu). 500 000: Jeu de rôle et crime.

102 - Polaris: Monde des Ténèbres: France; Deadlands. In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato); Inferno (figu). Int: L'équipe de Guildes. Prof: Personnage en clair-obscur. Adj: Le hangar de Marty F. Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc: AD&D, Kult, Elric, Cyberpunk, Magia Veritas (MM), Réseau divin (MM); Warhammer (figu).

103 - Imago, L'Unirève, Ars Magica 4th E, Chivalry & Sorcery 3rd E. Pof: Warhammer Batailles fantastiques. Wargame: Alexandria 1801; La bataille de Friedland; Waterloo. Back: Le collège des Cendres. Prof: Motivations à Cthulhu. 500 000 rôlistes: la presse positive. Sc: Polaris; JRTM; AD&D; Conspirations; Star Wars (GE).

Hors-série Casus Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc, le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage: le samouraï, le barbare, la courtisane; Devine... Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grand-nature: définitions et précisions, kill, murder-party, paintball, le jeu de rôle grand-nature - L'organisation d'un grand-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes... Comment écrire un scénario - sc, murder party contemporaine, kill, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc: ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurléments, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variants: Grands Stratèges, World War II, Full Metal Pla-

nète, Dune -Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview: A. Adler. JeE: La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc: Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurléments, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE: Hastings-1066. Dossiers: Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines: les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malenda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul: sc, solo, crypto, labyrthe. Adj: Le monastère du Souffle divin. Sc: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau: Civilization, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes: Jyhad, Magic, Spellfire, les autres jeux de cartes. Wargames: Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les deux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisées, l'exercice Stratège, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Ecyre, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc, solo, labyrthe, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*
à retourner paiement joint à Casus Belli,
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros au prix unitaire de 32 F franco (Étranger: 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de:
 - ▶ 40 F franco (Étranger: 45 F): _____ HS n°2, _____ HS n°3
 - ▶ 45 F franco (Étranger: 50 F): _____ HS n°4, _____ HS n°6, _____ HS n°8, _____ HS n°11, _____ HS n°12, _____ HS n°14, _____ HS n°15, _____ HS n°16, _____ HS n°17
 - ▶ 49 F franco (Étranger: 54 F): _____ HS n°7, _____ HS n°9, _____ HS n°10, _____ HS n°13.
- Je commande _____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

Il n'y a pas que des jeux de cartes dans le domaine des jeux à collectionner, mais aussi des dés. Ne comportant que des petits dessins sur leurs faces, ce type de jeu devrait être plus facilement exportable, puisque seul le petit livret de règles est à traduire. Analyse du premier des jeux de ce type !

Dragon Dés

Les dés sont jetés

par Croc,
qui aime bien les dragons
tant qu'ils ne sont pas
dans des donjons.



Dragon Dés (Dragon Dice en anglais) fait son petit bonhomme de chemin et les nombreuses extensions parues à ce jour montrent qu'il connaît un succès phénoménal aux USA. Ce n'est pas le cas en France (vu le mal que j'ai à trouver des adversaires) et il serait temps que l'on découvre ce système de jeu finalement très simple (si, si) et les possibilités qu'il offre (énormes). Bien entendu, c'est un jeu de dés et la chance y est souvent pour beaucoup dans les résultats obtenus mais une fois ce principe de base accepté, on s'aperçoit que conception des armées, stratégie et tactique doivent être mûrement réfléchies pour vaincre. Une alchimie souvent bien difficile à obtenir.

Les dés

La majorité des dés de Dragon Dés représentent des unités, à l'instar des pions d'autres jeux. Pour commencer simplement, je me contenterais d'expliquer la façon dont sont conçus les dés à six faces qui représentent les troupes de base de chaque race (il en existe quatre dans le jeu de base, dix avec toutes les extensions). Les dés à six faces sont de trois tailles, représentant chacune une unité de puissance différente : plus le dé est grand, plus il possède de points de vie (respectivement 1, 2 et 3), plus il

coûte cher à intégrer dans une de ses armées et plus ses capacités de combat sont bonnes. Chaque race possède cinq types de troupes différents, dans trois tailles chacune ce qui nous donne un total de quinze dés différents.

Ensuite, chaque dé est composé d'une ou deux couleurs, selon les types de magies auxquelles ils sont associés. Un nain utilise la magie Or et Rouge, ce qui nous donne un dé couleur or et rouge. Cela donne un look différent à chaque armée et permet de les différencier facilement. Sur chacune des faces, on trouve une ou plusieurs icônes qui représentent les capacités de cette unité en combat. Une des faces représente toujours le visage d'un membre typique de l'unité, permet de différencier les dés et compte comme un « joker » durant la partie (lorsque le visage apparaît, il compte comme n'importe quel icône de votre choix).

Prenons comme exemple le guerrier nain de taille 2. Il possède 2 points de vie et est de couleur rouge et or. Il possède 2 faces marquées de 2 icônes de hache (combat), une face marquée de 3 icônes de haches (combat), une face marquée de 2 icônes de pied (déplacement), une face marquée de 3 icônes de bouclier (sauvegarde) et, enfin, la face « joker » marquée d'une tête de nain avec casque lourd.

Lorsque l'on « utilise » un dé, on le jette et on obtient ainsi un résultat, plus ou moins utile selon l'action entreprise. Lorsque l'on attaque, on cherche à obtenir des icônes de combat, lorsque l'on tente de se protéger, on cherche à obtenir des icônes de sauvegarde. Lorsque l'on tente un déplacement tactique, on cherche à obtenir des icônes de déplacement. Enfin, si l'on souhaite jeter un sort, on cherche à obtenir des icônes de magie.

Dans notre exemple précédent, on se rend compte que le guerrier nain tape fort (3 faces de combat, de valeur 2 et 3), se déplace lentement (1 face de déplacement), se protège correctement (une seule face, mais de valeur 3) et ne peut pas lancer de sort (aucune face) ou utiliser une arme à distance sans obtenir de « visage ».

Voilà le principe de base du jeu résumé. Les monstres et les personnages de taille 3 possèdent une multitude de pouvoirs spéciaux qui sont décrits dans les règles et sur lesquels je ne m'étendrai pas plus que cela. Pire encore, l'extension « Magestorm » propose de nouvelles règles trop compliquées pour cette seule initiation.

Les terrains

En plus des dés à six faces, les boîtes de base de Dragon Dés contiennent des terrains (deux en tout). Ces dés à huit faces représentent un élément important du jeu puisqu'ils sont à la fois les éléments majeurs de la région qui doivent être contrôlés pour gagner et affectent le cours du jeu de façon importante.

Chaque terrain possède deux couleurs comme les unités (rouge et or donne une montagne par exemple) et certaines races possèdent des capacités spéciales sur certains terrains.

Durant une partie, chaque joueur commence la partie avec un dé qu'il est censé protéger et un seul et unique territoire au milieu de la table. Le but du jeu est de contrôler deux terrains (le sien et celui du milieu, ou le sien et celui d'un adversaire, ou toute autre combinaison de ce type, y compris ceux de deux adversaires différents). Contrôler un terrain ne veut pas dire s'y trouver, loin de là, puisqu'il faut y être seul et y passer assez de temps pour bien s'y placer. Lorsque l'on en contrôle un, on prend un avantage certain sur la suite des événements... même s'il faut encore en contrôler un autre.

Chaque face d'un dé de terrain porte l'icône d'un type de combat et représente la distance entre les armées qui s'y trouvent. Plus le chiffre indiqué sur le dé à huit faces est petit, plus les armées sont loin. Au cours du jeu la valeur du dé peut augmenter ou baisser selon les actions des joueurs et lorsque la face 8 apparaît, le joueur qui vient de l'augmenter en prend le contrôle et obtient des tas de bonus substantiels. À partir de maintenant les adversaires n'auront de cesse que de baisser le dé et ainsi d'annuler le contrôle durement acquis.

Prenons un exemple : une montagne (highland) comporte une icône de magie sur les faces 1, 2 et 3 (les armées sont si loin que seuls les magiciens peuvent lancer leurs sorts sur leurs adversaires ou préparer des rituels de protection). Les faces 4 et 5 comportent des icônes de tir (les armées se rapprochent et les armes de jeu peuvent être utilisées. Les magiciens ne peuvent plus rien faire, trop pressés qu'ils sont à se protéger des traits ennemis). Les faces 6 et 7 comportent une icône de combat au contact (les armées sont en pleine baston. Les archers et les magiciens se défendent comme ils peuvent ou participent à la mêlée comme les autres). La face huit permet de contrôler le terrain. Celui qui le possède peut tenter n'importe quelle action (magie, tir ou contact) tandis que les adversaires ne peuvent que se lancer à l'assaut (contact).

Vous avez tout compris et vous pouvez jouer ! En fait, ce n'est pas tout à fait fini. Reste le plus dur à vrai dire : le cœur du système de jeu

Un 421 heroic fantasy

Maintenant que les armées sont rassemblées et les terrains en place, reste à faire bouger et agir tout ce petit monde. La séquence de jeu est simple et je me permets de la reproduire telle quelle :

Le tour d'un des joueurs

Première phase

— Manœuvre : tous les dés placés sur un même terrain (communément appelée « armée ») de votre choix vont tenter de modifier la face du terrain. S'ils augmentent le dé, ils se rapprochent de leurs adversaires, s'ils le réduisent, ils s'en éloignent. Tous les adversaires présents peuvent réagir en bougeant à leur tour. Toutes ces armées sont lancées et on cherche à obtenir des icônes de déplacement. Si c'est l'armée du joueur en cours qui en obtient le plus il peut déplacer le dé. Manœuvrer n'est jamais obligatoire.

— Action : l'armée qui agit (et qui a été déterminée ci-dessus) peut agir (ce n'est pas obligatoire non plus) mais doit réaliser l'action définie par la face du terrain où il se trouve, c'est-à-dire combattre à distance, au contact, ou lancer des sorts (voir ci-dessous pour une étude plus approfondie de ces actions).

Seconde phase

— Manœuvre : une armée peut de nouveau déplacer le dé de terrain (mais elle doit être différente de la première).

— Action : cette même armée peut agir en accord avec l'icône affichée sur le dé.

Déplacement stratégique

— Renforts : tous les dés en réserve (un secteur du jeu où se trouvent vos unités qui ne sont présentes sur aucun terrain) peuvent être placés sur les terrains de votre choix afin de déclencher une nouvelle attaque ou de renforcer les troupes déjà présentes.

— Retraites : vous pouvez mettre en réserve tout ou partie des dés présents sur les terrains du jeu. Notez que ces deux phases sont le seul moyen existant pour déplacer les troupes de terrains en terrains (en passant, à chaque fois, un tour en réserve pour se reposer).

Le tir

Utiliser une arme de jet est très simple. On choisit une unité ennemie sur le terrain où l'on se trouve ou sur un terrain adjacent. Et on jette son armée. On cherche à obtenir des icônes de tir (ou des visages, comme c'est le cas avec chaque jet de dé). Chaque icône correspond à un point de dommage. L'armée adverse tente de se protéger et jette son armée. Elle cherche à obtenir des icônes de sauvegarde. Chaque icône annule un point de dommage (ouf !). L'armée adverse perd ensuite autant de points de vie

d'unité qu'elle a pris de points de dommages. Les dés « tués » sont retirés du jeu. Facile non ? Notez au passage que l'unité ciblée ne peut en aucun cas répliquer, même si elle possède des unités équipées d'armes de jet.

Le combat au contact

Même système, même principe. On choisit sa cible (sur le terrain où l'on se trouve) et on jette son armée, cherchant à obtenir des icônes de combat. Le défenseur jette son armée à son tour et cherche à obtenir des sauvegardes. Les points de dommages restants sont autant de points de vie enlevés. Les dés « tués » sont retirés du jeu.

Mais là où tout se corse c'est que les dés survivants de l'armée adverse ont le droit de répliquer et on inverse la procédure décrite ci-dessus. Les règles proposent un type de combat supplémentaire (la charge) mais je ne vais pas vous embêter avec cela. Précisons simplement qu'elle est relativement suicidaire pour l'attaquant et offre des avantages spéciaux aux troupes rapides (qui possèdent de nombreuses icônes de déplacement).

La magie

L'armée qui tente d'utiliser la magie est jetée. On cherche à obtenir des icônes de magie (non ? Vraiment ?). Chaque icône accorde un point de magie de la couleur présente sur le dé (deux icônes de magie sur un dé nain peuvent permettre d'obtenir 1 point de rouge et 1 point d'or, ou deux points d'or, ou encore 2 points de rouge). Une fois la quantité de magie disponible calculée, on consulte le livre de magie de chaque couleur et on lance autant de sorts que l'on peut (chaque sort coûte un certain nombre de points de magie). Créer des zombies avec la magie noire coûte 1 point par unité ressuscitée. Invoquer un dragon rouge coûte 7 points de la couleur idoine. Le jeu de base propose 5 sorts par couleur (donc 25 en tout) et chaque nouveau peuple issu des extensions possède des sorts spécifiques. Notons aussi que le terrain où se déroule la magie affecte cette dernière : toute icône de « visage » obtenue est doublée si la couleur de la magie obtenue est aussi présente sur le terrain (on comprend donc pourquoi les nains préfèrent les montagnes). La magie peut être utilisée en réserve mais seuls les sorts défensifs sont accessibles à cet endroit.

Et le dragon ?

Eh oui, le dragon du titre, où est-il ? Eh bien voilà, chaque couleur de magie possède un dragon (un dé à douze faces) et un sort correspondant pour les invoquer. Mais voilà, un dragon, ça n'est pas du matin, et du soir non plus d'ailleurs lorsque l'on se permet de le déranger. Une fois invoqué sur un terrain, un dragon se contente d'attaquer toutes les troupes qui s'y trouvent jusqu'à ce qu'il en ait marre ou qu'il ait tué tout le monde. Très puissant, et idéal pour pourrir une partie. On murmure cependant que des dés spéciaux (hors commerce) permettent de tuer ou de contrôler les dragons.





Dragon Dice

Ah! Des dés!

par Croc,
qui aime bien
les Crocosaurs

Dragon Dice n'est pas un jeu fondamentalement compliqué, mais chaque extension nouvelle apporte son lot de races et de règles nouvelles. Petite promenade dans le monde étrange des créatures à plusieurs faces !

L

es extensions de Dragon Dice se présentent sous la forme de petites boîtes contenant de nouveaux dés, et qui ont la fâcheuse habitude de se gondoler et de s'affaisser. Finalement, les dés ne sont pas tellement plus pratiques à collectionner que les cartes ! Nous allons ici étudier les extensions avant de vous donner quelques conseils. En effet, la multitude de sorts et de pouvoirs spéciaux différents fait que les principes simples expliqués dans les pages précédentes sont souvent modifiés en cours de jeu par tous ces petits bonus. Et c'est tant mieux, c'est justement ce qui fait l'intérêt de ce jeu. De plus, chaque race possède des monstres (dés à dix faces qui ont 4 points de vie et qui possèdent des pouvoirs spéciaux encore plus étranges), ce qui permet de rendre le jeu encore plus coloré et plus passionnant. Attention, toutes les règles supplémentaires dans les boîtes sont en anglais.

Les ajouts de Magestorm

La première extension d'importance pour Dragon Dice est Magestorm. Elle propose quatre nouvelles règles qui viennent compliquer un peu les règles de base. Nous allons en parler brièvement.

Les draconiens

Ce sont des troupes idiotes et malléables qui peuvent être contrôlées par les magiciens du monde de Dragon Dice. Il suffit de lancer un simple sort pour les voir apparaître. Ils servent ensuite de troupes solides et féroces dans tout combat au contact.

Les objets magiques

Les objets magiques sont des dés à quatre faces qui portent sur leurs faces des icônes similaires (mais pas le même nombre à chaque fois). Il existe quatre sortes d'objets (épée pour le contact, arc pour le tir, chausseurs pour le déplacement et bouclier pour les sauvegardes) en cinq couleurs différentes. Une unité doit être désignée pour porter chaque objet (la couleur de magie de l'unité doit correspondre à la couleur de l'objet) et augmente ses capacités (une épée Vorpale porte, sur ses faces, plusieurs icônes de contact, plus le pouvoir spécial de décapitation).

Les reliques

Ce sont des objets magiques très puissants (dés à dix faces) et qui existent eux aussi en cinq couleurs. On en compte cinq en tout : le golem de lames qui est un monstre de combat, le bâton des dragons qui permet de jeter des sorts mais qui peut aussi invoquer des dragons sans le consentement de son possesseur, le tapis volant qui permet d'emporter des troupes, le mantelet qui permet de se protéger efficacement et pour finir, la catapulte qui permet de réaliser des attaques à distance très destructrices.

Les terrains mineurs

C'est la modification de règle la plus complexe et la plus innovante de cette extension. Je ne l'expliquerais pas en détail mais j'en résume ici les principes. Un terrain mineur permet à l'armée qui le contrôle de tenter une action (tir, combat ou magie) différente de celle du dé de terrain normal. Cela permet un meilleur contrôle de vos armées mais n'est pas sans danger (lorsque vous utilisez un terrain mineur, il y a une chance sur huit pour que la manœuvre tourne au drame et cause des dommages à votre armée).

Les différents peuples

Les nains (Dwarf)

Les nains sont une race guerrière composée d'individus solides mais lents. Ils portent de lourdes armures et privilégient les armes tranchantes et les masses, plutôt que les épées ou les armes à distance. Une armée naine de Dragon Dice est surtout difficile à déloger d'un terrain montagneux.

- **Couleur(s) de magie** : rouge et or.
- **Terrain privilégié** : la montagne (les icônes de déplacement sont doublées).
- **Points forts** : les icônes de combat au contact et de sauvegarde sont nombreuses.
- **Lacunes** : les icônes de déplacement sont rares, même pour les unités de « cavalerie », le plus souvent des nains montants des créatures bizarres (mammouths, poneys, lézards géants).
- **Pouvoirs spéciaux** : aucun.

Les elfes de lave (Lava Elf)

Équivalents des elfes noirs d'autres jeux, les elfes de lave sont le côté maléfique de nos amis aux oreilles pointues. Leurs troupes sont relativement homogènes et possèdent pratiquement toutes des armes de jet. Leurs magiciens sont très puissants.

- **Couleur(s) de magie** : noir et rouge.
- **Terrain privilégié** : la montagne (les icônes de déplacement peuvent servir de sauvegarde).
- **Points forts** : armes à distance et déplacement.
- **Lacunes** : pas beaucoup de sauvegarde (il est rare qu'une race possède à la fois des déplacements et des sauvegardes).
- **Pouvoirs spéciaux** : aucun.

Les elfes des mers (Coral Elf)

Ce sont certainement les magiciens les plus accomplis du jeu, non pas qu'ils possèdent des magiciens surpuissants mais simplement parce que les magies vertes et bleues (surtout bleue) sont les plus offensives du jeu. Les elfes sont rapides et apprécient les armes de jet.

- **Couleur(s) de magie** : bleu et vert.
- **Terrain privilégié** : la côte (les icônes de déplacement peuvent servir de sauvegarde).
- **Points forts** : leur contrôle de la magie bleue (ce sont les seules troupes de base qui la contrôlent).
- **Lacunes** : très peu de sauvegardes (encore moins que les elfes de lave).
- **Pouvoirs spéciaux** : aucun.

Les gobelins (Goblin)

Les gobelins sont la race maléfique par excellence. Leurs capacités sont plutôt tournées vers le combat au contact et la sauvegarde. Leurs armées comportent des monstres très sympathiques et souvent très puissants (trolls, shamblers, etc.).

- **Couleur(s) de magie** : or et noir.
- **Terrain privilégié** : les marais (les icônes de déplacement sont doublées).
- **Points forts** : combat au contact et sauvegardes (même les magiciens en possèdent).
- **Lacunes** : les magiciens ne sont pas très puissants, le moins puissant ayant même quelques icônes de combat à la place des icônes de magie.
- **Pouvoirs spéciaux** : aucun.

Les amazones (Amazon)

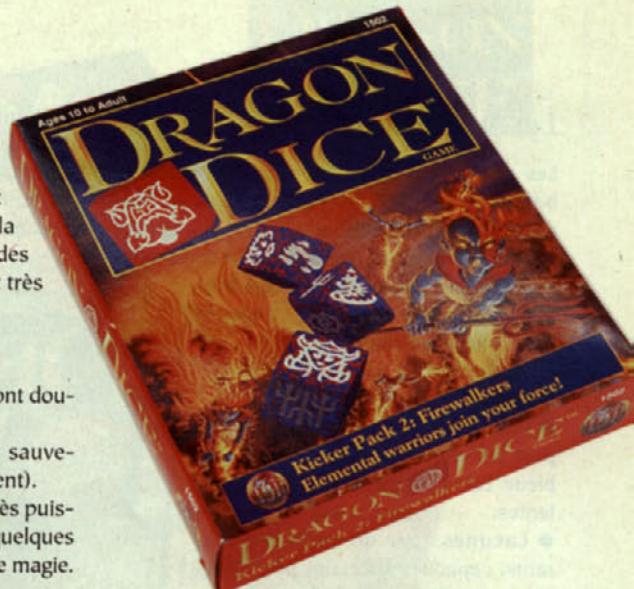
Les amazones sont un peuple qui base toute sa puissance guerrière sur la valeur de ses chars de combat. Elles s'en servent pour attaquer rapidement, lancer leurs javelines et leurs lances, puis retournent dans leurs lignes avant que l'adversaire ne puisse réagir. Pour ce qui est de la puissance magique, elles sont totalement tributaires des terrains où elles combattent préférant la variété des 5 couleurs à la seule connaissance parfaite de 2 forces magiques comme la plupart des autres races.

- **Couleur(s) de magie** : aucune (les dés sont blancs). La magie dépend du terrain où elles se trouvent.
- **Terrain privilégié** : la plaine (les icônes de déplacement comptent comme des tirs).
- **Points forts** : tous les types de magie sont accessibles (mais voir aussi ci-dessous). Les amazones sont surtout très rapides (icônes de déplacement nombreuses).
- **Lacunes** : la magie accessible n'est peut-être pas celle dont on a vraiment besoin. Elles sont aussi relativement fragiles (peu de sauvegardes).
- **Pouvoirs spéciaux** : les amazones utilisent la magie présente sur le terrain où elles se trouvent. En réserve, les amazones peuvent utiliser leurs armes de jet pour cribler de flèches et de javelines leurs adversaires.

Les élémentaux de feu (Firewalker)

Les élémentaux de feu peuvent voler d'un endroit à un autre lorsque l'élément de l'air (couleur bleue) est présent sur un terrain. Cela inclut les plaines et les côtes. De plus, les élémentaux de feu dominant à la perfection la magie rouge et bleue et possèdent des sorts spéciaux dans ces deux couleurs qu'ils sont les seuls à pouvoir lancer. C'est une armée très puissante et parfaitement autonome.

- **Couleur(s) de magie** : rouge et bleu.



- **Terrain privilégié** : aucun (mais leur pouvoir spécial ne fonctionne qu'en plaine ou côte).
- **Points forts** : de nouveaux sorts très puissants. Nombreuses unités volantes (l'icône de vol compte à la fois comme une sauvegarde et comme un déplacement, selon les besoins du joueur).
- **Lacunes** : vraiment, je ne vois pas.
- **Pouvoirs spéciaux** : durant la phase de déplacement stratégique les élémentaux de feu qui se trouvent en plaines ou en côtes peuvent se déplacer immédiatement sur tout autre terrain en jeu, sans avoir à passer un tour en réserve. Cela leur permet de se redéployer très rapidement, permettant des attaques surprises fulgurantes.

Les morts vivants (Undead)

Les morts vivants sont, avec les gobelins, la race maléfique la plus puissante et la moins maniable du jeu. Ils ne contrôlent que la magie noire (assez puissante d'ailleurs) et possèdent même des sorts supplémentaires qu'ils sont les seuls à dominer. Diriger une armée composée uniquement de morts vivants est passionnant mais surtout très difficile à maîtriser. Pour passionnés uniquement.

- **Couleur(s) de magie** : noir.

- **Terrain privilégié** : aucun.
- **Points forts** : monstres très puissants. Capacités spéciales qui peuvent s'avérer destructrices si elles sont bien utilisées (la résurrection des troupes par exemple, voir ci-dessous).
- **Lacunes** : une seule couleur de magie, très peu d'icônes de déplacement (pour ne pas dire pas du tout).
- **Pouvoirs spéciaux** : sorts noirs spéciaux. Capacité à encaisser des dommages sans vraiment les sentir (une troupe possédant 3 points de vie n'est définitivement détruite que s'il en encaisse 6, si vous vous débrouillez bien). Finalement, les morts vivants ne peuvent charger (type de combat au contact très peu utilisé de toute façon).



Les primitifs (Feral)

Les primitifs sont des hommes animaux qui hantent les régions les plus désolées du monde de Dragon Dice. Ils sont proches de la nature et dominent la magie or et bleue (rappelons-le, la plus puissante). Ils ne possèdent aucun monstre mais des versions héroïques des troupes de base.

- **Couleur(s) de magie :** or et bleu.

- **Terrain privilégié :** aucun.

- **Points forts :** c'est la seule race, à part les elfes, qui domine la magie bleue. Leurs troupes sont très polyvalentes.

- **Lacunes :** pas de monstres déliants, capacités spéciales pas réellement puissantes.

- **Pouvoirs spéciaux :** nouveaux sorts or et bleu. Capacité à générer des renforts (au début de chaque tour, une troupe de 1 point de vie apparaît sur chaque terrain où il existe une armée primitive). Pour être bien utilisée, cette capacité nécessite que les primitifs soient partout à la fois ce qui les rend plus faibles.

Les draconiens (Dragonkin)

Cette race de petits dragons blindés n'est pas utilisée comme une armée normale mais est invoquée en cours de jeu, comme des dragons. À la seule exception (primordiale) près qu'ils suivent parfaitement les ordres de ceux qui les invoquent (au lieu de taper sur tout le monde comme leurs grands cousins). Il existe des draconiens de toutes les couleurs de magie et un sort de chaque pour les invoquer.

- **Couleur(s) de magie :** toutes (selon le type de draconien).

- **Terrain privilégié :** aucun.

- **Points forts :** sauvegardes et combat au contact (c'est pratiquement les seules icônes dont ils disposent).

- **Lacunes :** il n'existe que 9 types de draconiens et aucun monstre. Ils ne peuvent utiliser ni magie ni armes à distance (même en obtenant un joker « visage »). Ils ne peuvent pas se déplacer, ni combattre des dragons, ni être seuls sans unité pour les diriger.

- **Pouvoirs spéciaux :** les draconiens possèdent une sauvegarde (ou plusieurs) automatique permanente. Cela les rend très résistants.

Les rôdeurs des marais (Swampstalker)

Les rôdeurs des marais sont des reptiles et des batraciens qui hantent les régions les plus inhospitalières du monde de Dragon Dice. Ils peuvent transformer les troupes ennemies en rôdeurs qui passent dans l'autre camp. Leurs monstres sont relativement puissants et le look des dés est magnifique. À vrai dire, ce sont un peu mes chouchous...

- **Couleur(s) de magie :** noir et vert.

- **Terrain privilégié :** les marais bien entendu (les icônes de déplacement peuvent servir de sauvegarde).

- **Points forts :** un monstre nommé CROCo-saur. Le pouvoir de mutation qui est réellement puissant si on possède assez de dés supplémentaires (vous devez en avoir une fois et demi plus que les autres).



- **Lacunes :** les magies vertes et noires sont loin d'être les plus puissantes. Les monstres sont relativement baston, sans subtilité.

- **Pouvoirs spéciaux :** les rôdeurs possèdent de nouveaux sorts verts et noirs qu'ils sont les seuls à pouvoir utiliser. Mais la mutation est leur pouvoir le plus puissant. Au début de chacun de vos tours, chaque armée en votre contrôle qui inclut des rôdeurs peut tenter de contaminer 3 points de vie de créature adverse. S'il y parvient (une sauvegarde est tout de même permise) les unités adverses sont tuées et le joueur gagne un nombre d'unités rôdeurs identiques. C'est ce qui s'appelle un pouvoir puissant !

L'avenir

TSR nous promet trois nouvelles races pour les mois à venir : les Scalders qui sont des hommes dragons aux pouvoirs tirés du feu (c'est une race à part entière, pas des créatures invoquées comme les draconiens), les Frostwings qui sont similaires mais dont les pouvoirs ont trait à la glace et au froid. Enfin, plus passionnant encore, nous aurons le droit aux Treefolks, peuple composé d'hommes arbres et dont les pouvoirs seront très orientés vers la nature et la magie verte. Quant au futur lointain, il promet une extension uniquement composée de Héros (il y en aura pour toutes les races). Vivement le futur !

Les conseils

Pour bien commencer

Bien qu'il ne soit pas obligatoire de construire une armée composée d'une seule race, c'est tout de même une méthode simple pour bien organiser ses premières parties. Prenez toujours un terrain qui correspond à l'armée que

vous utilisez afin de disposer de bonus intéressants.

Étudiez bien les sorts auxquels vous avez accès et ne faites jamais un jet de magie sans savoir ce que vous voulez en faire. La magie, comme le reste, doit être préparée à l'avance puisque de nombreux sorts ne sont efficaces que s'ils sont utilisés en conjonction avec une action physique à un autre endroit du jeu.

Dès le début de la partie, prenez le contrôle de votre terrain de base. C'est seulement après que vous pourrez tenter d'obtenir la victoire en contrôlant un autre. À la rigueur, utilisez la diplomatie pour chasser les armées ennemies présentes sur votre terrain et qui risquent de vous gêner.

Les déplacements stratégiques étant relativement laborieux (pour passer d'un terrain à l'autre, il faut passer un tour entier en réserve) il ne faut les utiliser qu'à bon escient et bien réfléchir avant de créer une nouvelle armée.

Lorsque le vent tourne et qu'une de vos armées commence à faiblir sous les coups de l'adversaire il ne faut pas hésiter un seul instant : soit vous les faites partir en réserve immédiatement, soit vous renforcez la position aussi prestement. Si les troupes ne seront pas disponibles avant

un tour, faites repartir l'armée battue en réserve et revenez plus tard avec une force complète, cela permettra de porter un coup plus net à votre adversaire. N'oubliez pas qu'une armée puissante cause plus de dommages mais est aussi plus résistante (les sauvegardes des gros dés permettent de défendre les petits).

Dans tous les cas, prévoyez les endroits où vous comptez attaquer et allez-y ensuite franchement, sans faiblir. Séparer ses troupes en plusieurs petites armées est le meilleur moyen d'être écrasé partout où elles se trouvent. Une fois un terrain contrôlé, laissez sur place vos magiciens et une force de défense suffisante pour résister à une éventuelle contre-attaque. Toute unité en surplus est une unité qui ferait mieux de combattre ailleurs. Les draconiens sont idéaux pour une telle utilisation.

Tant que vous ne contrôlez pas de terrains, vos magiciens sont mieux en réserve que sur le terrain (sauf en début de jeu si les faces des terrains permettent de lancer des sorts).

De Dragon Dés 1^{re} édition (française) à Dragon Dice 2^e édition (USA)

Les règles qui suivent sont officielles et doivent être utilisées dans toutes les parties. Ce ne sont pas les seules règles qui ont changé entre la première édition et la deuxième, mais ce sont certainement les plus importantes. Cela équilibre grandement le jeu et le rend plus intéressant.

1) Les jokers (dit « visage ») ne valent pas une icône chacun, mais une par point de vie possédé par le dé (petit dé à six faces : une icône, dé à six faces moyen : deux icônes, grand dé à six faces : trois icônes et monstre : quatre icônes). Le pouvoir du sprite devient obsolète, il est donc modifié comme suit : le joker vaut quatre icônes au choix et le dé est relancé.



2) Le coût de chaque sort est augmenté d'un point (notez que tous les sorts de toutes les races spéciales, en commençant par les firewalkers, sont déjà majorés). La magie était bien trop mortelle dans la première édition.

3) Les sorts lancés en réserve ne peuvent affecter que vos propres troupes (uniquement des sorts défensifs donc). Pas d'artillerie à longue distance dans Dragon Dice! On ne peut pas non plus lancer de sorts sur des terrains à partir de la réserve (même ceux que l'on contrôle).

4) Une armée ne peut lancer de sorts offensifs sur ses propres troupes ou toute autre armée appartenant au même joueur. On ne voit pas bien pourquoi préciser ce point de règles, mais les pinaillards doivent le savoir.

5) Les seuls points de magie doublés par les terrains (ou par l'enterrement des troupes pour la magie noire) sont ceux obtenus par les faces de joker. Cela réduit la puissance de la magie est c'est tant mieux.

6) Certains sorts ont vu leurs effets modifiés. La principale modification est celle de l'éclair. Je me permets de reproduire le texte du sort ci-après. Éclair (Lightning Strike) : tue instantanément une unité cible à moins qu'elle ne résiste en obtenant une sauvegarde ou un joker. Plusieurs éclairs durant une même phase affectent plusieurs unités.

7) Les règles sur la déroute étaient bien difficiles à mettre en jeu. Elles sont désormais optionnelles. Les monstres qui possèdent le pouvoir de « cri » (la harpie par exemple) et qui affectent normalement les règles de déroute ont été modifiées dans l'extension concernant les Ferals. Je me permets de les reproduire si après. Cri (Screech) : durant un combat au contact, retire 4 sauvegardes à l'adversaire.

8) Lorsqu'un joueur perd sa dernière unité, tous les sorts qu'il a lancés sont annulés.

9) Lorsqu'une armée se déplace, les sorts qui l'affectent sont annulés (sauf le sort Burning Hands qui affecte une seule unité).

10) Lorsqu'un jet est à la fois divisé par deux et multiplié par deux, on divise avant de multiplier (en arrondissant au chiffre inférieur lors de la division).

11) Le contrôle d'un temple évite d'être affecté par tout nouveau sort noir mais n'annule pas ceux qui affectent déjà l'armée en place. Posséder un temple n'empêche pas qu'un dragon noir soit invoqué sur le terrain.

! 2) Une armée attaquée par deux dragons peut utiliser ses résultats de tir contre l'un d'entre eux et ses résultats de combat sur un autre et peut ainsi en tuer deux à la fois (faut tout de même pas rêver!).

La Battle Box est bien pratique pour les débutants à Dragon Dice. Mais plutôt que d'avoir deux sachets normaux, on aurait aimé y trouver plutôt (ou aussi) deux armées déjà préparées. Quant à ceux qui aiment bien dépenser leurs sous, TSR propose également d'autres objets dans la même collection. Si les Battle Ground (des tapis de jeu, disponibles pour chaque race de base) sont plutôt laids; le Dragon Shield - qui récapitule toutes les icônes des dés de base - est plutôt utile.



Fiche technique

Éditeur : TSR

Boîte de base de 18 dés, 3 cartes-bannière et une bourse pour les dés.

Boîtes additionnelles de 8 dés. Il existe une boîte Battle Box avec deux sachets de 18 dés et un terrain de jeu. En v.o. et en v.f.

Prix indicatifs :

30 F (boîte de base) et 39 F ou 49 F (boîte additionnelle).

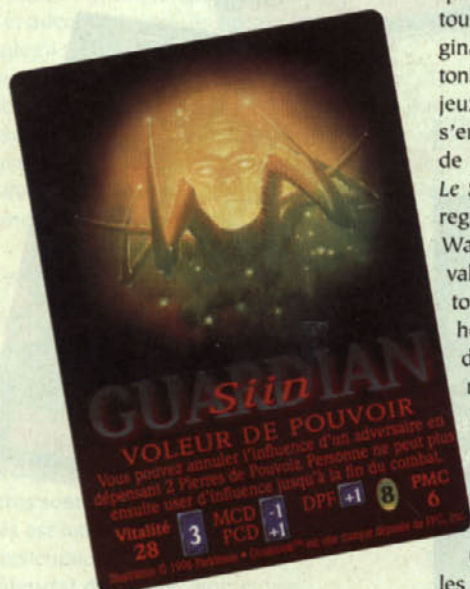


Guardians passe pour être un jeu culte. Certes, c'en est un, mais pas dans le sens où l'on aurait pu le croire. Les cartes sont sublimes, à la fois naïves et sombres, drôles et violentes, et l'esprit de l'ensemble va de la parodie au burlesque. Mais le jeu en lui-même – s'il est bien conçu – est sans relief, plutôt pauvre et ne tient pas ses promesses... sauf si on lui ajoute une petite dose de folie.

Guardians

Les pimpants de la pampa

par David Calvo,
qui aime les Jeux cultes
et les Gars culturistes



en lui-même, mis à part quelques petits détails amusants (comme la corruption) sont d'un sérieux total. C'est là tout le paradoxe du jeu et ce qui le rend parfois ennuyeux. Car Guardians tourne en rond très rapidement et, si votre imagination ne lui vient pas au secours, la monotonie s'impose et l'on passe volontiers à d'autres jeux plus prenants. Pourtant, Guardians peut s'enorgueillir de posséder la plus belle galerie de cartes jamais vue (le seul rival connu est *Le Seigneur des Anneaux*, mais dans un autre registre). C'est incroyable : Ploog, Don Maitz, Warhola, Elmore, Parkinson, Brom... un festival de célébrités et de merveilles. On y trouve de tout : des pirates, des pharaons, des super-héros, des goules, des hamburgers, des fées, des nymphes, des mort-vivants, des dinosaures, des mutants, des grenouilles, des cuisiniers, des schneebles, des anges, des démons, des élémentaires... C'est superbe, souvent d'une drôlerie irrésistible, superbement mis en carte. Chaque catégorie de créature est imprimée sur un fond différent (blanc pour les créatures mortelles, gris pour les élémentaires et noir pour les créatures extérieures). De plus, les cartes ne sont pas surchargées d'icônes et d'informations (en gros, les créatures ont un pouvoir spécial, un score de

Vous incarnez un gardien, une espèce d'entité mythologique qui régnait jadis sur le vrai passé de notre terre, quand les races et les mythes se déchiraient le monopole de la pensée humaine. Vous ressemblez, à peu de choses près, à un monstre indicible typiquement cthulhien. Chargé de données techniques facilement identifiables (tel le nombre de cartes que vous piochez à chaque tour, votre puissance, vos pouvoirs spéciaux) votre rôle est de diriger plusieurs boucliers remplis de monstres sur des zones en friches (six en tout), pour y construire des terrains. En gros, vous devez vous réapproprier le monde, rien que ça. Gagner équivaut donc à contrôler les six territoires (un territoire contrôlé étant une zone où se trouve l'un de vos terrains sans qu'il y ait de boucliers ennemis dessus). On peut aussi vaincre en détruisant cinq boucliers adverses (c'est-à-dire détruire complètement ce qu'il y a en dessous). Vous pouvez aussi remporter la partie en tuant le gardien de votre adversaire. Mais alors là, bonne chance ! Vu de là, le jeu ressemble à un mini-wargame croisé avec une partie d'échec, chacun déplaçant ses boucliers les uns après les autres.

Mama mia, ces cartes...

Passant pour être un jeu drôle, Guardians est en fait un jeu assez mou. Les mécanismes du jeu

vitalité et quelques petits machins qui ne gênent pas l'admiration du dessin). Bref, Guardians, c'est avant tout une superbe collection.

Derrière ma forteresse

Le système de jeu est simple à assimiler. Chaque gardien se retranche derrière une forteresse articulée en trois cartes, plus ou moins bardée de défenses. Depuis ces trois cartes, il va pouvoir envoyer des boucliers à l'assaut des territoires. Chaque gardien possède des pierres de pouvoir qui lui serviront pendant la partie (pour créer des territoires, pour aider ses boucliers ou pour utiliser des sorts). Au début du tour, l'initiative se fait de manière un peu étrange : on tire une carte de son jeu et l'on regarde sa vitalité (ou, dans le cas d'un sort ou d'un objet magique, le chiffre indiqué dessus, c'est pas bien compliqué). Celui qui a la plus haute gagne et commence, mais c'est lui qui piochera le moins de cartes au tour suivant. La pioche de cartes est aussi modifiée par le nombre de territoires que l'on contrôle.

C'est une des règles les plus habiles du jeu, qui permet un certain degré de stratégie et demande une attention de tous les instants. Une fois l'initiative déterminée, on construit ses boucliers (en répartissant ses créatures – pas plus de 30 points de vitalité sous un bouclier). Il faut savoir qu'en cours de jeu, il sera possible de renforcer des boucliers déficients, en utilisant les créatures restées sur les cartes de forteresses. Après, chaque joueur sépare sa main en deux tas (sa main et son enclos, où seront entreposés les terrains et créatures qui viendront plus tard en renforts) puis déplace, un par un, chacun de ses boucliers, selon des limites de mouvements bien spécifiques. Certains boucliers qui ne contiennent que des créatures volantes peuvent avancer d'autant de cases qu'ils veulent, sauf certaines restrictions (qui a dit Magic ?). Quand deux boucliers se rencontrent, évidemment, c'est le combat !

Sire, gardez-vous à gauche !

Le système d'affrontement de Guardians ressemble, à peu de choses près, à une partie de bataille. Quand deux boucliers se rencontrent, chacun se prépare une main de combat (en additionnant les créatures et objets de son bouclier à sa main normale, où se trouvent les sorts et événements). Les joueurs peuvent alors sélectionner dans leur main une carte de commandement, autrement dit une créature « général », dotée d'un pouvoir spécial. Une fois ceci fait, les joueurs choisissent chacun une créature et les jouent face cachée, puis les retournent en même temps. Le meilleur score de vitalité l'emporte (c'est l'attaque primaire). Puis les deux joueurs font de même pour toutes les autres créatures (certaines possèdent un bonus quand elles combattent une créature spécifique ou quand elles se trouvent sur un site favorable). Si les scores sont égaux, il y a match nul. Si, une fois que les combats sont finis, il reste des créatures dans la main d'un joueur, il peut les

jouer contre d'autres créatures qui ont déjà combattu et qui n'ont pas gagné ou sont en match nul et ainsi se rajouter au score de vitalité du perdant (c'est l'attaque secondaire). Un exemple : un Crapaud Énergétique (5 points) a été battu par une Succube (9 points). Le joueur du Crapaud, à qui il reste des créatures à jouer, peut choisir de jouer son Judge Dredge (6 points) sur la Succube, faisant donc 10 points de vitalité (4 + 6), tuant ainsi la Succube (mais le Crapaud, qui a été battu, est quand même défaussé à la fin du tour).

Il faut ajouter à ceci quelques règles qui étoffent le tout. La première concerne la corruption : au filles, à la bière ou au flouze. Ces cartes, jouées sur des créatures sensibles à ces attaques (c'est indiqué dessus), les renvoient la queue entre les jambes dans leur enclos. Viennent ensuite les attaques à distance, qui sont en fait des cartes de créatures normales qui peuvent être utilisées conjointement à une autre créature. Les créatures avec une attaque à distance et utilisées comme telles, ne peuvent être attaquées que par une attaque secondaire. Certains sorts et créatures possèdent des attaques dites à «aire d'effet», qui affectent toutes les cartes en dessous d'un certain seuil de vitalité. Enfin, il y a la possibilité pour les gardiens de transférer des points de vitalité aux créatures qui peuvent recevoir leur fluide. Cette capacité est appelée l'influence. Une fois le combat fini, on fait le compte des points de vitalité restants sous chaque bouclier : le plus grand total gagne et, mécanisme propre aux wargames, le perdant est obligé de battre retraite sur un territoire libre (s'il ne peut se retirer, il est éliminé). Signalons aussi qu'il est possible d'attaquer les cartes de forteresse et, accessoirement, le gardien des lieux. Bon, c'est quand même bien difficile, car il possède en général une trentaine de points de vitalité...

Sim City

La construction des terrains est au centre du jeu. Cette notion est d'ailleurs assez fine, puisque c'est une des seules qui permettent de varier très largement les principes de jeu (voir nos pages conseils, où vous pourrez trouver deux sympathiques variantes plus ou moins sur ce principe). À la fin de chaque tour de jeu, tout bouclier seul sur un territoire peut :

- Détruire un territoire ennemi et y poser une carte territoire qu'il prendra dans sa main.

- Si le terrain est incontrôlé, sans territoire, on peut en poser une gratuite.

- Si aucune carte de territoire n'est disponible, on peut laisser une créature, face cachée, comme territoire neutre. Ceci coûtant une pierre de pouvoir.

La nature des territoires que vous allez jouer est une option à envisager avec attention : de nombreuses créatures bénéficient de bonus dûs à la nature du terrain sous leurs pieds. N'oubliez pas cela quand vous composerez vos jeux. Une fois la phase de construction achevée, on redresse les boucliers et l'on recommence une phase de pioche. Et voilà !

Quel jeu ?

Ne soyons pas méchants. Guardians est un jeu qui se laisse volontiers jouer, mais il possède un gros handicap : on en fait le tour en quatre ou cinq parties. Le seul truc réside dans le fait de composer des paquets à thèmes vraiment très marqués, comme le

jeu schneebles, le jeu pirates, le jeu nanas... Ou de créer des règles qui vous permettront de plier le jeu à vos fantasmes (en privilégiant le côté heroic fantasy ou satirique). À ce sujet, rappelons l'existence d'un guide, *The Traveler's Guide to the Mild Realms* (uniquement disponible en anglais) qui, outre la liste des cartes, fournit des variantes de jeu assez explosives et qui ont la grande qualité de vous indiquer dans quel sens improviser sur les règles.

Guardians est donc un jeu qui demande beaucoup d'attention de la part de ses joueurs ; et ses extensions ne sont pas vraiment révolutionnaires. À vous donc de créer des règles originales, enlevées, qui vous permettront d'utiliser le design de vos cartes de manière plus vivante que cette partie de « papier-caillou-ciseaux » évoluée (même si c'est bien pensé). En voulant trop faire de Guardians un ersatz des combats tonitruants de Magic, les concepteurs ont dénaturé ce qui aurait pu être un jeu fantastique et qui n'est que passable.

De plus, on aurait aimé un peu plus de background. Car, nulle part on nous donne clairement la réponse à cette question cruciale : bon dieu, mais qu'est-ce que peut bien être un schneeble ?



Les personnages de Guardians peuvent être sensibles à trois formes de corruption : les filles, l'or et la bière. Et vous ?



Fiche technique

Éditeur : FPG
Présentation : paquet de base de 60 cartes, pochette-recharge de 15 cartes
En v.o. et en v.f. (traduction Descartes)
Prix indicatifs :
 60 F (paquet de base)
 et 18 F (pochette-recharge).



Guardians

En veux-tu en revoilà !

par David Calvo et Pierre Lejoyeux
(règles optionnelles)



Deux extensions
sont disponibles
en français.
Ce monstre
très « Alien »
n'est destiné
qu'aux
anglophones.

Les trois extensions de Guardians (dont les deux premières sont traduites) ne donnent pas de supplément aux règles mais apportent de nouveaux univers faits de terrains inédits, de créatures, d'objets magiques et de sorts. Elles sont, dans l'ensemble, assez décevantes sur le plan des ajouts de règles car aucun nouveau concept n'est amené. Malgré cela, deux gardiens différents et une nouvelle forteresse sont fournis dans chaque extension (d'environ 120 cartes chacune) et l'humour des cartes ne reste pas en rade.

Les extensions

L'île de la Dague

À ce jour, c'est une des meilleures extensions sorties pour Guardians (Necropolis Park reste quand même le top niveau du genre). Pour qui comme nous aime les pirates, c'est une aubaine. La galerie de méchants présents reste très impressionnante et les dessins sont toujours aussi beaux (une habitude qui ne se perdra pas dans les autres extensions). À signaler qu'un des gardiens de cette extension, Grazhue l'Amoureux du Vice, est indispensable pour tous les jeux pirates : il gagne une pierre de pouvoir pour chacune de ses créatures corrompues. Et comme les pirates sont sensibles à tous les types de corruption...

Drifter's Nexus

Plus bizarre est cette extension, qui permet toutes sortes de paradoxes temporels grâce à un portail dans l'espace temps. Comme si les types de chez FPG cherchaient désormais à justifier les excès de Guardians. Anachronismes et surréalisme sont de mise pour cette collection qui reste quand même très fun. Voyez plu-



tôt : des hordes de cow-boys zombies (façon Deadlands), sur des chevaux squelettiques, se frayent un chemin vers notre réalité et rencontrent en route quelques monstres gothiques particulièrement puissants. Ça a des airs de maison hantée façon Disneyland mais ça a le mérite d'être cohérent et franchement très drôle.

Necropolis Park

Là, c'est l'orgie, même si on dénote une très légère baisse au niveau du graphisme. D'abord des créatures extérieures, les pharaons, accompagnés de leurs esclaves nubienues et chats sacrés. Ils ne sont pas particulièrement puissants, mais leurs pouvoirs de commandement sont souvent très originaux. Ensuite, les dinosaures (des élémentaux). Très, très puissants. Plein de tyrannosaures, des machins pleins de dents super cool. Puis les hamburgers. Là, on a du mal à savoir exactement ce que les types de chez FPG ont voulu faire. On vous laisse les découvrir. Certaines autres créatures mineures, permettent des combinaisons franchement drôles. Un exemple : Doogop the Greedy, quand il est joué en carte de commandement, donne un +1 à vos créatures pour chaque icône de corruption qu'elles affichent. Mise en pratique directe : pensez aux pirates qui sont sensibles aux trois, hé, hé, hé... Voilà, c'est à peu près tout, si ce ne sont les accessoires magiques (Gift of Osiris, Gift of Isis...) plutôt pas mal, surtout pour la variante « Le réveil des gardiens » (voir les conseils en page 70). Quelques sorts sont vraiment bourrins, comme le fameux Dork Age, qui vous fait automatiquement gagner tous les combats où vos créatures se font battre d'au moins 10 points de vitalité. Attention, cette extension n'existe qu'en anglais.

En français dans le texte

L'équipe de FPG s'est amusée à faire des jeux de mots avec des noms de cartes d'autres jeux ou, carrément, avec des noms de sociétés concurrentes. Jugez plutôt : Black Locust (*Black Lotus*), Lizards on the toast (*Wizards of the Coast*), 40 000 Useless Warhammers (*Warhammer 40 000*)... il fallait le faire. En plus ça cadre parfaitement avec l'esprit du jeu, parodique à souhait. Dommage que les joueurs utilisant des cartes françaises ratent ça, la traduction de tels jeux de mots étant quasiment impossible à rendre.

Règles optionnelles

Corrompre ses propres troupes

Quand un combat semble perdu, un joueur peut décider de retirer une créature du combat en suivant les règles de corruption, c'est-à-dire en jouant au bon moment une carte de corruption à laquelle la créature est sensible.

La contre corruption

Dans le jeu de base, les règles de corruption restaient tout de même bien cruelles pour toutes les créatures qui collectionnent les « tares » de corruption comme des talismans (voir les pirates). Aussi devons-nous réparer l'injustice : un joueur visé par une carte de corruption peut contrer cette carte en jouant une carte de corruption à laquelle la créature ciblée est sensible (par exemple, promettre double ration de rhum à un pirate pour qu'il ne se laisse pas entraîner dans les bars par de jolies filles envoyées par l'adversaire). La carte jouée annule la précédente. Une contre-corruption peut, dès lors, être à son tour contrée, etc.

(règles publiées originellement dans *Casus Belli* n° 99)

APRÈS L'APOCALYPSE...



FEUDAL LORDS

Version Française

Bradstreet

Brom

Bolton

Berry



***Chaque starter contient 65 cartes, un autocollant Dark Age, 4 dés et un livret de règles en couleur.**

BON DE COMMANDE

Starter Dark Age : Feudal lords*89 F. x=.....
 Booster Dark Age : Feudal Lords (10 cartes)19 F. x=.....
 Commande inférieure à 100 F., frais de port= 40 F.
 Commande supérieure à 100 F., frais de port= Gratuit
TOTAL =

Nom Prénom
 Adresse
 Code Postal ville
 Ci-joint mon règlement de F.
 à l'ordre de Jeux Descartes,
 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15



Offre valable pour la France métropolitaine uniquement





Jouer à un jeu avec les règles, c'est bien. Mais en inventer, c'est mieux. Enfin, parfois ! Nous vous proposons ici quelques variantes.

Guardians n'est pas un jeu compliqué à jouer ; bien au contraire, il serait même plutôt primaire. Mais qui dit primaire ne dit pas bête : votre jeu se doit

d'être d'une cohérence à toute épreuve, VOTRE cohérence. Vous vous devez d'axer votre jeu autour d'un thème qui vous est cher, qui vous permettra d'utiliser le comique (ou le sérieux) des cartes à votre avantage. Souvent, le tout n'est pas de gagner mais de s'amuser. Dans Guardians, c'est une règle d'or. Si, si, vraiment. Donc, résumons nous : les paquets schneebles, pirates, Égypte ancienne, dinosaures, hamburgers, mort-vivants, nanas sont des impératifs. Il existe des combinaisons hilarantes et productives qui vous permettront de créer l'admiration autour des tables. Trois principes doivent vous guider lors de ces parties « endiablées » :

- Essayez de noyer votre adversaire sous des torrents de combinaisons débiles et/ou irritantes (même si elles ne servent à rien), histoire de le rendre fou. Chercher les combinaisons les plus débiles et les plus fous est d'ailleurs devenu un sport international depuis la sortie des extensions.

- Ne faites pas de jeux trop gros (60 cartes paraît être la norme la plus sage). Considérez qu'une dizaine de boucliers est quelque chose d'impératif (modulez ce chiffre en fonction de la taille de votre jeu). Ensuite, sélectionnez entre

dit. Avec cette petite règle sympathique, faites bouger vos gardiens, semez la terreur autour de la table !

Quand se réveille-t-il ?

Le gardien peut se réveiller quand trois cas se présentent :

- Quand il se fait attaquer. C'est une réaction logique que de chercher à massacrer ceux qui lui ont fait mal.

- Quand une grosse injustice est commise autour de la table. Quelle qu'elle soit. Par exemple, quand un tout petit bouclier se fait massacrer par un bouclier qui a trois fois sa taille ou quand une carte vraiment trop puissante donne un gros avantage au joueur (s'il y a dispute quand à la validité de cette injustice, les deux joueurs peuvent en venir aux mains). Évidemment, c'est ici la mauvaise foi qui règne. Si c'est vraiment intenable, réveillez les deux gardiens, qui viendront alors s'expliquer entre eux.

- Quand l'adversaire n'a plus qu'un territoire à conquérir pour gagner et/ou s'il ne lui reste qu'un seul bouclier à vous détruire et/ou s'il ne vous reste qu'un seul bout de votre forteresse. Un gardien est obligé de dépenser une pierre de pouvoir pour se réveiller. Pour chaque tour pendant lequel il est réveillé, la dépense d'une pierre de pouvoir ou le sacrifice d'une créature posée sur une des trois cases de la forteresse est nécessaire.

Que fait-il ?

Mais à quoi ça sert de se réveiller si c'est pour ne rien faire ? Vous avez donc le choix entre les possibilités suivantes.

- D'abord, le gardien n'est pas content. Symbolisez ceci en lui donnant un bonus de couleur (contre la catégorie de créature qu'il souhaite) égal au nombre de pierres de pouvoir qu'il lui reste.

- Ensuite, il bouge. Il ne peut se déplacer que d'une case, quoi qu'il arrive. Il ne peut pas se déplacer sous un bouclier. S'il est forcé de passer sur une case où ses troupes sont stationnées, il peut choisir de les broyer pour arriver plus vite à son but. Les boucliers perdus de cette manière ne comptent pas pour la détermination du vainqueur. Les boucliers adverses ne sont pas automatiquement broyés, car il y a alors un vrai combat.

- Si un gardien décide de rentrer chez lui, il peut le faire automatiquement, sans avoir à refaire le chemin inverse.

- Un gardien en combat est considéré comme une créature non-affiliée. Il ne peut pas conquérir de territoires mais il peut bouger sur les territoires adverses. Les territoires sur lesquels il passe perdent leur spécificité et deviennent des terrains neutres, le gardien massacrant tout sur son passage.

Et le gardien créa Babylone...

Aussi connue sous le nom « variante memory » ou « variante dementia », cette variante s'adresse à tous ceux qui souhaitent VRAI-

Guardians

Le gardien est dans l'escalier

par David Calvo,
qui aime bien
repeindre les plafonds

10 et 20 sorts/objets qui vous semblent les plus adéquats dans votre jeu. Ce qui vous laisse entre 30 et 40 créatures pour étendre votre adversaire. Seul problème : il faudra avoir pas mal de cartes en votre possession avant de songer à concevoir un paquet à thème.

- Dépensez vos pierres de pouvoir de façon judicieuse. Elles sont votre sang et votre puissance.

Les variantes Casus Belli

Pour les plus impatients, voici deux petites variantes rigolotes qui vous permettront de faire les imbéciles avec vos cartes. Les plus sérieux passeront leur chemin, ou tenteront de modifier la seconde variante, plus « mature » (un bien grand mot).

Le réveil du gardien

On a souvent entendu les joueurs de Guardians se plaindre de la relative inertie dans laquelle les gardiens sont plongés dans le jeu. En fait, ce sont juste des machins informes, vaguement conscients, qui jettent quelques sorts quand le cœur leur en



MENT bouleverser le fond des règles de Guardians. Dans cette variante, votre forteresse n'existe qu'à l'état de projet dans l'esprit de votre gardien.

Préparatifs

Chaque carte de forteresse est retournée, à l'état de ruines. L'espace de jeu est de seize cases au lieu de six. Chaque case de forteresse est adjacente aux DEUX cases devant elle. Vous devez vous procurer 16 cartes de terrains réparties comme suit : 4 cartes de montagnes, 4 cartes de marais, 4 cartes de forêts, 4 cartes de rivières et lac. Ce sont les cartes de sites les plus communes. Si vous en possédez d'autres en quadruple exemplaires, faites vous plaisir. Répartissez ensuite, faces cachées, les cartes suivant un carré de 4 cartes sur 4. Procurez vous aussi des pierres de pouvoir réelles, comme des centimes, des petits machins pour jouer à Magic, les perles de culture de votre mère... Vous choisirez ensuite quelle sorte de terrain, parmi les quatre sélectionnés en début de partie, vous utiliserez pour la construction de votre forteresse. Et vous ne pourrez plus en changer en cours de jeu. Attention, la variante « le réveil du gardien » présentée ci-dessus n'est pas compatible avec cette variante ! N'essayez pas de mélanger les deux ou ça vous rendrait vraiment, vraiment fou.

But du jeu

Le but du jeu est de contrôler TROIS territoires du type que vous avez choisi en début de partie. Chaque fois que vous en contrôlez un, vous aurez le droit de révéler une parcelle de votre forteresse, les terrains vous servant à alimenter la construction de votre forteresse. Quand les trois parcelles sont révélées, vous gagnez !

Déroulement du jeu

C'est le déroulement normal. Seule la phase d'occupation des terrains change quelque peu.

- Vous révélez les cartes de terrain sur lesquels vos boucliers sont en stationnement.
- Une fois que vous aurez révélé un terrain, il est orienté dans votre sens. Chaque fois que ce terrain est inoccupé (c'est-à-dire quand votre bouclier s'en va), il est retourné et vous devez poser une pierre de pouvoir sur lui pour savoir que vous le contrôlez. Si vous n'y déposez pas une pierre en partant, le territoire est considéré comme neutre. Une fois qu'une pierre de pouvoir est dépensée, elle est soit déposée sur un territoire révélé, soit définitivement écartée.
- Si le joueur adverse amène un bouclier sur un de vos territoires inoccupés, il pourra dépenser une pierre de pouvoir pour l'annexer et exterminer la pierre de pouvoir qui y stationnait peut-être.
- Chaque fois que vous reprenez le contrôle d'un terrain nécessaire à l'adversaire pour faire fonctionner sa forteresse, il doit retourner une des cartes de sa forteresse (quand les terrains ne sont plus contrôlés, ils ne permettent

plus à votre forteresse de tenir debout). Quand vous révélez un terrain nécessaire à un adversaire et que celui-ci ne possède aucune partie de sa forteresse dévoilée, cet effet ne s'applique pas (même rétroactivement).

Attention : quand vous quittez un terrain nécessaire où vous avez déposé une pierre de pouvoir (et qui est donc contrôlé), la partie de la forteresse alimentée par ce terrain ne repasse pas en ruine.

- Pour gagner des pierres de pouvoir, il est possible de faire des sacrifices de créatures (comme dans la variante du réveil des gardiens) à chaque phase d'occupation. Pour chaque tranche de 4 points de vitalité sacrifiés, vous gagnez une pierre de pouvoir.

Et votre gardien ?

Au début du jeu, votre gardien est dans l'Éther, il n'est pas sur notre plan d'existence. Vous ne bénéficiez donc pas de ses caractéristiques spéciales, indicateurs de pioches et pierres de pouvoir. Il ne pourra entrer en jeu que lorsque la carte centrale de votre forteresse sera révélée. Ne pas avoir de pierre de pouvoir risque d'être un sacré handicap si vous n'arrivez pas à construire les fondations de votre forteresse. C'est pourquoi vous pouvez bénéficier d'une réserve de confiance, de 3 pierres de pouvoir, que vous a prêté votre gardien pour superviser les travaux en attendant sa venue dans son domaine. Il faudra bien sûr lui déduire de son total quand il rentrera en jeu. Une option sympathique reste le tirage au sort (avec un dé ou je ne sais quoi) de la partie de forteresse créée lors de la révélation d'une carte de territoire. Ainsi, vous n'êtes pas sûr de pouvoir amener votre gardien dans notre dimension en début de partie et vous devrez donc garder vos territoires sous contrôle de boucliers ou asseoir votre pouvoir avec des sorts qui vous permettent de gagner des pierres de pouvoir (tels que Faire du Jus ou Limited Big Time Rebate [Necropolis Park]). Évidemment, cette règle s'applique aussi aux situations critiques, quand les terrains nécessaires à l'équilibre de votre forteresse passent sous le contrôle adverse : tirez donc au sort la partie de votre forteresse qui repasse en ruines. Si c'est celle du milieu, où se trouve votre gardien, ce dernier retourne dans sa dimension en attendant de revenir quand tout sera à nouveau prêt pour lui.

Quelques conseils

Attention, cette variante peut devenir très confuse si vous n'avez pas un minimum d'organisation. Espacez suffisamment les cartes de terrains entre elles pour pouvoir jouer tranquillement sans vous prendre la tête. Naturellement, votre mémoire doit être aussi aiguisée que votre habilité à gérer vos boucliers (qui doivent être nombreux), privilégiez les sorts qui vous permettent de regarder dans votre jeu pour les y trouver, comme le Footlocker of Conflagration (Necropolis Park).



Dans tous les jeux, avoir de l'énergie est important ; que ce soit du mana dans Magic, ou des pierres de pouvoir dans Guardians.

Guardians

Listes bilingues

Jeu de base

Dans les paquets de base

PB ..Bois	Woods
PB ..Bouclier Angélique Brom	Shield Brom's angelic
PB ..Bouclier Boeuf Ploog	Shield Ploog's ox
PB ..Bouclier Crâne Brom	Shield Brom's skull
PB ..Bouclier Démoniaque Brom	Shield Brom's demonic
PB ..Bouclier Dragon Brom	Shield Brom's dragon
PB ..Bouclier Éclair Maltz	Shield Maltz's lightning
PB ..Bouclier Poulet Ploog	Shield Ploog's chicken
PB ..Bouclier Serpents Warhola	Shield Warhola's snakes
PB ..Bouclier Sombre Maltz	Shield Maltz's dark
PB ..Carreg Amroth (C)	Carreg Amroth Stronghold (C)
PB ..Carreg Amroth (D)	Carreg Amroth Stronghold (R)
PB ..Carreg Amroth (G)	Carreg Amroth Stronghold (L)
PB ..Khumian (C)	Khumian Stronghold (C)
PB ..Khumian (D)	Khumian Stronghold (R)
PB ..Khumian (G)	Khumian Stronghold (L)
PB ..Les Amas Desséchés	The dry heaps
PB ..Marécage	Swamp
PB ..Montagnes	Mountains
PB ..Rak Nam, Chef des Puissants	Rak Nam, Leader of the Mighty
PB ..Rivières et Lacs	Rivers and lakes
PB ..Sabu Amantek (C)	Sabu Amantek (C)
PB ..Sabu Amantek (D)	Sabu Amantek (R)
PB ..Sabu Amantek (G)	Sabu Amantek (L)
PB ..Slin, Voleur de Pouvoir	Slin, Stealer of the Power
PB ..Spires	Spires
PB ..Tes Let, Chef Clairvoyant	Tes Let, Leader with Foresight

Courantes

C1 ..Ange	Angel
C1 ..Archer	Archer
C1 ..Archer Varmil	Varmil archer
C1 ..Arnaqueur Arrogant (bis)	Crook end snoot
C1 ..Barg Fouisseur	Burrowing barg
C1 ..Canonier	Gunner
C1 ..Capitaine	Captain
C1 ..Caporal	Corporal
C1 ..Chasseurs de Vampires	Vampire hunters
C1 ..Cheval	Horse
C1 ..Chien Diabolique	Devil dog
C2 ..Corruption Charnelle	Babes
C2 ..Corruption Éthylque	Beer
C2 ..Corruption Vénale	Gold
C1 ..Cyclope	Cyclops
C1 ..Déjuneur Énergétique	Power lunch
C1 ..Détection de Force Vitale	Detect life force
C2 ..Dissipation de Magie	Dispel magic
C1 ..Dos Bruns	Brown backs
C1 ..Élémental de Boue	Mud elemental
C1 ..Élémental de Glace	Ice elemental
C1 ..Élémental de Magma	Magma elemental
C1 ..Élémental de Terre	Earth elemental
C1 ..Enclume de Lourdeur	Anvil of heaviness
C1 ..Épéiste	Swordman
C1 ..Esprit des Glaces	Ice spirit
C1 ..Esprit Dormeur	Sleeping spirit
C1 ..Esprit du Bois	Wood spirit
C1 ..Esprit du Roc	Rock spirit
C2 ..Esprit du Soleil	Sun spirit
C1 ..Esprit du Vent	Wind spirit
C1 ..Esprits Chuchoteurs	Whispering spirit
C2 ..Faire du Jus	Make juice
C1 ..Fichu Varmil	Pesky varmil
C1 ..Filles des Neiges	Snow daughters
C1 ..Fouilleuse de l'Escarpeement de Fer	Iron crag bugglers
C1 ..Fouilleuse de l'Escarpeement de Fer	Iron crag bugglers
C1 ..Fouilleuse de l'Escarpeement de Fer	Iron crag bugglers
C1 ..Gabier	Jibber
C1 ..Géant des Cavernes	Cave giant
C1 ..Géant des Rochers	Rock giant
C1 ..Géant du Désert	Desert giant
C1 ..Gnomes Gn'Omiques	Gn'omish gnomes
C1 ..Gorgol Skag	Gorgol Skag
C1 ..Grilbus	Grilbus
C1 ..Haba Naba Kaba	Haba Naba Kaba
C1 ..Invocation de Puits Gravitationnel	Summon gravity well
C1 ..Invocation de St Ballantine	St Ballantine's evocation
C1 ..Jet d'Eau	Water spout
C1 ..Jolie Chienne	Babe hound
C1 ..Leprechaun	Leprechaun
C1 ..Mangeur d'Énergie	Energy eater

C1 ..Marcheur du Feu	Fire walker
C1 ..Minotaure	Minotaur
C1 ..Morve Primordiale	Primordial goo
C1 ..Mule	Mule
C1 ..Nympe des Bois	Wood nymph
C2 ..Nympe des Eaux	Water nymph
C1 ..Nympe Sauvage	Wild nymph
C1 ..Œil d'Espionnage Lointain	Eye of long spying
C1 ..Œil Maléfique	Baleful eye
C1 ..Ogre de Glace	Ice ogre
C1 ..Palourdeur Baveux	Drooling clamjack
C1 ..Palourdeur Bulbeux	Bulbous clamjack
C1 ..Palourdeur Moucheté	Speckled clamjack
C1 ..Petit Fongus Volant	Tiny flying fungus
C1 ..Pingouin Géant	Giant penguin
C1 ..Pixie Mâle	Male pixie
C1 ..Poil-de-hobbits	Hair-de-hobbits
C1 ..Porc-épic Diabolique	Devil hedgehog
C2 ..Poulet	Rooster
C1 ..Poumon Noir	Black lung
C2 ..Prophète	Seer
C1 ..Puits d'Ambre	Amber well
C1 ..Rat de la Putréfaction	Rot rat
C1 ..Redoutable Molosse de la Fatalité	Dreaded doom dog
C1 ..Rocs Éclateurs de Crânes	Rocks of skull cracking
C1 ..Seigneur des Sables	Sand Lord
C1 ..Snogwart	Snogwart
C1 ..Suppôt Squelettique	Skeletal minion
C1 ..Tempête de Glace	Ice storm
C1 ..Thackle	Thackle
C1 ..Titan Femmele	Female titan
C1 ..Vampire	Vampire
C1 ..Vieil Humus	Old mold
C2 ..Visionnaire	Visionary

Inhabituelles

I1 ..Ailes de l'Apocalypse	Doom wing
I1 ..Amulette de Vol	Amulet of flying
I1 ..Arnaqueur Arrogant	Crook end snooter
I1 ..Baal-a-Gog	Bail-a-Gog
I1 ..Boute-en-Train de Première	Major party animal
I1 ..Bungee aux Os Saillants	Bungee bony ridged
I1 ..Bunnie des Scories	Slag bunny
I1 ..Chien Porcin	Pig dog
I1 ..Clerc	Cleric
I1 ..Contrôle de la Destinée	Control destiny
I2 ..Coupe-Jarret	Yard rat
I1 ..Crapaud d'Énergie	Energy toad
I2 ..Dément Démoniaque	Mad fiend
I1 ..Djinn	Djinn
I1 ..Élémental de Vapeur	Vapor elemental
I1 ..Espion de l'Ombre	Shadow spy
I1 ..Esprit de la Lune	Moon spirit
I2 ..Esprit de la Pluie	Rain spirit
I1 ..Esprit Fumeux	Smoke spirit
I1 ..Esprit Guerrier	Warrior spirit
I1 ..Esprit Puant	Stinking spirit
I1 ..Feedback Magique	Magic feedback
I1 ..Feu Follet	Will the wisp
I2 ..Floyd le Cochon Volant	Floyd the flying pig
I1 ..Gnome Gn'Obby	Gn'oby gnomes
I1 ..Gobelins au Dos Dégoûtant	Brap back gobelins
I1 ..Grand Élémental de l'Air	Greater Air elemental
I2 ..Grand Géant des Rochers	Huge rock giant
I1 ..Grande Idole	Large idol
I1 ..Gros Chancres Grommelant	Big groaning cankered
I1 ..Groupele	Groupie
I2 ..Hacheur	Axeman
I2 ..Hidoux Monstre Pustuleux	Ugly wart fiend
I1 ..Horde Démoniaque de Kabod	Demon horde of Kabod
I1 ..Kikijub	Kikijub
I1 ..Lancier	Lancer
I1 ..Lorg Mole	Lorg Mole
I1 ..Maître Canonier	Master gunner
I1 ..Maîtresse de Grainhivier	Winterseed's Mistress
I1 ..Marchand	Merchant
I1 ..Maréchal	Marshal
I1 ..Mini Dragon	Bantam drake
I1 ..Monolithe du Pouvoir	Monolith of power
I2 ..Monstre d'Avarice	Greedy fiend
I1 ..Monstre Idiot	Idiot fiend
I1 ..Nuage Noir de Vitales	Vitales dark cloud
I2 ..Nuée Annihilatrice	Annihilator cloud
I1 ..Observateur	Watcher

I1 ..Ogre à Grands Crocs	Great fanged ogre
I1 ..Ogre des Glaces Polaires	Polar ice ogre
I1 ..Pixie Femmele	Female pixie
I1 ..Porte-Étendard Angélique 2 Brom	Standard bearer, Brom's angelic 2
I1 ..Porte-Étendard Boeuf 1 Ploog	Standard bearer, Ploog's ox 1
I1 ..Porte-Étendard Crâne 1 Brom	Standard bearer, Brom's skull 1
I1 ..Porte-Étendard	Standard bearer, Brom's demonic 1
I1 ..Porte-Étendard Dragon 1 Brom	Standard bearer, Brom's dragon 1
I1 ..Porte-Étendard Éclair 1 Maltz	Standard bearer, Maltz's lightning 1
I1 ..Porte-Étendard Poulet 2 Ploog	Standard bearer, Ploog's chicken 2
I1 ..Porte-Étendard	Standard bearer, Warhola's snakes 2
I1 ..Porte-Étendard Sombre 2 Maltz	Standard bearer, Maltz's dark 2
I2 ..Potion d'Essence de Mouvement	Potion of movement essence
I2 ..Ralentissement de Pèpé	Pepe's slow down
I2 ..Sauter de Mirabellier	Goldthwaite jumper
I1 ..Sauter de Prunellier	Blackthwaite jumper
I1 ..Schneeble	Schneeble
I1 ..Seigneur de Fer	Iron Lord
I1 ..Seigneur des Rochers	Rock Lord
I1 ..Sloarch	Sloarch
I1 ..Snibs aux Os Saillants	Snibs bony ridged
I2 ..Sorcière Embryonnaire	Embryonic witch
I1 ..Spectre Criminel	Rogue specter
I1 ..Spectre Hurlant	Wailing specter
I1 ..Sphinx	Sphinx
I1 ..Succube	Succubus
I1 ..Super Modèle	Super model
I2 ..Talons de Vitesse	Heels of speed
I1 ..Terreau Terrassant	Bold mold
I2 ..Titan Mâle	Male titan
I1 ..Toile d'Enchevêtrement	Tangle web
I1 ..Tour de Téléportation	Teleport tower
I1 ..Trompettiste	Trumpeter
I2 ..Vieux Géant des Cavernes	Elder cave giant
I1 ..Yandrax	Yandrax
I1 ..Zombie	Zombie

Rares

R1 ..Agent de l'Ombre	Agent of shadow
R2 ..Agresseur Fantomatique	Phantom stalker
R2 ..Apparition	Wrath
R1 ..Archange Magnus	Archangel Magnus
R1 ..Archange Odessa	Archangel Odessa
R2 ..Autel Sacrificiel	Sacrificial altar
R2 ..Barrière de Force	Force barrier
R1 ..Bealzebub	Bealzebub
R2 ..Boute en Train	Party animal
R2 ..Bras de la Terre	Arms of the Earth
R1 ..Brasier de Force Vagabond	Roving force inferno
R1 ..Canon Lance-Flammes	Flame cannon
R2 ..Capitaine Nez Rouge	Captain Red Nose
R2 ..Chérubin	Cherub
R2 ..Commandant Gringe	Gringe commander
R3 ..Crâne Sinistre	Grim skull
R2 ..Demoiselle de Grainhivier	Winterseed's Maiden
R2 ..Éclair de Cristal	Crystal flash
R1 ..Élémental d'Énergie Supérieur	Greater energy elemental
R2 ..Élémental d'Obscurité	Darkness elemental
R2 ..Élémental de Feu	Fire elemental
R2 ..Élémental de Lumière	Light elemental
R1 ..Éloi l'Oie	Bruce the goose
R1 ..Esprit de la Chasse	Spirit of the Hunt
R2 ..Esprit de la Forge	Spirit of the Forge
R2 ..Esprit de Valkyrie	Valkyrie spirit
R2 ..Faucon du Tonnerre	Thunder hawk
R2 ..Finn, Roi des Marécages	Finn, Swamp King
R1 ..Flamands Roses	Pink flamingoes
R1 ..Fongus Humungus	Humungus fungus
R1 ..Gaar, Influenceur des Masses	Gaar, Influencer of the Masses
R2 ..Gnomes Gn'Opportuns	Gn'legable gnomes
R1 ..Grand Avatar	Grand Avatar
R1 ..Grand Phooba Schnee	Grand Phooba Schnee
R2 ..Guerrier de l'Ombre	Shadow warrior
R3 ..Haba Naba Daba	Haba Naba Daba
R2 ..Harkin, Dispensateur de Richesses	Harkin, Spreader of the Wealth
R2 ..Heaume de la Fraternité	Helm of the brotherhood
R1 ..Homme de Loi	Lawyer
R2 ..Idiot	Idiot
R2 ..Invocation de Portail	Summon gate
R1 ..Licorne Blanche	White unicorn
R2 ..Licorne Noire	Black unicorn
R2 ..Marteau du Destin	Hammer of doom
R2 ..Mélangeur d'Os	Bone shambler
R2 ..Mère Nature	Earth mother
R2 ..Mort	Death
R1 ..Na'Boob	Na'Boob
R2 ..Œil aux Mille Projectiles	Eye of missile mayhem
R2 ..Ogre Ancien	Ancient ogre
R2 ..Ombre des Cendres	Shadow of ashes
R2 ..Paladin	Paladin
R2 ..Pauly, Perroquet Officiel	Pauly, official perrot
R2 ..Ploogak le Conquérant	Ploogak the Conqueror
R2 ..Porte-Étendard Angélique 1 Brom	Standard bearer, Brom's angelic 1
R2 ..Porte-Étendard Boeuf 2 Ploog	Standard bearer, Ploog's ox 2
R2 ..Porte-Étendard Crâne 2 Brom	Standard bearer, Brom's skull 2
R2 ..Porte-Étendard	Standard bearer, Brom's demonic 2



R2...Porte-Étendard Dragon 2 Brom	Standard bearer, Brom's dragon 2
R2...Porte-Étendard Éclair 2 Maltz	Standard bearer, Maltz's lightning 2
R2...Porte-Étendard Poulet 1 Ploog	Standard bearer, Ploog's chicken 1
R2...Porte-Étendard	
Serpents 1 Warhola	Standard bearer, Warhola's snakes 1
R2...Porte-Étendard Sombre 1 Maltz	Standard bearer, Maltz's dark 1
R3...Puits d'Énergie	Energy well
R1...Rat des Rochers	Rock rat
R2...Révérend Jack Sourire	Reverend smilin' Jack
R3...Rik'Sook	Rik'Sook
R2...Roi de Mystfall	King of Mystfall
R2...Saint-Graal	Holy Grail
R2...Sangue Énergétique	Energy leach
R1...Seigneur Allé Draconien	Dragon wing Lord
R2...Seigneur Sorcier Éternel	Eternal witch Lord
R2...Seigneur Vampire	Vampire Lord
R2...Serpent des Lacs	Lake serpent
R2...Soreier	Sorcerer
R2...Thak, Main Ferme	Thak, Steady Hand
R2...Toolie, Chef de la Multitude	Toolie, Leader of the Many
R2...Torrent Impur	Corruption stream
R2...Vache	Cow
R2...Vase Glissante	Slippery slime
R1...Vieux Nick	Old Nick
R2...Voileur de Brume	Mist veiler

L'île de la Dague

Courantes

C1...Agent Double Pirate	Pirate double cross
C4...Arwyddyn	Arwyddyn
C4...Bouclier Gobelin Brom Valeur 4	Brom's goblin shield, value 4
C4...Bouclier Gobelin Brom Valeur 8	Brom's goblin shield, value 8
C4...Bouclier Gobelin Brom Valeur 12	Brom's goblin shield, value 12
C4...Bouclier Gobelin Brom Valeur 16	Brom's goblin shield, value 16
C4...Buzzard	Buzzard
C4...Fangis le Chasseur	Fangis the hunter
C4...Flux d'Influence	Channeling flux
C4...Gars Sympa	Caring guy
C4...Guerre	War
C4...Jonstollo le Chercheur	Jonstollo the seeker
C4...Justice Bourgeoise	Magnate justice
C4...Lynn Peau-de-Lézard	Lizard skin Lynn
C4...M'dame Verte	Green Missy
C4...Moussallan	Cabin boy
C4...Pailleur Kazarian	Kazarian squawher
C4...Poignard de l'Ombre	Knife of the shadow
C4...Shiefa Acérée	Razor shiefa
C4...Sorcier Vaudou	Voodoo wizard
C4...Troll des Vallées	Valley troll
C4...Vieux Filou	Old gumper
C4...Vil Menteur	Lying scum
C4...Bande de Pirates en Maraude	Pirate raiding party
C3...Blitz de Kasmir	Kasmir's blitz
C3...Buster Scribbo	Buster Scribbo
C3...Chephros	Chephros
C3...Cœur Pétrifié	Petrified heart
C3...Druk	Druk
C3...Garçons de Starling Dodd	Starling Dodd boys
C3...Gars Cauteleux	Weasly guy
C3...Geyser de Flamme	Flame geyser
C3...Goule des Tumulus	Barrow night
C3...Guide Spirituel	Spirit guide
C3...Jamchops le Mercantile	Jamchops the trader
C3...Koset de la Lumière	Koset of the Light
C3...Malédiction du Trahi	Curse of the betrayed
C3...Projectiles d'Heisenburg	Heisenburg's missiles
C3...Roupillon	Crash
C3...Seraphim	Seraphim
C3...Troll des Grottes	Grotto troll
C3...Tutelle Spectrale	Spectre's ward
C3...Vision d'Argammond	Argammond's vision
C1...Rugissement des Morts	Howl of the dead
C2...Assassin de l'Ombre	Assassin of shadow
C2...Aura de Warwick	Warwick's aura
C2...Cactus McFingers	Cactus McFingers
C2...Capitaine Nez Rouge	Captain Red noscoid
C2...Esclaves Opprimés	Oppressed slaves
C2...Essence de Nana	Essence of babeltude
C2...Étrangleur Épineux	Hachton strangler
C2...Gars Pourri	Rotten guy
C2...Grinceur aux Orteils Crochus	Hook toed gnasher
C2...Gumbo Jake	Gumbo Jake
C2...Monolith du Chaos	Monolith of Chaos
C2...Prendre par les Sentiments	Yap attack
C2...Quartier Maître Muldoon	First mate Muldoon
C2...Révérendoide Jack Sourire	Reverend smilin' Jackoid
C2...Rongueuse Rugissante	Howling reaver
C2...Schneebolide	Schneebolt
C2...Super Modéloïde	Supermodeloid
C2...Taties Géantes	Giant aunts
C2...Traineau de Bière du Père Noël	Santa's beer sled
C2...Troll des Terres Basses	Lowland troll
C2...Ange de la Mort	Angel of Death
C1...Bouclier Terrain Angélique Brom	Brom's angelic shield/terrain
C1...Bouclier Terrain Crâne Brom	Brom's skull shield/terrain
C1...Bouclier Terrain Démoniaque Brom	Brom's demonic shield/terrain
C1...Bouclier Terrain Dragon Brom	Brom's dragon shield/terrain
C1...Bouclier Terrain Gobelin Brom	Brom's goblin shield/terrain

C1...Bouclier Terrain Sombre Maltz	Maltz' dark shield/terrain
C1...Bouclier Terrain Éclair Maltz	Maltz' lightning shield/terrain
C1...Bouclier Terrain Poulet Ploog	Ploog's chicken shield/terrain
C1...Bouclier Terrain Boeuf Ploog	Ploog's ox shield/terrain
C1...Bouclier Terrain	
Serpents Warhola	Warhola's snakes shield/terrain
C1...Gars Viril	Manly guy
C1...Geyser de Poussière	Dust geyser
C1...Grosse Bête	Great ba'te
C1...Infusion des Arcanes	Arcane infusion
C1...Jambo l'Anguille, Contrebandler	Jambo Stick, smuggler
C1...Keir Castellan	Castellan Keir
C1...Le Grand Balderoon	The great balderoon
C1...Paix	Peace

Rares

R4...Cuthbert le Ressusciteur	Cuthbert the resurrector
R4...Groatie	Groatie
R3...Assassin de Phase	Phase assassin
R3...Catapulte	Ranged attack platform
R3...Chien à Scorbuit	Scurvy dog
R3...Dragon Terrestre	Land drake
R3...Forteresse des Boucaniers (C)	Freebooter's stronghold (C)
R3...Forteresse des Boucaniers (D)	Freebooter's stronghold (D)
R3...Forteresse des Boucaniers (G)	Freebooter's stronghold (G)
R3...Geyser de Vapeur Ambulant	Roaming steam geyser
R3...Grand Ri'shar Noir	Great black ri'shar
R3...Grand Troll Cornu	Great horned troll
R3...Grazhze, Amoureux du Vice	Grazhze, Lover of Vice
R3...Invocation du Sapeur de Madriers	Summon Loghammer's sapper
R3...L'Œil Noir	The Black Eye
R3...Œil d'Aigle McFinny	Eagle-eye McFinny
R3...Ongo, Contrôleur du Trafic Aérien	Ongo, air traffic controller
R3...Plate-Forme à Rondins des Pirates	Pirate log platform
R3...Porte-Étendard Gobelin 1 Brom	Brom's goblin standard bearer
R3...Shadrune	Shadrune
R3...Sliph Acéré	Razor sliph
R3...Terreur Osseuse	Bone fright
R3...Travaux en Cours	Work crew
R2...Capitaine Hannibal Hawks	Captain Hannibal Hawks
R2...Famine	Famine
R2...Gros Bêta	Slimwit man
R2...Hal, Dragon Toasis	Hal, a Toasis dragon
R2...Invocation de Puits de Feu	Summon dimensional fire well
R2...La Main de Chronos	Hand of Chronos
R2...Miroir de l'Àââââme	Sooooool mirror
R2...Nécromancien	Necromancer
R2...P'Tal, Gardien de l'Équilibre	P'Tal, Keeper of the Balance
R2...Palissade Barbelée	Spined crenulations
R2...Porte-Étendard Gobelin 2 Brom	Brom's goblin standard bearer
R2...Vengeur Sacré	Holy avenger
R1...Champs, le Super Chien	Champs, the wonder dog
R1...Elandar, le Mage Puissant	Elandar, mighty wizard
R1...Essaim Incandescent de Vensuni	Vensuni inferno swarm
R1...Fermier Brown	Farmer Brown
R1...Pestilence	Pestilence

Drifter Nexus

Courantes

C4...Autel de Takuli	Altar of Takuli
C4...Baezhu, Maître Suprême des Voies Détournées	Baezhu, Overlord of twisted ways
C4...Baloo le Tigre	Tiger Baloo
C4...Bouclier (illustration : Brom)	Dem bones shield
C4...Gang de Mouches Enquinquants	Annoying gnats in the hood
C4...Rocher de Lointaine Avalanche	Rock of far rolling
C4...Sarcophage d'Haidra	Sarcophagus of Haidra
C4...Troll des Bois	Woodland troll
C4...Vague Pulsante	Pulse wave
C4...Wolverine	Wolverine
C3...Bébêtes Embêtantes	icky bugs
C3...Disque de Silin	Disc of Silin
C3...Géant des Rivières	River giant
C3...Homme Médecine	Medicine man
C3...Ix, Maître Suprême des Eaux	Ix, Overlord of the waters
C3...Maître Écarlate de l'Ombre	Red master of shadow
C3...Palourdeur Bombardier	Clamjack bomber
C3...Saboteurs	Saboteurs
C3...Slatch Willer	Slatch Willer
C3...Uras, Maître Suprême des Montagnes	Uras, Overlord of mountains
C2...Brasserie de la Montagne de l'Écarpe de fer	Iron crag brew mountain
C2...La Maison des Super Nanas	S.S. House of Babes
C2...Le Motel de Maltz	Maltz Motel
C2...Le Vallon Hollens	Hollens grove
C2...Montagne des Esprits	Spirit mountain
C2...Ogre Arboricole	Tree ogre
C2...Phil, Mouche de Bar	Phil, bar fly
C2...Prince des Égarés	Prince of the lost
C2...Ténébres Passagères	Shadow strike
C2...Zelda, Bébête Ménagère	Zelda, bag lady bug
C1...Ange de Droiture	Angel of righteousness
C1...Bruno Labeigne, Patron de Syndicat	Bruno Smashmouth, union boss
C1...Dallia Rangoon	Delilah Rangoon
C1...Demorgan l'Incitateur	Demorgan the inciter
C1...Maître Tacticien	Master tactician

C1...Nana Géante	Giant babe
C1...Petite Férole	Small mox
C1...Plans d'Entropie	Planes of entropy
C1...Rey, Maître Suprême des Arbres	Rey, Overlord of trees
C1...Tanniker Smith	Tanniker Smith
C1...Vagabond	Caddy

Inhabituelles

I4...Fuite d'Information	Press leak
I4...Initié de l'Entropie	Initiate of entropy
I4...Jalupi Lobo	Jalupce Lobo
I4...Puissant Dieu Tiki	Mighty Tiki god
I4...Roue de la Loi	Wheel of Law
I4...Soleur, Maître Suprême des Étendues Arides	Sole, Overlord of the wastes
I4...Spermophile	Gopher
I4...Tu peux pas m'voir, J'suis un Vampire	You can't see me, I'm a vampire
I4...Voleur de l'Ombre	Thief of shadow
I4...Rick Baleinos	Whalebone Rick
I3...Bouclier/Terrain (illustration : Brom)	Dem bones shield/terrain
I3...Bzzz, Moustique Vampire	Buzz, vampire mosquito
I3...Chapeau Vaudou Grande Taille	10 Gallon voodoo hat
I3...Chèvre	Goat
I3...Cloches d'alarme	Alarm bells
I3...Cornemuses de la Terreur	Bagpipes of fear
I3...Doreur de Toison	Golden fleecer
I3...Louis Main Sûre	Longshot Louie
I3...Mu Kir'Agavati, Second Disciple	Mu Kir' Agavati, second disciple
I3...N'a-Qu'un-Œil Mac Grue	Dead eye McGruie
I2...Bouf, Roi des Cafards	Ents, cockroach king
I2...Cratur Hobbs	Cratur Hobbs
I2...Crise des Otages	Hostage crisis
I2...Gngorg, Maître Suprême des Marécages	Gngorg, Overlord of swamps
I2...Golfeur	Golfer
I2...Ingénieurs de Ragmort	Ragmort's engineers
I2...Karnis le Transcendeur	Karnis the transender
I2...Médailleur de Skyphos	Medallion of Skyphos
I2...Postier Disjoncté	Disgruntled postal worker
I2...Tour de sorcier	Wizard's tower
I1...Arnath, Seigneur des Cieux	Arnath, Lord of the skies
I1...Bannissement de Warwick	Warwick's banishment
I1...Crackhatch, en Liberté	Crackhatch, at large
I1...Étendard des Éléments	Standard of the elements
I1...L'Incrovable Homme Alcoolisé	The amazing cider man
I1...Lien Annihilateur Éthéré	Etherwave magna lock
I1...Porte étendard (Brom, valeur 15)	Dem bones standard (15)
I1...Tête-de-Poulet Mac Cracken	Chickenhead McCracken

Rares

R4...Bazulee' Bernacle	Barnacle Bazulee'
R4...Bob, Gob Gobeur	Bob, snapping gob
R4...Garuda Kahn, Premier Disciple	Garuda Khan, first disciple
R4...Grunwald l'Usurpateur	Grunwald the usurper
R4...Mendu Sada, le Dévastateur	Mendu Sada, the havoc
R4...Nob, Gob Rapace	Nob, rapacious gob
R4...Tête de Gudea	Head of Gudea
R4...Urula, Reine des Gobelins	Urula, Queen of goblins
R4...Xaz, Voleur du Crépuscule	Xaz, thief of twilight
R4...Zob, Gob Glougloutant	Zob, gurgling gob
R3...Catacombes secrètes	Secret catacombs
R3...Forteresse de la Cour des Miracles (C) Drifter's Nexus Stronghold (C)	
R3...Forteresse de la Cour des Miracles (D) Drifter's Nexus Stronghold (D)	
R3...Forteresse de la Cour des Miracles (G) Drifter's Nexus Stronghold (G)	
R3...Gertz la Poule Mouillée	Soggybottom Gertz
R3...Invoquer un Orage d'Entropie	Summon entropy storm
R3...Lézards au Soleil	Lizards of the toast
R3...Shaman Géant	Giant shaman
R3...Vesuvius Rex	Vesuvius rex
R3...Vikla Tso'Shan'Lu	Vikla Tso'Shan'Lu
R1...Tablette d'Anacanthus	Tablet of Anacanthus
R2...Carrag le Noir	Carrag the black
R2...Chapeau Vaudou	Voodoo hat
R2...Orella de la Brume	Orella of the mist
R2...Porte étendard (Brom, valeur 19)	Dem bones standard (19)
R2...Professeur Heisenburg	Professor Heisenburg
R2...Shin Chios, Troisième Disciple	Shin Chios, third disciple
R2...Sikura, Précepteur des Prophètes	Sikura, Preceptor of Prophets
R2...Suaire de Grazhze	Shroud of Grazhze
R2...Vek-Nadra, Maître des Disciples	Vek-Nadra, Master of Disciples
R1...Capitaline America du Sud	Captain South America
R1...Chapeau Vaudou Petite Taille	Little voodoo hat
R1...Fidèles de Randy Creeks	Randy creek regulars
R1...O'Rourke Main Ferme	Hamiles O'Rourke
R1...Oscar, le Super Chimpanzé	Oscar, the wonder chimp
R1...Portail Ouvert sur Mystfall	Gateway to Mystfall
R1...Redressement fiscal	Ministry of tax collection
R1...Sauterelle Noire	Black locust

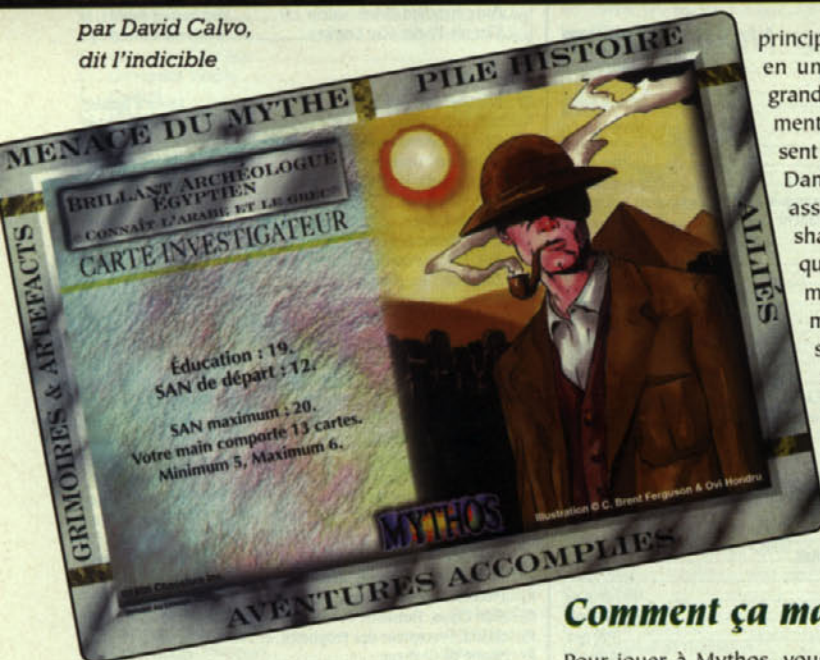
On a tour à tour été charmés, intrigués et déçus par Mythos, le jeu de cartes à collectionner adapté de l'Appel de Cthulhu, célèbre jeu de rôle lui-même inspiré des écrits de H.P Lovecraft.

Charmés par le système de jeu, original et palpitant, intrigués par le design kitsch du jeu et déçus par la fadeur des extensions (sauf Dreamlands...). Autopsie détaillée.

Mythos

Aventures abominables

par David Calvo,
dit l'Indicible



Mythos est un jeu simple auquel vous n'aurez pas de mal à vous attacher si, pour vous, le plaisir de jouer est supérieur à celui de collectionner. Comme le jeu de rôle dont il est inspiré, vous y incarnez un investigateur sur les traces de l'occulte et de ses implications dans le mythe de Cthulhu (il existe à ce jour 32 investigateurs différents, en comptant ceux des extensions, allant de l'Inventeur allemand au Trompette névrosé). Les investigateurs n'ont que peu d'importance dans le déroulement de la partie. Seuls leur Santé Mentale (SM) de départ, leur éducation et le nombre de cartes qu'ils peuvent garder en main restent importants (quoique certains personnages ont des capacités spéciales, des sortes de pouvoirs qui donnent un petit avantage). Le but du jeu est de réussir à accomplir ses cartes d'Aventures (possédant des valeurs plus ou moins fortes, allant en général de 5 à 18) et être le premier à atteindre 20 ou 25 points (car les modalités de victoires sont très largement modulables). Le jeu prend aussi fin quand l'un des investigateurs devient fou (autrement dit, quand il tombe à zéro point de SM). Une aventure est une carte en forme d'histoire dont certains mots apparaissent en gras : ces mots sont des cartes que vous devrez avoir joué ou avoir encore en jeu autour de votre investigateur pour pouvoir prétendre réussir l'aventure. Simple, le

livres occultes (grimoires) qu'il récoltera lors de ses voyages de lieux en lieux. À sa droite, ses alliés, pareillement recrutés. Sous lui, les aventures déjà effectuées, et au-dessus deux piles : une pile histoire, où « s'enterrent » toutes les cartes que vous avez jouées pendant le jeu (on peut ainsi savoir quelles cartes on a joué quand vient le temps d'abattre une carte d'aventure) et une pile de menaces, où vont venir s'agiter les monstres que vous allez invoquer. Les cartes se décomposent en plusieurs catégories :

- Les alliés : des personnages qui vous protégeront et vous aideront à décrypter des livres. On les recrute dans des lieux spécifiques, marqués sur leurs cartes.

- Les artefacts : des objets que vous pourrez jouer sur vous ou vos alliés et qui donnent des avantages spéciaux.

- Les grimoires : des livres qui, si vous pouvez les lire, vous permettront de jeter les sorts qui y sont contenus. Chaque grimoire est écrit dans une langue particulière que vous ou l'un de vos alliés devez être en mesure de comprendre. La carte possède aussi un chiffre, qui indique combien de sorts le grimoire peut contenir.

- Les sorts : les pouvoirs magiques que vous pourrez jouer dans un livre déjà lu. Chaque sort appartient à une classe (représentée par une icône) et ne peut être contenu que dans un livre qui possède son icône.

- Les cartes d'aventure.

- Les cartes d'événements.

- Les cartes de monstres : ils appartiennent tous à une catégorie bien spécifique.

- Les cartes de lieux : des endroits où votre investigateur pourra se rendre pour y trouver alliés, artefacts, grimoires et justificatifs d'aventures. Chaque lieu est caractérisé par différentes icônes et termes qui serviront pour la résolution des cartes aventures (par exemple, certaines aventures demandent que vous alliez dans une ville).

Tour de jeu

Au début de chaque round de jeu, vous piochez treize cartes de votre pile de Mythe. C'est l'investigateur qui a le moins en SM qui commence à jouer. S'il y a des égalités, c'est l'éducation qui départage. À votre tour, vous ne pourrez jouer qu'une seule carte (ou utiliser une carte déjà en jeu). Mythos est un jeu qui va très vite et qui s'accommode de très nombreux joueurs. Lorsque vient votre tour, vous pouvez effectuer une de ces actions :

- jouer un nouveau lieu sur votre tas histoire (engagé si vous marchez, ce qui veut dire que vous n'y arriverez pas avant le prochain tour).

- jouer un événement (ça peut-être n'importe quoi, quelque chose pour embêter les autres joueurs, un moyen de déplacement pour arriver au prochain site le plus vite possible, une épidémie, un orage, un solstice, etc.).

- dégager une carte (c'est-à-dire, remettre une carte dans le sens normal, comme un lieu vers lequel on marche).

- utiliser une carte déjà en place autour de la table (comme un objet ou un sort). Une fois utilisée, la carte est placée face cachée sur la table et ne pourra être remise dans sa position origi-

Comment ça marche ?

Pour jouer à Mythos, vous aurez besoin d'un indicateur de points (un dé à 20 faces est l'outil le plus pratique), qui représenteront vos points de Santé Mentale. Votre espace de jeu s'articule autour de votre investigateur et de sa pile de Mythe (là où se trouvent toutes vos cartes). À sa gauche, les objets (artefacts) et

Les passes sont très importantes, car ce sont elles qui vont permettre de finir le round de jeu, de combattre et de piocher de nouvelles cartes. Le principe est simple : vous passez. Si quelqu'un passe après vous, le round s'arrête. Si personne ne passe, il faudra que vous passiez une seconde fois pour arrêter le round (ainsi, tous les joueurs pourront jouer une dernière carte avant la défausse).

● Une fois le cosmos dépassé, les monstres affectent les alliés posés en défense. Chaque allié absorbe les points en trop et même s'il ne prend qu'un seul point de dommage, il est défaussé à la fin du round. Dans notre exemple précédent, 4 points du Fils passaient dans notre dimension. Admettons que le joueur défensif ait posé comme allié *H.P. Lovecraft* (2 points), *Legrasse* (3 points) et *Laban Shrewsbury* (1 point). Le joueur doit sacrifier *Legrasse* et *Laban*. Il aurait aussi pu sacrifier *Legrasse* et *Lovecraft*, mais 1 point aurait été gâché, puisque *Lovecraft* n'aurait absorbé qu'un seul point, ce qui suffirait à le tuer quand même. S'il y a plus de dégâts que d'alliés, ces points affectent directe-

N'oubliez pas, la SM est votre compteur de points de vie. Une fois à zéro, vous êtes fou, perdu pour l'humanité et le jeu se termine. Pour jouer, vous allez être obligé de dépenser de la SM (en trouvant des objets occultes, en lançant de sorts ou, surtout, en invoquant des monstres). Mais grâce à quelques cartes, certains objets ou quelques séjours au sanatorium, vous pourrez en regagner assez pour survivre. Si à la fin d'un combat, personne n'est à zéro en SM, le jeu peut continuer. Une fois tous les combats résolus, le round se termine et c'est la phase de défausse et de ploche. Mythos est un jeu de combinaisons et, souvent, vous devrez préparer le terrain pour plusieurs aventures. Le nombre de cartes minimum et maximum que vous pourrez garder dans votre main est indiqué sur votre fiche d'investigateur. Si le round s'est achevé trop précocement, vous devrez faire quelques choix difficiles et vous défausser de cartes utiles (mais Mythos est, comme Middle Earth, un jeu qui se joue à long terme, le jeu tourne de nombreuses fois). Ensuite, vous pourrez refaire votre main jusqu'à ce que vous ayez 13 cartes. Un nouveau round peut commencer.

Mythos est un bon jeu, respectueux de l'œuvre de Lovecraft (même si cette dernière a souvent été dénaturée par les adaptations cavalières des gens de chez Chaosium) et rend parfaitement bien l'ambiance des années 20 finissantes, où les «pulp» deviennent à la mode, où les gangsters se disputent les aventures occultes. De plus Mythos est, pour l'instant, la meilleure tentative de s'approcher du jeu de rôle avec un jeu de cartes à collectionner. Ainsi, à chaque carte d'aventure jouée, on peut s'amuser à relier le texte de manière vivante et «role-play», créant autour de la table une véritable ambiance. La possibilité d'écrire ses propres aventures (sur des cartes d'aventures vierges) est aussi une très bonne idée, qui pour une fois met un jeu de cartes au service de l'imagination (même si c'est de manière modeste).

Mais Mythos n'a pas que des bons côtés. Une fois un jeu utilisé trois ou quatre fois, on s'ennuie ferme et on a envie de changer. C'est bien mais pour cela, il faut des cartes. Et les cartes Mythos ne sont pas parmi les moins chères. De plus, la collection n'est pas énorme, limitant par là même les envies de dépaysement. Quant aux purs et durs du jeu de cartes, ils ne verront en Mythos qu'un aimable divertissement bien trop commercial pour être sérieux.



Le grand Lovecraft lui-même
peut devenir votre allié.
Mais vous aidera-t-il
dans cette journée banale
à l'université
de Miskatonic ?

Éditeur : Chaosium
Présentation : paquet de base
de 60 cartes, pochette-
recharges de 13 cartes
d'extensions.
En v.o. et en v.f. (traduction
Descartes).
Prix indicatifs :
48 F (paquet de base)
et 15 F (pochette-recharge).
Pour Dreamlands :
72 F (paquet de base)
et 24 F (pochette-recharge).

L

a collection des cartes de Mythos n'est pas très grande et c'est peu de le dire. Chaque extension contient, environ, soixante nouvelles cartes mêlées à des cartes de l'édition normales. Autant dire que ce triste choix commercial entraîne deux grandes conséquences : il est pénible de se retrouver avec des cartes qu'on a déjà en triple ou quadruple et surtout les extensions perdent de leur consistance, de leur impact et dénaturent l'ambiance du jeu. Cela dit, les nouvelles cartes sont en général plutôt intelligemment conçues. Petit tour d'horizon.

Les extensions en français

Expéditions de l'Université Miskatonic

C'est la première extension et de loin la plus cohérente. Même si les cartes de l'édition de base restent trop nombreuses (n'oublions pas que Mythos n'a pas de pochette-recharges propres à l'édition de base, mais seulement des extensions), les nouvelles cartes permettent aux investigateurs de voyager en Europe et d'aller recruter ces chers Arthur Machen ou Eric Zahn. La notion de voyage est très importante pour Mythos : c'est un jeu où l'on voit du pays et qui est fait pour être dépayssant (l'édition de

liées sur les cartes précitées. Les Grands Anciens et les Dieux extérieurs deviennent plus intéressants à jouer (petite note : les Grands Anciens *Cthulhu*, *Ghatanothoa*... et les Dieux extérieurs : *Nyarlahotep*, *Azathoth*... sont des monstres difficiles à invoquer et qui restent en jeu pendant deux rounds, accélérant le jeu de manière souvent irrésistible), car des sorts permettent désormais de les garder en jeu plus longtemps. À cause de ça, les jeux *Nyarlahotep* font désormais des ravages autour des tables de jeu (*Nyarlahotep* ne fait pas payer les dépenses de SM des sorts - c'est la porte ouverte au chaos). Pendant la construction de vos jeux, pensez à incorporer un Grand Ancien utile à votre tactique (*Hastur* dans un jeu voyage, *Aboth* dans un jeu mort-vivants etc.).

Légendes du Nécronomicon

C'était, potentiellement, l'extension la plus ambitieuse et, au finish, c'est la plus décevante. Malgré l'apparition d'alliés tels que *T.E. Lawrence* ou *Abd-Al Azhrad*, la pauvreté graphique des cartes (l'illustrateur qui s'est occupé presque entièrement de cette extension n'était vraiment pas au mieux de sa forme) et leur relative inutilité donnent un arrière-goût de gâchis à cette extension. Au niveau du fond, la galerie de sorciers s'étend et les nouvelles cartes d'aventures sont vraiment très, très violentes (la célèbre *Sauvez le Monde*, à + 18 points. Accrochez-vous). Voyager en Arabie et en Afrique n'est pas vraiment utile, mais c'est là une question de coloration du jeu : aller chercher un livre au Caire a certainement plus de gueule que d'en trouver un dans un asile psychiatrique (ça arrive). Avis aux joueurs : si vous voulez jouer des alliés du passé (comme *Joseph Curwen* ou *Abd-Al-Azhrad*), c'est cette extension qu'il faut acheter. Vous y trouverez un sort de résurrection (une carte magnifique d'ailleurs) et des urnes grecques qui permettent quelques rituels obscurs. Qu'on se le dise...

Les produits en anglais

Mythos special edition

Épuisé, ce petit coffret était pourtant la meilleure idée que Chaosium avait pu avoir jusqu'à *Dreamlands*. Dans l'édition de base du jeu, toutes les villes lovecraftiennes étaient évoquées, sauf... Kingsport, station balnéaire où le rêve et la réalité s'entrelacent souvent sans distinction (à ce sujet, lire la maison haute dans la brume : un must!). Hérésie ! L'erreur est corrigée avec cette curieuse « réédition » contenant une centaine de cartes et quatre nouveaux investigateurs. Le concept ? Refaire l'édition de base de Mythos mais avec des cartes différentes. Bien sûr, certaines restent les mêmes, mais leur design change (comme la *Voiture* ou le *Mi-Go*). De nouvelles aventures, de nouveaux lieux (*New York* et *Salem* notamment), de nouveaux grimoires, *Harry Houdini*... n'en jetez plus ! C'est une initiative excellente, prête à jouer et qui trouve une place de choix dans les vieux jeux usés des moins fortunés. Quelques nouveaux concepts y sont aussi proposés (comme les monstres qui deviennent des alliés), une règle



Mythos

Les nouvelles contrées

par David Calvo,
qui aime rêver

base ne permet de jouer que dans la Nouvelle-Angleterre lovecraftienne, pour des joueurs de *Cthulhu*, c'est un rien barbant). Mais attention : voyager, c'est être tributaire de cartes de déplacements (les avions notamment). Si votre paquet n'est pas correctement conçu, vous risquez de bloquer le jeu (donc de vous défausser de cartes utiles) en passant votre tour pour piocher plus vite les cartes dont vous avez besoin. Ceci dit, c'est un tel challenge que ça en vaut la peine.

Le Réveil de Cthulhu

Beaucoup de joueurs avaient enragé de ne pas pouvoir jouer le Grand Ancien en personne avec l'édition de base. C'est désormais chose faite avec cette extension qui couvre les îles du Pacifique et la culture qui va avec (chefs indigènes, talismans impies, sorts tribaux...). Voyager dans les îles reste très complexe, encore plus complexe qu'aller en Europe, la plupart des sites ne pouvant être joint que par mer (il faut donc un jeu très fluide, sinon, c'est le blocage). À ce sujet, l'apparition du sort *Voler* est une très bonne surprise. À noter que les règles de voyages sous l'eau (pour aller à *Y'Ha-Nthlei*) et dans l'espace (*Celaenoe* nous voilà... une carte bien décevante d'ailleurs) sont détaillées



grand format intégrant toutes les modifications et errata du jeu est fournie et la qualité des cartes s'améliore nettement – impression qui se confirme à la découverte de la dernière extension du jeu, Dreamlands.

Dreamlands

C'est une merveille. Dreamlands est une stand-alone (c'est-à-dire un jeu à part entière mais entièrement compatible avec Mythos, comme Ère Glaciaire pour Magic). Le jeu de base envisageait déjà le voyage dans les lieux exotiques (*R'lyeh*, le gouffre de *N'Kai*), mais là, c'est carrément une nouvelle dimension qui s'offre aux joueurs de Mythos. Théoriquement, les contrées du rêve sont une dimension, parallèle à la nôtre, à laquelle l'humanité ne peut accéder que par le sommeil, à l'aide de certaines drogues, de certains objets (rappelez-vous *Randolph Carter* et la clé des rêves) ou de certains portails particuliers (comme *Kingsport*). C'est un endroit étrange, peuplé de zèbres, de vaisseaux volants et de nuages carnivores. Les cités y sont rutilantes, magnifiques, alternants minarets, passerelles de cristal, récifs de corails. Mais tout n'est pas lumineux : des abysses percent jusqu'au centre de la terre, des créatures rodent la nuit dans les paysages torturés du grand plateau de Leng, des récits de marins effrayés relatent le destin tragique de ces aventuriers qui se seraient trop éloignés, égarés dans des villes labyrinthiques. C'est un monde qui oscille entre ceux de *Lewis Carroll* et de *Fritz Leiber*, où la majesté des cités oubliées se mêle aux croyances du Mythe et aux absurdités communes à tous les rêves. Si vous n'aimez pas jouer au petit investigateur estampillé années 20, Dreamlands est fait pour vous. Le jeu de cartes reprend fidèlement l'ambiance des récits *Lovecraftien*, dans ce qu'ils ont de plus vapoureux et enchanteurs. En plus les cartes sont magnifiques. Les nouveaux investigateurs, assez « prolos » (il y a même un communiste militant), possèdent tous un pouvoir spécial, ce qui rend les parties plus épiques. On peut donc jouer à Dreamlands de la même manière qu'on

joue à Mythos mais le plus intéressant reste de mêler les deux jeux en un seul, permettant ainsi à l'investigateur de faire des allers-retours entre le rêve et la réalité. L'idée est séduisante mais en pratique c'est assez compliqué : pour entrer dans les contrées du rêve, il faut certaines cartes (comme le sort d'*Oneirology*) qui risquent, à l'instar des cartes de voyages dans Mythos, de vous bloquer dans une autre dimension. Aussi soyez vigilants : protégez vos grimoires et vos artefacts où se trouve la clé des rêves. Jouer avec Dreamlands, c'est palpitant mais cela s'adresse surtout aux vieux briscards,

qui n'ont pas peur de jouer avec des paquets de 80 ou 100 cartes. Quoi qu'il en soit, cette sortie donne un sérieux regain d'intérêt à Mythos. Même si, encore une fois, la collection n'est pas gigantesque, c'est un plaisir de découvrir une extension entièrement faite de nouvelles cartes. À noter que de nouvelles cartes *Kingsport* sont présentes (dont le phare de *North Point*, *Basil Elton* ou la maison haute dans la brume). Le seul regret reste les règles : pour être compatible avec Mythos, Dreamlands ne prend pas de risques et ne donne aucune vraie règle supplémentaire. On aurait aimé que dans les contrées du rêve, les choses ne se passent pas de la même manière que sur notre bonne vieille terre... mais bon. À noter que la prochaine extension pour Mythos sera *Mythos : New Aeon*, l'action s'y déroulera à notre époque, et plus dans les années 20. Pourquoi pas ?

Et le jeu de rôle ?

Chaosium, avant d'éditer le jeu de cartes Mythos est surtout connu pour être un éditeur de jeux de rôle, l'un des plus célèbres étant *L'appel de Cthulhu*, lui aussi inspiré des écrits de *Lovecraft* (mais on pourrait aussi citer *Elric*, *Hawkmoon* ou *Pendragon*). Il s'agit de l'un des jeux les plus populaires en France, disposant, en plus des règles de base, d'un nombre de suppléments tout à fait impressionnant. Les personnages, investigateurs de l'étrange, sont confrontés à des monstres et des dangers abominables et indicibles. Édité par *Descartes*, on le trouve facilement dans les boutiques de jeux de rôle ; et des scénarios sont régulièrement proposés dans le magazine *Casus Belli*.



Grâce à la Clé d'argent, vous pourrez voyager à loisir entre les dimensions. Si vous n'avez pas peur bien sûr.



E

t maintenant que j'ai mes cartes, dit le nouveau joueur de Mythos. Comment construire mon premier paquet, penser à des variantes, ne pas oublier les petits détails? Recettes variées à votre usage personnel!

Pour débiter

Mythos n'est pas un jeu compliqué à collectionner. Aussi, pour se monter un jeu qui tienne la route, deux ou trois paquets de base suffisent, plus une petite sélection dans toutes les extensions (en général *Le Réveil de Cthulhu* ou les *Expéditions de la Miskatonic*). Si vous débutez avec des amis, il sera aisé de faire des échanges cohérents et constructifs. Ensuite, réunissez les cartes d'aventure que vous pouvez remplir, les grimoires où vous pouvez jouer des sorts et les sites où vous pouvez jouer des alliés spécifiques (par exemple, H.P. Lovecraft ne se trouve qu'à Providence, du moins dans l'édition de base). Ensuite, composez votre paquet suivant les quelques directives que nous vous donnons ci-dessus. Au bout de quelques parties (en général trois ou quatre) vous voudrez changer ou bien écrire votre propre carte d'aventure. Une astuce consiste à échanger les jeux entre joueurs et ainsi faire des parties de trois ou quatre manches, selon le nombre de joueurs.



Mythos

Salade de saison

par David Calvo,
qui aime bien
les nouvelles règles

Recette d'un bon paquet

Un paquet « normal » se compose de 60 ou 70 cartes (plus pour des jeux de campagne – là, ça devient intéressant mais c'est plus long à se mettre en place). Voici ce qui vous est conseillé : Un investigateur, 13 lieux (+ 2 ou 3 sanatoriums), 10 alliés, 6 objets, 3 ou 4 tomes, 6 sorts, 10 monstres, 3 ou 4 cartes d'aventures, le reste en événements.

Quelques précisions

Dans tout jeu de cartes, il y a de petites imprécisions de règles (ce que l'on peut regretter). Nous vous donnons ici les plus importantes.

- Un joueur ne peut subir qu'une seule phobie en même temps (sinon, on tire au sort la phobie qui affecte l'investigateur).
- Sur un lieu où l'on peut jouer tome et artefact, on ne peut jouer qu'UN seul tome et qu'UN seul artefact.
- Les orages n'affectent que les lieux sur lesquels ils sont joués, pas la totalité du jeu.
- Un sorcier n'entre pas en jeu avec un sort. Vous devrez mettre le sort plus tard.
- Quand vous marchez vers un lieu et que vous changez d'avis, vous devez vous défausser de la carte et en mettre une autre à la place.

- Quand vous jouez un Contact Mental Yithien, vous enterrez les cartes précédemment jouées, mais son propriétaire récupère (ou rend) la Santé Mentale qu'il aurait eu à dépenser (ou à gagner) pour les sortir.

- Être un dreamer dans Dreamlands ne permet pas de voyager à satiété dans les rêves. Pas plus que les portails de notre monde qui permettent d'invoquer des monstres des Contrées du rêve. Si vous vous sentez des velléités de révoltes, allez lire notre mini aide de jeu quelques lignes plus bas.

Et si on allait plus loin?

- Mythos est bien plus amusant à plusieurs qu'en duo (où ce n'est qu'un maigre jeu de baston sans grand intérêt). Cinq joueurs sont une bonne moyenne. On a déjà vu des parties à huit se dérouler sans le moindre accroc (pour peu que la table de jeu soit grande...)

- Le tas d'aventure est inviolable. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas voir ce que vous y avez enterré avant de jouer une carte d'aventure. Il faut vous en souvenir. Si, au moment de décortiquer votre pile d'histoire, vous vous rendez compte que vous n'avez pas rempli toutes les conditions de victoire, vous devrez vous défausser de la carte d'aventure et de votre pile d'histoire. Certains joueurs font perdre les points de Santé Mentale que, normalement, on est censé gagner pour la résolution de l'aventure (pour simuler le sentiment d'échec).

- Jouez les alliés en exemplaire unique (c'est-à-dire qu'il ne peut pas y avoir deux fois *Legrasse* sur de la table). Ainsi, si vous avez besoin d'un allié pour finir une aventure et que celui-ci est déjà en jeu chez un autre investigateur, vous devrez trouver le moyen de l'éliminer pour pouvoir l'utiliser.

- Conseil pratique : si vous trouvez le format des cartes d'aventures vierges trop exigü, écrivez vos aventures sur des fiches de papier, numérotez-les et notez seulement sur les cartes le numéro de la fiche. Certes, c'est moins pratique à transporter.

- Évidemment, mais vous y aurez déjà pensé, convertir les aventures que vous avez vécues avec l'Appel de Cthulhu est une chose aisée et très ludique. Quelques conseils : « brisez » votre aventure en plusieurs chapitres (disons quatre). Chaque chapitre représente une carte d'aventure. Ne les placez pas toutes dans votre jeu, gardez les autres à côté. Une fois que vous aurez fini la première aventure, vous devrez donc remélanger votre pile d'histoire, de Mythe et de défausse, et vous y incorporerez la seconde carte d'aventure et ainsi de suite. Évidemment, cette variante ne marche que si tout le monde utilise son jeu de la même manière (sinon, c'est bien trop désavantageux). Vous pourrez donc jouer avec un minimum de cartes, le jeu ira vite et surtout, après deux ou trois parties, vous pourrez changer allègrement de scénario et refaire un autre jeu.

- Beaucoup de joueurs rencontrent des problèmes pour écrire leurs cartes d'aventure. Pas de panique! D'abord, réunissez les cartes que vous souhaitez utiliser. Si vous désirez axer votre aventure sur une certaine catégorie de



H.P. Lovecraft

H.P. Lovecraft (1896-1937) est un auteur fantastique totalement hors normes, père d'une œuvre à la complexité ébouriffante. Son postulat est simple : l'homme est une fourmi dans l'inexplicable entrelacs de réalités, de dimensions et de mythologies cosmiques. Influencé par les mythes païens et les écrivains ésotériques du 19ème, Lovecraft place l'espèce humaine aux prises avec quelque chose qui ne cessera jamais de la dépasser : sur terre dorment des dieux extra-terrestres, terrifiants et immortels, qui jadis gouvernaient notre planète. La découverte de ce savoir impie, relaté dans des livres déments et impurs (cf le *Nécronomicon*), est le principe même de l'œuvre de Lovecraft et du jeu de rôles qui en a été tiré. Face à l'insondable et immense démente de l'univers et de ses principes (auxquels la science ne pourra jamais rien comprendre), l'homme ne peut que devenir fou et accepter ses pires cauchemars comme la seule et unique réalité. Des principes violents, loin de tout compromis, culturellement imparables. Plusieurs principes repris, très schématiquement, dans *Mythos*.

carte (comme les lieux ou les monstres), les points de l'aventure ne seront pas très élevés (en général jusqu'à +6 maximum). Si vous désirez couvrir un large panel de possibilités, c'est la porte ouverte à l'escalade. Partez du principe qu'une aventure doit requérir l'emploi d'au moins 6 cartes. Leur complexité à se mettre en place doit vous guider pour l'évaluation des scores (par exemple, une Perturbation dans le Mythe est plus difficile à jouer qu'un allié)

● Une autre méthode originale consiste à placer une aventure au centre de la table (en général une aventure complexe),



chaque joueur devant essayer de la compléter le premier. Cette méthode marche bien pour les parties courtes et peu fournies en cartes. Plus tard, il est plus amusant de convenir de quatre ou cinq cartes, qui seront étalées à la vue de tous. Une fois qu'une aventure est faite, elle est retirée du jeu et placée dans la pile de victoire de son joueur. Une fois la dernière carte retirée, le jeu s'arrête et l'on compte les points.

Et pour Dreamlands ?

La grande difficulté que l'on rencontre, c'est la compatibilité entre Contrées des rêves et monde réel. Ce qui a le don d'échauffer les esprits des joueurs qui ne veulent pas dépenser trop de sous pour Dreamlands et qui ne voient en elle qu'une extension luxueuse mais un peu trop limitée. À ce propos, il faut savoir quelques petites choses : il est excessivement difficile de trouver la route des contrées des rêves. Peut-être 10 % de la population y est arrivée. C'est un monde mystérieux, dont on ne sait pas grand-chose et qui ne se visite pas comme ça. Si vous vous voulez faire des Dreamlands la prochaine destination de vos vacances, suivez ces quelques conseils. Sinon, passez votre chemin.

● Les alliés figurant le mot Dreamer sont habilités à se déplacer entre rêves et réalité (et donc à y emmener leur investigateur). L'utilisation d'un artefact tel que le Vin de Ptoth devient, dès lors, très intéressante. Mais pour cela, il faut qu'il passe un tour à dormir avant de marcher vers une destination qui se trouve dans une autre dimension. Si jamais ils sont empêchés de se déplacer de cette manière (par un tremblement de terre ou une Attaque de villageois par exemple), ils redescendent et sont bloqués dans leur dimension de départ. Ceci pour simuler l'extrême précarité de la situation de rêveur professionnel.

● Il est possible de passer dans les terres du rêve à travers les portails où l'on peut invoquer des monstres des rêves (*The Strange House in the Mist* ou *The Snake Den*) mais pour cela, il faut retourner la carte à 180°, la circulation ne marche que dans un sens ou dans l'autre.

● Quand on est bloqué dans les contrées du rêve, on peut se forcer à se réveiller pour redescendre sur un site de notre réalité. Mais c'est très risqué : vous devrez vous défaire d'autant de cartes de votre pile d'histoire qu'il vous reste de Santé Mentale. On vous a averti. Les séquelles peuvent être graves : une fois qu'on a fait cela, on ne peut plus retourner dans les contrées du rêve avant d'avoir fini son paquet et dépenser un point de SM pour le remélanger.

Voilà. Cela devrait vous aider un peu pour démarrer avec vos quelques cartes de Dreamlands. Si vous voulez en faire plus, prenez ces règles comme base et inspirez-vous de ce qui est dit dans le livret des Contrées du rêve pour l'Appel de Cthulhu (épuisé en Français mais réimprimé en américain).



Si l'épée de Paracelse n'aide pas l'un de vos alliés à lutter contre le Shoggoth, pourquoi ne pas changer d'investigateur grâce à l'Appel de Cthulhu ?

Lectures conseillées

(chez J'Ai Lu et Denoël – Présence du futur)

- L'appel de Cthulhu (un classique indémodable et terrifiant)
- Les montagnes hallucinées (une nouvelle qui a inspiré beaucoup de films : *Alien*, *The Thing*)
- Par-delà le mur du sommeil (une nouvelle à lire pour l'incroyable émotion qui y passe, Lovecraft au sommet de son art)
- L'affaire Charles Dexter Ward (n'écoutez pas les ragots des vieux habitués : c'est un très bon bouquin, plus proche d'une horreur classique à la Dodgson)
- Dagon (un recueil de nouvelles, souvent situées dans les contrées du rêve)

Mythos

Listes bilingues & Dreamlands

Jeu de base

► Courantes

C...197 E. Pickman Street...197 E. Pickman Street
C...Abigail Winthrop Marsh...Abigail Winthrop Marsh
C...Ammi Pierce...Ammi Pierce
C...Amnésie...Amnesia
C...Ann White...Ann White
C...Arthur Munroe...Arthur Munroe
C...Aube d'Un Nouveau Jour...Dawn of a New Day
C...Aylesbury...Aylesbury
C...Bactériophobie...Bacteriophobia
C...Barrière de Naach-Tith...Barrier of Naach-Tith
C...Bolton...Bolton
C...Bureau de Robert Blake...Robert Blake's Study
C...Cercles de Thaol...Circles of Thaol
C...Chaudière Branlante...Ammi Pierce's Tottering Cottage
C...Cimetière de South Woods
C...Memorial...South Woods Memorial Cemetery
C...Cimetière du Nord...North Burial Ground
C...Claustrophobie...Claustrophobia
C...Couleur Tombée du Ciel...Colour Out of Space
C...Courrier d'Innsmouth...Innsmouth Courier
C...Créez votre propre aventure...Create Your Own Adventure
C...Cultes des Goules...Cultes Des Goules
C...Cultes Innommables
C...Éd. Bridewell...Nameless Cults, Bridewell Edition
C...Démophilie...Demophobia
C...Des Voleurs
C...Dans Le Grenier...Thieves in your Attic
C...Docteur Marinus
C...Bicknell Willett...Dr. Marinus Bicknell Willett
C...Dynamite...Dynamite
C...Écrits de Ponape
C...Trad. Hoag...Ponape Scripture, Hoag Ms.
C...Effroyable Tempête...Powerful Storms
C...Église de la Foi Baptiste...Faith Baptist Church
C...Enquête de Police...Police Investigation
C...Eosophobie...Eosophobia
C...Fantôme de Goody Fowler...Goody Fowler's Ghost
C...Flétrissement...Shrivelling
C...Fosse Commune...Potter's Field
C...Fusil de Chasse...Shotgun
C...George Birch...George Birch
C...Ghast...Ghosts
C...Goule...Ghoul
C...Grippe...Influenza
C...Harvey Reginald
C...Ouvre le Feu...Harney Reginald Opens Fire
C...Harvey Walters...Harvey Walters
C...Horde de Choses-Rats...Pack of Rat Things
C...Hymne de Nyhargo...Nyhargo Dirge
C...Instabilité du Mythe (Gibbons)...Instability in the Mythos (Gibbons)
C...Instabilité du Mythe (Sullivan)...Instability in the Mythos (Sullivan)
C...Ithaqua...Ithaqua
C...Jeremiah Brewster...Jeremiah Brewster
C...Jusqu'au Cou dans le Mythe...Knee-Deep in Doom
C...K.I. Hooper...K.I. Hooper
C...L'Appel de Cthulhu...Call of Cthulhu
C...L'Arkham Advertiser...The Arkham Advertiser
C...La Maison des Waite...The Waite House
C...Larve Amorphe...Formless Spawn
C...Le Café de Lowell Street...The Lowell Street Cafe
C...Le Collis Mystérieux...The Curious Parcel
C...Livre de Dzyan (Anglais)...Book of Dzyan (English)
C...Lune Croissante...Waxing Moon
C...Lune Décroissante...Waning Moon
C...Maigre Bête de la Nuit...Nightgaunts
C...Mains de Colubra...Hands of Colubra
C...Maison Crowninshield...Crowninshield House
C...Malediction de la Chose-Rat...Curse of the Rat-Thing
C...Mercy Dexter...Mercy Dexter
C...Mi-Go...Mi-Go
C...Mitraillète...Tommygun
C...Monophilie...Monophobia
C...Mont des Tempêtes...Tempest Mountain
C...Nahum Gardner...Nahum Gardner
C...Necronomicon (Édition Dee)...Necronomicon, Dee Ed.
C...Panne Catastrophique...Catastrophic Failure

C...Par Une Sombre Nuit Pluvieuse...One Dark and Stormy Night.
C...Peuple Serpent...Serpent People
C...Pingouins Géants Albinos...Giant Albino Penguins
C...Première Église Baptiste...First Baptist Church
C...Profond...Deep One
C...Progéniture de Martense...Martense Kin
C...Raymond Legrasse...Raymond Legrasse
C...Réfugiez-Vous Dans Une Pièce Secrète...Flee to Special Room
C...Rhan Tegoht...Rhan Tegoht
C...Roi en Jaune (anglais)...King in Yellow (English)
C...Salle de Réunion...Assembly Hall
C...Sceau d'Isis...Seal of Isis
C...Scotophilie...Scotophobia
C...Shantak...Shantaks
C...Signe d'Eibon...Sign of Eibon
C...Société Historique d'Arkham...Arkham Historical Society
C...Squelette...Skeletons
C...Taverne de Thurston...Thurston's Tavern
C...Tourmenter...Wrack
C...Train...Train
C...Trou de Mémoire...Cloud Memory
C...Unaussprechlichen Kulen...Unaussprechlichen Kulen
C...Une Intéressante Boutique...The Interesting Shop
C...Université Brown Bibliothèque John Hay...Brown University John Hay Library
C...Vampires du Feu...Fire Vampires
C...Vieux Cimetière d'Arkham...Old Arkham Cemetery
C...Voiture...Car
C...Votre Premier Grand Reportage...Your First Big Story!
C...Zadok Allen...Zadok Allen
C...Zombies...Zombies

► Inhabituelles

I...Albert N. Wilmarth...Albert N. Wilmarth
I...Asile d'Aliénés...Asylum for the Deranged
I...Asile de Sefton...Sefton Asylum
I...Catastrophe Inattendue...An Unexpected Calamity
I...Chant de Thoth...Chant of Thoth
I...Charles Dexter Ward...Charles Dexter Ward
I...Chien de Tindalos...Hound of the Tindalos
I...Clinique Privée de Conanicut Island...Conanicut Island Private Hospital
I...Compagnie d'Affinage Marsh...Marsh Refining Co.
I...Contact Mental Yithien...Yithian Mental Contact
I...Crawford Tillinghast...Crawford Tillinghast
I...Découverte d'une Cache Secrète...Discover Secret Cache
I...Demeure des Ward...Ward Mansion
I...Église de la Sagesse Étoilée...Church of Starry Wisdom
I...Émeute en Ville...Townfolk Riot
I...Épée de Paracelse...Paracelsus' Sword
I...Étoile de Pierre de Mnar...Star Stone of Mnar
I...Fièvre Typhoïde...Typhoid
I...Flûtes de la Folie...Pipes of Madness
I...Fusil à Éléphant...Elephant Gun
I...Ghatanothoa...Ghatanothoa
I...Hôpital de l'État du Massachusetts...Massachusetts State Hospital
I...Howard Lovecraft...Howard Lovecraft
I...Hydrophobie...Hydrophobia
I...Jouet des Profonds...Jewelry of the Deep Ones
I...Juste à Temps...In the Nick of Time
I...La Maison Innommable...The Unnameable House
I...La Société Theron-Marks...The Theron Marks Society
I...La Tête d'Aïra...The Brazen Head
I...Les Enfants Font Des Cauchemars...Children Have Nightmares
I...Lien Noir...Black Binding
I...Lumière du Soleil...Direct Sunlight
I...Maison de Nahum Gardner...Nahum Gardner Place
I...Mère Hydra...Mother Hydra
I...Nouvelle Lune...New Moon
I...Ouragan...Hurricane
I...Père Dagon...Father Dagon
I...Pleine Lune...Full Moon
I...Rhabdophilie...Rhabdophobia

I...Robert Marsh...Robert Marsh
I...Sanatorium d'Arkham...Arkham Sanitarium
I...Sécheresse...Drought
I...Sept Livres Cryptiques de H'san (anglais)...Seven Cryptical Books of H'san (English)
I...Shoggoth...Shoggoth
I...Signe de Kish...Sign of Kish
I...Société de l'Œil d'Or...Golden Eye Society
I...Trapezohedron Rutilant...Shining Trapezohedron
I...Tremblement de Terre...Earthquake!
I...Un Sauvetage Héroïque...A Heroic Rescue
I...Vampire...Vampire

► Rares

R...Albert Shiny...Albert Shiny
R...Anneau d'Eibon...Ring of Eibon
R...Asenath Waite Derby...Asenath Waite Derby
R...Barnabas Marsh...Barnabas Marsh
R...Beatrice s'Est Échappée Du Grenier...Beatrice Is Released From the Attic
R...Boîte à Cerveau Mi-Go...Mi-Go Braincase
R...Canne Enchantée...Enchanted Cane
R...Carillon de Tezchaptl...Chime of Tezchaptl
R...Choses Très Anciennes...Elder Things
R...Cimetière de Christchurch (Arkham)...Christchurch Cemetery (Arkham)
R...Cimetière de Christchurch (Innsmouth)...Christchurch Cemetery (Innsmouth)
R...Cimetière de Peck Valley...Peck Valley Cemetery
R...Cimetière de Saint-John...St. John's Churchyard
R...Chta Aquadingen...Chta Aquadingen
R...Dendrophobie...Dendrophobia
R...Des Oiseaux et Des Byakhees...The Birds & Byakhees
R...Domicile de Laban Shrewsbury...Home of Laban Shrewsbury
R...Éclipse Solaire...Eclipse of the Sun
R...Edward Pickman Derby...Edward Pickman Derby
R...Ephraïm Waite...Ephraïm Waite
R...Ferme des Chapman...Chapman Farmhouse
R...Fondrière du Pendu...Hangman's Hill
R...Gnoph Keh...Gnoph Keh
R...Iatrophobie...Iatrophobia
R...Il Est d'ailleurs...The Outsider
R...La Demeure des Marsh...The Marsh Mansion
R...La Grande Épidémie...The Great Epidemic
R...La Maison d'Olney Court...The House on Olney Court
R...La Maison Maudite...The Shunned House
R...La Maison Solitaire Au Fond Des Bois...The Lonely House in the Woods
R...Le Masque d'Innsmouth...The Innsmouth Look
R...Le Monarque en Jaune (français)...King in Yellow (French)
R...Livres et Cartes Rares d'Arkham...Arkham Rare Books & Maps
R...Lutte Contre l'Ordre...Stand Against the Order
R...Maison Martense...Martense Mansion
R...Nyarlatheop...Nyarlatheop
R...Obsession/Manie...Obsessive/Compulsive
R...Ordre Ésotérique de Dagon...Esoteric Order of Dagon
R...Polype Volant...Flying Polyp
R...Projecteur de Brume...Mist Projector
R...Randolph Carter...Randolph Carter
R...Rohby Harris...Rohby Harris
R...Robert Harrison Blake...Robert Harrison Blake
R...Signe de Voor...Voorhis Sign
R...Similitude des Deux Pareils...Keeness of Two Alike
R...Sphère de Nath...Sphere of Nath
R...Sur le Fil du Rasoir...On The Edge
R...Triskalkaphobie...Triskalkaphobia
R...Ultraviolets...The Ultra-Violet
R...Vague de l'Oubli...Wave of Oblivion

► Investigateurs

Inv...Aventurière Dilettante...Adventurous Dilettante
Inv...Brillant Archéologue Égyptien...Brilliant Egyptian Archaeologist
Inv...Déflecteur Expérimenté de Boston...Grizzled Boston Detective
Inv...Étudiant Diplômé et Compétent...Capable Graduate Student

Inv...Fier Sous-Marinier Prussien...Proud Prussian Submariner
Inv...Fils de Bonne Famille Sans Fortune...The Unfortunate Nephew
Inv...Gangster Endurci de Chicago...Hardened Chicago Gangster
Inv...Intellectuel Chinois Curieux...Inquisitive Chinese Intellectual
Inv...Jeune Bostonienne Exubérante...Exuberant Boston Flapper
Inv...Journaliste Accompli...Earnest Reporter
Inv...Médecin Respectable de la Nouvelle Angleterre...Respected New England Doctor
Inv...Occultiste Française Controversée...Controversial French Mystic
Inv...Prêtre à la Foi Vacillante...Cleric of Fading Faith
Inv...Professeur d'Université Raisonnable...Staid University Professor
Inv...Savant Fou Allemand...Mad German Inventor
Inv...Sculpteur Français Halluciné...Haunted French Sculptor
Inv...Vagabond Pragmatique...Pragmatic Hobo
Inv...Vétéran Morose de la Grande Guerre...Morose Veteran of the Great War

L'Université de Miskatonic

► Courantes

C...Angles de Tagh Clatur...Angles of Tagh Clatur
C...Arthur Jermyn...Arthur Jermyn
C...Auberge de la Tête du Chevalier...Knight's Head Inn
C...Bibliothèque Nationale...Bibliothèque Nationale
C...Bibliothèque Orne...Miskatonic University Orne Library
C...British Museum...British Museum
C...Capitaine Edward Norriss...Capt. Edward Norriss
C...Capitaine Karl Heinrich...Capt. Karl Heinrich
C...Catacombes de Rome...Catacombs of Rome
C...Cultes Innommables Éd. Golden Goblin...Nameless Cults, Golden Goblin Edition
C...Dennys Barry...Dennys Barry
C...Dirigeable...Dirigible
C...Domination...Dominate
C...Épicerie d'Osborn...Osborn's General Store
C...Ferme Reculée des Whateley...Remote Whateley Farmhouse
C...Herbert West...Herbert West
C...La Mole Antonelliana...La Mole Antonelliana
C...La Salle des Ventes...The Auction House
C...Lavinia Whateley...Lavinia Whateley
C...Le Loch des Highlands...The Highland Loch
C...Liber Ivonis...Liber Ivonis
C...Memorial Hall...Miskatonic University Memorial Hall
C...Nathaniel Wingate Peaslee...Nathaniel Wingate Peaslee
C...Necronomicon (Grec)...Necronomicon (Greek)
C...Perdu dans les Catacombes...Lost in the Catacombs
C...Pont de Bishop's Brook...Bishop's Brook Bridge
C...Prieuré d'Exham...Exham Priory
C...Ruines du Vieux Moulin...Old Mill Ruins
C...Stonehenge...Stonehenge
C...Tessons d'Eltdown Ed. Winters-Hall...Eltdown Shards, Winters-Hall Ed.
C...Typhon...Typhoon
C...Une Journée Banale...A Day in the Life...
C...Zachariah Whateley...Zachariah Whateley

► Inhabituelles

I...Asile de Fous d'Huntingdon...Huntingdon Asylum for Lunatics
I...Cold Spring Glen...Cold Spring Glen
I...Docteur Allen Halsey...Dr. Allen Halsey
I...Faculté de Médecine Miskatonic University Medical School
I...Fils de Yog-Sothoth...Son of Yog-Sothoth
I...Henry Armitage...Henry Armitage
I...L'Expédition...The Expedition
I...La Salle de Bal du Diable...Devil's Hop Yard
I...La Vente aux Enchères...The Auction

- I...Le Bureau du Docteur Freud...*The Office of Dr. Freud*
 I...Les Catacombes de Paris...*The Catacombs Beneath Paris*
 I...Mauretania...*Mauretania*
 I...Monoplan à Cockpit Fermé...*Closed-Cockpit Monoplane*
 I...Necronomicon (Latin)...*Necronomicon (Latin)*
 I...Puissance et Gloire sont à Votre Portée! *The Secret of Power & Glory is Yours*
 I...Sentinel Hill...*Sentinel Hill*
 I...Wilbur Whateley...*Wilbur Whateley*

Rares

- R...Annexe des Sciences *Miskatonic University Science Annex*
 R...Château des Fausses Flammes...*Chateau Des Fausses Flammes*
 R...De Vermis Mysteriis...*De Vermis Mysteriis*
 R...Église Congrégationaliste...*Congregational Church*
 R...Erich Zann...*Erich Zann*
 R...Eusapia Paladino...*Eusapia Paladino*
 R...Il Mondo Occulto...*Il Mondo Occulto*
 R...Jermyn House...*Jermyn House*
 R...L'Abomination de Dunwich...*The Dunwich Horror*
 R...L'Indicible Serment...*The Unspeakable Oath*
 R...La Nécropole...*The Necropolis*
 R...Le Vieux Whateley...*Old Man Whateley*
 R...Lord Edward Dunsany...*Lord Edward Dunsany*
 R...Madame Blavatsky...*Madame Blavatsky*
 R...Prof. Wingate Peaslee...*Professor Wingate Peaslee*
 R...Ruines de Seth Bishop...*Seth Bishop Ruins*
 R...Titanic...*Titanic*

Le Réveil de Cthulhu

Courantes

- C...Aldebaran se Déplace Dans Le Ciel...*Aldebaran Moves in the Sky*
 C...Arthur Machen...*Arthur Machen*
 C...Baiser de Dagon...*Kiss of Dagon*
 C...Brume de R'lyeh...*Mist of R'lyeh*
 C...Byakhee...*Byakhee*
 C...Cargo à Vapeur...*Tramp Steamer*
 C...Chant de l'Âme...*Soul Singing*
 C...Disque des Hyades...*Disk of the Hyades*
 C...Écrits de Ponape (hiéroglyphes)...*Ponape Scripture (Glyphs)*
 C...Edgar Allan Poe...*Edgar Allan Poe*
 C...George Gammel Angell...*George Gammel Angell*
 C...Île de Pâques...*Easter Island*
 C...Larve Stellaire de Cthulhu...*Star Spawn of Cthulhu*
 C...Livre d'Eibon (Atlante)...*Book of Eibon (Atlantean)*

- C...Otaheite...*Otaheite*
 C...Ponape...*Ponape*
 C...Poudre d'Ibn Ghazi...*Powder of Ibn Ghazi*
 C...Radiance d'Alphococus...*Radiance of Alphococus*
 C...Récif du Diable...*Devil Reef*
 C...Régession...*Devolution*
 C...Retoka...*Reloka*
 C...Rituel de Voala...*Voala Ritual*
 C...Robert W. Chambers...*Robert W. Chambers*
 C...Scaphandre de Plongée...*Diving Suit*
 C...Sceau de Sarnath...*Sarnath Sigil*
 C...Schizophrénie...*Schizophrenia*
 C...Signe des Anciens...*Elder Sign*
 C...Tessons d'Eltdown (Hiéroglyphes)...*Eltdown Shards (Glyphs)*
 C...Texte de R'lyeh (Atlante)...*R'lyeh Text (Atlantean)*
 C...Vagabond Dimensionnel...*Dimensional Shambler*
 C...Vol...*Fly*
 C...Wakalea...*Wakalea*
 C...William Channing Webb...*William Channing Webb*

Inhabituelles

- I...Abboth...*Abboth*
 I...Bibliothèque Houghton...*Harvard University Houghton Library of Rare Books*
 I...Breuvage de l'Espace...*Space Mead*
 I...Celaeno...*Celaeno*
 I...Cthulhu...*Cthulhu*
 I...Devenez un Membre du Cercle...*One of the Circle*
 I...Disque de R'lyeh Fragment Droit...*R'lyeh Disk, Right Fragment*
 I...Disque de R'lyeh Fragment Gauche...*R'lyeh Disk, Left Fragment*
 I...Disque de R'lyeh Fragment Supérieur...*R'lyeh Disk, Top Fragment*
 I...La Croisière...*The Cruise*
 I...La Société Royale de Géographie...*The Royal Geographic Society*
 I...Le Temple...*The Temple*
 I...Livre d'Eibon (Hyperboréen)...*Book of Eibon (Hyperborean)*
 I...Livre de Dzyan (Atlante)...*Book of Dzyan (Atlantean)*
 I...R'lyeh...*R'lyeh*
 I...Temple Perdu d'Atlantis...*Lost Temple of Atlantis*
 I...U-Boot...*U-Boat*

Rares

- R...À l'Assaut de Y'ha-Nthlei...*Assault on Y'ha Nthlei*
 R...Altération Physique de Gorgoroth...*Body Warping of Gorgoroth*
 R...Astrophobie...*Astrophobia*
 R...Bal Sagoth...*Bal Sagoth*
 R...Cérémonie Mao...*Mao Ceremony*

- R...Chant d'Hastur...*Song of Hastur*
 R...Devenir un Chasseur Spectral...*Become Spectral Hunter*
 R...Formule et Diagrammes d'Orne...*Orne Formulae & Diagrams*
 R...Générer une Perturbation Temporelle...*Create Time Warp*
 R...Hastur...*Hastur*
 R...Hydravion...*Scaplane*
 R...Invoquer le Pouvoir de Nyambe...*Call Power of Nyambe*
 R...L'Étrange Affaire Charles Fort...*The Strange Case*
 R...Terrible Malédiction d'Azathoth...*Dread Curse of Azathoth*
 R...Trente-Cinq Abominables Adulations du Boursoufflé...*Thirty-Five Abominable Adulations of the Bileated One*
 R...Voler la Vie...*Steal Life*
 R...Y'ha-Nthlei...*Y'ha-Nthlei*

Légendes du Necronomicon

Courantes

- C...Acrophobie...*Acrophobia*
 C...Ahmed...*Ahmed*
 C...Arbre de Sayede Mandura...*Tree of Sayede Mandura*
 C...Boston Globe...*Boston Globe*
 C...Chameau...*Camel*
 C...Commander aux Morts...*Command the Dead*
 C...Création de Portail...*Create Gate*
 C...Créer une Poudre Anti Morts-Vivants...*Create Bad Corpse Dust*
 C...Dhole...*Dhole*
 C...Faraz Najir...*Faraz Najir*
 C...Grivas, Livres Neufs et d'Occasion...*Grivas Old and New Books*
 C...Habitant des Sables...*Sand Dwellers*
 C...Ibrahim Amin...*Ibrahim Amin*
 C...Kalil Kareem...*Kalil Kareem*
 C...L'Élu de Bast...*The Chosen of Bast*
 C...Le Muski...*The Muski*
 C...Le Sphinx...*The Sphinx*
 C...Lekythos Grec...*Grecian Lekythos*
 C...Les Docks...*The Docks*
 C...Livre d'Eibon (Anglais)...*Book of Eibon (English)*
 C...Momie...*Mummy*
 C...Morgue Municipale...*City Morgue*
 C...Mosquée d'Amr...*Mosque of Amr*
 C...Musée des Antiquités d'Alexandrie...*Alexandria Museum of Antiquities*
 C...Noireux d'Orne...*Orne's Black*
 C...Qahwa du Caire...*Cairo Qahwa*
 C...Rencontre Impromptue...*Surprise Meeting*
 C...Résurrection...*Resurrection*

Inhabituelles

- I...Abdul Alhazred...*Abdul Alhazrad*
 I...Faites-Vous Un Peu d'Argent...*Make Money Fast!*
 I...Hôpital Psychiatrique...*Hospital for the Insane*
 I...John Scott...*John Scott*
 I...Keziah Mason...*Keziah Mason*
 I...Kitab Al-Azif...*Kitab Al Azif-Arabie*
 I...L'Adorateur du Soleil...*The Sun Worshipper*
 I...La Quête de la Vie Éternelle I...*Seeking Everlasting Life I*
 I...La Quête de la Vie Éternelle II...*Seeking Everlasting Life 2*
 I...Lampe d'Alhazred...*Lamp of Alhazrad*
 I...Les Secrets du Crépuscule d'Argent...*Secrets of the Silver Twilight*
 I...Livre d'Ivon...*Livre d'Ivon*
 I...Loge du Crépuscule d'Argent...*Silver Twilight Lodge*
 I...Mosquée d'Ibn Tulun...*Mosque of Ibn Tulun*
 I...Olaus Wormius...*Olaus Wormius*
 I...T.E. Lawrence...*Thomas Edward Lawrence*
 I...Vallée des Rois...*Valley of the Kings*

Rares

- R...Appartement de Pickman...*Pickman's Apartment*
 R...Brown Jenkin...*Brown Jenkin*
 R...Carl Stanford...*Carl Stanford*
 R...Cimetière de Copp's Hill...*Copp's Hill Burying Ground*
 R...Grand Temple de Karnak...*Great Temple at Karnak*
 R...Invocation du Grand Cthulhu...*Summon Great Cthulhu*
 R...Joseph Curwen...*Joseph Curwen*
 R...La Confrérie du Pharaon Noir...*Brotherhood of the Black Pharaoh*
 R...Ressemblance...*Consume Likeness*
 R...Réveiller les Morts...*Remortification*
 R...Roue de Brume d'Eibon...*Eibon's Wheel of Mist*
 R...Sept Livres Cryptiques de H'san (chinois)...*Seven Cryptical Books of H'san (Chinese)*
 R...Simon Orne...*Simon Orne*
 R...Texte de R'lyeh (chinois)...*R'lyeh Text (Chinese)*
 R...Tombe du Prophète Daniel...*Tomb of the Prophet Daniel*
 R...Tombeau d'Akhenaton...*Akhenaton's Tomb*
 R...Université d'Al-Azhar...*Al-Azhar University*

Mythos : The Dreamlands Courantes

- C...A Lender Be
 C...Algol
 C...Angry Zoogs
 C...Barrier of Seol Seril
 C...Basalt Pillars of the West
 C...Basil Elton
 C...Batophobia
 C...Being of Ib
 C...Beyond Your Wildest Dreams
 C...Blizzard
 C...Bokrug
 C...Book of Beautiful Devices
 C...Buopoth
 C...Cat from Saturn
 C...City of Gugs
 C...Come Sail Away
 C...Command Lamp-Eft
 C...Concentric Rings of the Worm
 C...Crystal Sword
 C...Doomed If You Do
 C...Elephant Caravan
 C...Emboid Charnal Odor of Xura
 C...Far Side of the Moon
 C...Four-Armed is Forewarned
 C...Ghosts
 C...Ghoul
 C...Gnor
 C...Great Abyss
 C...Great Library of the Dreamlands
 C...Great Library of the Dreamlands
 C...Green Mist of Doom
 C...Gug

- C...Harbor of the Black Galley
 C...Hester Payne's House
 C...Howard Lovecraft
 C...Idol of Bokrug
 C...Ilarne
 C...Iranon the Explorer
 C...King Kuranes
 C...Kranon
 C...Lassitude of Phein
 C...Lesser Shantak
 C...Lunar Eclipse
 C...Merchant of Ill Repute
 C...Monolith of Ib
 C...Monstres and Their Kynde
 C...Moon-Beast
 C...Mt. Ngranek
 C...Mysteries of Thalarion
 C...Nasht & Kaman-Thah
 C...Nightgaunts
 C...North Point Lighthouse
 C...Old Brick Powderhouse
 C...Papyrus of Ilarne
 C...Perchance
 C...Petition of Menes
 C...Plateau of Leng
 C...Randolph Carter
 C...Richard Upton Pickman
 C...Sarkomand
 C...Serranian
 C...Shantaks
 C...Ship of Clouds
 C...Sky Galleon
 C...Street of Tears
 C...Sun Spots
 C...Tachyphobia
 C...Taran-Ish
 C...Temple of the Elder Ones
 C...Temple of the Great Ones
 C...Thag Weed
 C...Thaumaturgical Prodigies in the New-English Canaan

- C...The Captain of the White Ship
 C...The Cat Chieftain
 C...The Enchanted Stone
 C...The Enchanted Wood
 C...The Gate of Onelrology
 C...The Gathering
 C...The Great Bazaar
 C...The Great Menagerie
 C...The Harbor of Celephais
 C...The Hovel of the Cat Haters
 C...The Labyrinths of the Gnorri
 C...The Market-Place
 C...The Meow Ceremony
 C...The Opal Throne
 C...The Ruins of Ib
 C...The Ruins of Sarnath
 C...The Silver Key
 C...The Snake-Den
 C...The Strange High House in the Mist
 C...The Street of Pillars
 C...The White Whale Inn
 C...The Zoog Chieftain
 C...Tower of Koth
 C...Tukor
 C...Twister
 C...Vaults of Zin
 C...Wine of Pnoth
 C...Zebra

Inhabituelles

- I...Accoutrements of Heroes
 I...Anathema
 I...Atal the High Priest
 I...Cats of Ulthar
 I...Cavern of Flame
 I...Channel Prophecy
 I...Crag of Ghouls
 I...Deflection
 I...Equilateral Screen

- I...Evening
 I...Fireworm of Parg
 I...Ghost-Being of Ib
 I...Great Library of the Dreamlands
 I...Guardians of the Great Ones
 I...Highway Robbery
 I...If I Ran the Zoog
 I...Lin Carter
 I...Lute of Onal
 I...Magic Spear
 I...Man of Leng
 I...Minion of Karakal
 I...Moon Quest
 I...Nightmare
 I...Nodens
 I...Peaks of Thok
 I...Phobophobia
 I...Pnakotic Manuscripts
 I...Rain of Fish
 I...Splendid Cathuria
 I...Swarm of Insects
 I...Tcho-Tcho People
 I...Thaumaturgical Prodigies in the New England Canaan
 I...The Art of Magic
 I...The Hero's Journey
 I...The Hunter
 I...The King of Illek-Vad
 I...The Necronomicon, Dreamlands Edition
 I...The Old Woman of the Enchanted Wood
 I...The Onyx Temple
 I...The Rope & Anchor Tavern
 I...The Stars are Right
 I...The Temple of Bokrug
 I...The Temple of Loveliness at Kiran
 I...The Turquoise Temple of Nath-Horthath

- I...The White Ship
 I...Voonith
 I...Vortex of Far Journeying
 I...Wandering Peddler
 I...Yak
 I...Zenig of Aphorat

Rares

- R...A Midsummer Night's Dream
 R...Armed and Clueless
 R...Barzal the Wise
 R...Basilisk
 R...Battle Axe
 R...Betrayal
 R...Black Galley
 R...Carter's Clock
 R...Carter's Quest
 R...Castle of the Great Ones on Kadath
 R...Chorazin
 R...Cornwall-by-the-Sea
 R...Crystal World
 R...Cultus Maleficarum
 R...Days of Wine and Roses
 R...Dhole
 R...Dream Sending of Glaaki
 R...Ettienne-Laurent de Marigny
 R...Even Stranger Case of Charles Fort
 R...Gate of Deeper Slumber
 R...Great Library of the Dreamlands
 R...Haragrim
 R...Hesper Payne
 R...Ibbix the Harbormaster
 R...Ironmind
 R...Kuranes' Manor-House
 R...Leng Spider
 R...Polaris
 R...Processional Boulevard
 R...Rude Awakening

Investigateurs

- Inv...Bored Housewife
 Inv...Enthusiastic Chorus Girl
 Inv...Exploited Coal Miner
 Inv...Falsely Imprisoned Convict
 Inv...Homeless Wait
 Inv...Lyric Poet
 Inv...Overworked Telephone Operator
 Inv...Unacknowledged Author
 Inv...Utopian Socialist
 Inv...Widowed Seamstress

Dark Age

Liste bilingue

Chefs

Cf...Chef Bad Doc	Bad Doc
Cf...Chef Hoodoo	Mystic
Cf...Chef Mercenaire	Mercenary
Cf...Chef Scar Gang	Scar Gang
Cf...Chef Survivaliste	Survivalist
Cf...Chef Témoin	Witness
Cf...Chef Warhead	War Head
Cf...Chef Warknight	Warknight
Cf...Chef White Reaver	White Reaver

Lieux

Li...Centre Énergétique/Tunnels Dangereux/Gymnase	Acid Tunnels/Gymnasium/Energy Core
Li...Champ Gravitationnel/Tubes de Transport/Dépôt	Depository/Grav Field/Transport Tubes
Li...Conduits de Sûreté/Champs Pollués/Labyrinthe	Labyrinth/Safety Tunnels/Acid Fields
Li...Forêt/Décharge/Ferme Bio	Bio Farm/Dumping Grounds/Forest
Li...Grand Hall/Egouts/Salle des Machines	Machine Core/Sewers/Great Hall
Li...Mégamarché/Usine/Parc	Park/Mega Mall/Factory
Li...Station d'Épuration/Abri/Champ d'Abatage	Sewage Plant/War Shelter/Killing Grounds
Li...Trou d'Eau/Tolts/Bar	Bar/Rooftops/Water Hole
Li...Lieux Manquant ?	Reactor Core/Cathedral/Magnetic Core

Armes

C1...Bras Tranchoir	Cutter Arm
C2...Cibleur	Targeter
C1...Crache Mitraille	Bobby Gun
C1...Derviche de la Mort	Death Derivish Grenade
C1...Distracteur Sonique	Sonic Distractor
C2...Grenade	Grenade
C1...Grenade Fumigène	Smoke Grenade
C2...Harnais pour Armes	Weapon Harness
C2...Lunette de Visée Perfectionnée	Enhanced Optic
C1...Masque à Gaz	Chem Mask
C1...Oreille Teck	Teck Ear
C1...Stimm Cervical	Brain Stimm
I2...Armure de Mailles	Mesh Armor
I1...Bouclier d'Attaque	Attack Shield
I1...Dispositif Crânien	Head Gear
I1...Dispositif d'Autodestruction	Self-Destruct Bomb
I2...Griffe Rasoir	Razor Claw
I2...Guêpes d'Attaque	Attack Wasps
I1...Lame Empoisonnée	Poisoned Blade
I1...Lance-Filet	Sling Net Gun
I1...Lance-Grenades	Grenade Launcher
I2...Poing Énergétique	Power Fist
I2...Projection de Carburant Corrosif	Corrosive Fuel Spray
I1...Texte Sacré	Holy Text
I2...Trousse à Outils	Tool Kit
R2...Armure Légère	Light Armor
R1...Armure Lourde	Heavy Armor
R1...Bouclier Réactif	Reactive Shield
R1...Canon à Colle	Glue Cannon
R2...Disque de la Mort	Death Disk
R2...Générateur de Bruit Viz	Viz Noise Generator
R1...Grenades Aveuglantes	Flash Grenades
R2...Lame de l'Enfer	Hell Blade
R2...Lance Rotative	Spinning Spear
R1...Lance-Flammes	Flame Thrower
R2...Symbole Sacré	Holy Symbol

Instantanés

C1...A l'Assaut	Intimidation
C1...Aggression	Aggression
C1...Corruption de l'Entraîneur	Bribe the Trainer
C2...Coup Chanceux	Lucky Blow (L)
C1...Curage des Egouts	Clean the Sewers
C1...Dame Chance Sourit	Lucky Lady Smiles
C1...Émeutes dans les Rues	Riot in the Streets
C1...Essaye un Peu	You Just Try
C1...Hurlement Terrifiant	Terrifying Scream
C2...Inspiration	Inspiration
C1...La Fortune Vous Sourit	Fortune Smiles
C1...Menaces	Threats
C1...Nettoyer le Champ de Bataille	Scour Battlefield
C1...Pas de Chance	Bad Luck (L)
C1...Pas Tout à Fait Mort	Not Quite Dead
C1...Posture Défensive	Defensive Posture

C1...Posture Offensive	Offensive Posture
C1...Recherchez les Équipiers	Search for Crew
C2...Réserves Secrètes	Hidden Stores
C2...Réservoir de Carburant	Fuel Tank
C1...Soyons Brefs	Get Shorty
C1...Terre Brûlée	Scorched Earth
C2...Tir Chanceux	Lucky Shot (L)
C1...Transfuge	Defector
C1...Visez les Jointures	Hit the Seams (L)
I1...Agneau Sacrificiel	Sacrificial Lamb
I1...Anticipation	Anticipation
I1...Armement Adéquat	Insightful Arming
I1...Bonne Prise	Good Picks
I1...Ça se Passera Pas Comme ça	Ain't Gonna Happen
I2...Chance	Luck (L)
I1...Conscience de la Situation	Situational Awareness
I1...Conseil Avisé	Receive Counsel
I2...Corruption	Bribery
I1...Corruption de Recrue	Bribe the Recruit
I1...Ferveur Religieuse	Religious Fervor
I1...Fièvre de la Terre Sainte	Holy Land Fever
I1...Injection de Fongus Rouge	Red Fungus Injection
I1...Instinct du Tueur	Killer Instinct
I1...Manipulation	Manipulate
I1...Nouvelles Options	New Options
I1...Que Dalle	Nope (L)
I1...Tire-toi de Là Gros Tas	Get Out There You Big Lug
I1...Traitement au Stimm	Stimm Treatment
I1...Trousse de Soins	Heal Pouch
R2...Affrontez la Charge	Meet the Charge
R2...Cette Chose est ENORME	That Thing is HUGE
R1...De Retour dans l'Arène	Once More Into the Fray
R1...Défense Contrecarée	Frustrate Defense
R1...Drôles de Petites Pillules	Funny Little Pills
R1...Imposteur	Impostor
R1...Méditation Solitaire	Solitary Reflection
R1...Orage Dantesque	Hell Storm (W)
R1...Orage de Grêle	Hail Storm (W)
R2...Passe-moi ça	gimme That
R1...Perturber l'Enrôlement	Politiiking the Draft
R1...Piège à Fil Trancheur	Razor Wire Spring Trap
R2...Pluie Acide	Acid Rain
R2...Poupée Vaudou	Voodoo Doll
R1...Rituel Sanglant	Blood Ritual
R2...Saboteurs	Saboteurs
R1...Syndrome de Goliath	Goliath Syndrome
R2...Verrouillage	Lock Out
R2...Victoire Amère	Sour Victory
R2...Vision Paradisiaque	Vision of Paradise
??...Vrai charisme	True Charisma

Logistique

C1...Chef Patient	Patient Leader
C1...Quartier Maître	Quater Master
I1...Ferrailleur	Chop Shop
I1...Trous Vaseux	Dredge Holes
R1...Armurier	Weaponsmith
R2...Chasseur	Hunter
R2...Interne Psychotique	Psychotic Intern
R1...Marché Noir	Black Market
R2...Mauvaise Réputation	Bad Reputation
R2...Mentor Compétent	Skilled Mentor
R1...Robot Terroriste	Terrorist Bot
R1...Totem Hoodoo	Hoodoo Totem

Talents

C2...Bluff	Bluff
C1...Botte Secrète	Sucker Punch
C1...Célébrité	Fame
C2...Chasseur de Primes	Bounty Hunter
C2...Clairvoyance	Foresight
C2...Entraîneur	Trainer
C2...Esquive et Planque-toi	Dodge and Hide
C1...Frappe pour Assommer	Strike to Stun
C1...Intuition	Intuitive
C1...Rapide à la Détente	Quick to React
C1...Rapide à la Frappe	Quick to the Punch
C1...Surfer de Fange	Dreg Surfer
I2...Arts Martiaux	Martial Arts
I1...Bravoure	Bravery
I2...Chef Urbain	City Leader
I2...Connaissance du Terrain	Knows the Land
I1...Et si faisait un Tour	Not in the Briar Patch

I2...Guide Campagnard	Wilderness Guide
I1...Intervention	Interdiction
I1...Leadership	Leadership
I1...Prêcheur	Preacher
I2...Seigneur des Bas-Fonds	Slum Lord
R1...Assassin	Assassin
R2...Entraînement	Training
R1...Hypnotisme	Hypnotism
R2...Médecin Militaire	Field Medic
R1...Rapidité	Speed
R1...Tir Rapide	Quick Shot
R2...Trouvez le Talon d'Achille	Find Weak Spot

Victoires

C1...Extermination !	Wipeout !
C1...La Curée	Rumble Time
I1...Bien Joué, P'tite Tête	Nice Try, French Fry
I1...Chef Attentionné	Bloodless Leader
I1...Héros	Hero
I1...Par Ici la Bonne Soupe	Get the Goodies
I1...Pas de Quoi en Faire une Histoire	Ain't No Big Thing
I1...Pas de Tripes, Pas de Gloire	No Guts, No Glory
I2...Rien à Faire, Coco	No Way, Jose
I2...Touche Pas à Mes Potes	Can't Touch This
R2...Ça Craint d'Être Tol	Sucks To Be You
R2...Danse de la Victoire	Victory Dance
R1...En Pleine Poire, Édouard	In your Face, Ace
R1...Investissez dans le Commandement	Invest Leadership
R1...Le Balèze Mord la Poussière	Big Boy Must Go Down
R1...Les Nouvelles sont Bonnes	I Hear Good Things
R2...Pots-de-Vin	Political Bribes
R2...Rassemblement Autour de la Dépouille	Rally Round the Carcass
R1...T'es Pas un Vrai Dur	You Ain't That Tough
R2...Tu n'as Pas Tant d'Hommes	You Ain't All That

Personnages

C2...Banger	> Banger <
C2...Berger	Shepherd
C2...Blessen	Blessen
C2...Combattant Livide	> Pale Fighter <
C2...Disciple de l'Automne	> Disciple of the Fall <
C2...Goodman	Goodman
C2...Grafter	Grafter
C2...Greffeur	Grafter
C2...Guerrière Banshee	> Banshee Warrior <
C2...Initiée de l'Obscur	> Initiate of Murk <
C2...Meathook	Meathook
C2...Pasteur	> Pastor <
C2...Prudence	Prudence
C2...Purité	Purity
C2...Pyromane	> Pyro <
C2...Ravage	Ravage
C2...X-Cess	X-Cess
I2...Acolyte	> Acolyte <
I2...Bane	Bane
I2...Briggum	Briggum
I1...Bunker	Bunker
I2...Casseur	> Wrecker <
I2...Coil	Coil
I2...Fiend	Fiend
I2...Grith	Grith
I2...Kausitic	Kausitic
I2...Pillard	> Looter <
I2...Preveyor	> Preveyor <
I2...Raze	Raze
I2...Strik	Strik
I2...Venousa	Venousa
I2...Warburn	Warburn
I2...Wildevy	Wildevy
I2...X-Cite	X-Cite
R1...Abraham	Abraham
R1...Brass	Brass
R2...Chastity	Chastity
R1...Éclateur	> Buster <
R2...Grinner	Grinner
R2...Maul	Maul
R1...Red	Red
R2...Saint Mark	Saint Mark
R1...Shade	Shade
R2...Tireur d'Élite	> Marksman <
R1...X-Otic	X-Otic

Artefacts

Sp...Chef Avisé	Wise Leader
Sp...Développeur de Cerveau	Brain Expander
Sp...Robot de Plaisir	Pleasure Bot
Sp...Robot Fouisseur	Digger Bot
Sp...Robot Organisateur	Organizer Bot

Les cartes Chef et Lieu ne se trouvent principalement que dans les paquets de base.
Les cartes Artefact sont ultra-rares et ne se trouvent que dans les pochettes-recharges.
En comparant les listes américaines et françaises, il reste quelques imprécisions.
La carte Vrai Charisme n'a pas de rareté indiquée.

Dark Age

Beau et violent

par Julien Blondel

Look cyberpunk et concept original, Dark Age démocratise le jeu de cartes en donnant la parole aux chefs de gangs.

Dernière production de FPG, à qui l'on doit le désormais célèbre *Guardians*, *Dark Age* est un jeu de combat urbain où des gangs s'affrontent pour marquer leur territoire. Chaque joueur y incarne un chef de gang et contrôle un quartier de la ville, défendu par les membres de son armée. Le but, simple mais très stratégique, consiste à accumuler des points de victoire (PV) en attaquant les places fortes de l'adversaire. Si les règles peuvent paraître complexes à la première lecture, elles s'avèrent très fluides et parfaitement adaptées au déroulement du jeu. La résolution des actions repose sur la dépense des ressources du chef (des points de logistique (Log) et de commandement (Com) qui servent à toutes les phases du jeu), et sur le hasard qui intervient essentiellement dans l'enrôlement des personnages et les combats. Aussi, pour obtenir un équilibre entre chance et stratégie, il est donc fondamental de bien choisir le thème de son jeu, mais également de doser la proportion d'événements aléatoires, de cartes Équipement et Personnage qu'il contient.

Chef de gang ?

Les cartes Personnage sont divisées en trois familles génériques qui regroupent chacune neuf clans de cinq personnages. Selon qu'ils sont célèbres ou anonymes (le nom du personnage est alors encadré par deux flèches), il ne peut en exister qu'un certain nombre en jeu. Chaque personnage est défini par ses cases de combat (trois rangées de chiffres variant selon ses aptitudes), ses capacités spéciales, ses points de vie, le total d'armes et de talents qui peut lui être attribué et son Contrôle. Très utile, ce chiffre sert à la fois à enrôler ce personnage et à l'envoyer au combat. Pour équiper son gang, chaque joueur dispose de cartes Arme et Talent dont le coût en Com et/ou Log est noté au bas, dans un triangle de couleur. Les cartes Terrain comportent toutes trois sites et indiquent les modificateurs qui s'appliqueront lors

des combats. Les cartes Victoire permettent de gagner des PV supplémentaires en fixant un objectif tactique, et il est possible de modifier le nombre de PV à accumuler en plaçant des cartes Logistique sur les sites d'un terrain. Les cartes Instantané permettent d'influencer les différentes phases du jeu, les jets de dés et les caractéristiques du chef. Sur chaque carte Chef sont chiffrés l'Enrôlement (le nombre de points de Com qu'il est possible de dépenser pour faciliter l'appel d'un personnage) et les valeurs Attaque et Défense relatives à l'envoi d'un combattant. Chaque chef possède une faculté spéciale et un total de cinq marqueurs servant à corriger un enrôlement raté ou à gagner des points de ressources. Si la majorité des cartes ne comportent aucune restriction, certaines sont liées à un clan et nécessitent la présence d'un personnage de type précis pour être jouées (comme le Talent *Hypnose* réservé aux HooDoo et l'Instant *Transfuge* pour les Mercenaires).

Toucher et bloquer

Après s'être extasié sur la beauté des illustrations, chaque joueur se constitue un jeu d'au moins 55 cartes. Il est recommandé d'y inclure un tiers de personnages et de bien choisir son chef et son terrain. Les phases de jeu sont simples : une phase de pioche, une phase d'enrôlement limitée à un seul personnage par tour et une phase principale. Pour ajouter un personnage à son gang, le joueur doit réussir un jet supérieur ou égal au Contrôle de ce personnage avec un dé six. Vient ensuite la phase d'équipement (attribution d'armes et de talents) et la phase de combat. Pour lancer une attaque, le joueur doit payer un nombre de Com variant en fonction du nombre de personnages qu'il souhaite envoyer. Il désigne le site adverse qu'il attaque, puis s'oppose à la défense de l'adversaire au cours des trois phases de combat. Un round de Tir à Distance (TD) précède deux rounds de Combat Rapproché (CR) durant les-

quels les personnages peuvent toucher (TCR) et bloquer (BCR). Chaque phase est gérée par le jet de deux dés six comparé aux cases Combat des personnages (les chiffres indiquant le résultat minimum pour obtenir une touche ou un blocage). Par exemple : Raze, qui possède un TCR de 5-7-9-11, fait donc trois touches sur un résultat de 10. Les combattants sont opposés deux à deux, mais il est possible d'assigner les membres isolés au soutien. Les personnages en soutien sont limités à une seule touche et ne peuvent pas être visés par leurs adversaires. À l'issue d'un combat, les opposants comptent le nombre de PV qu'ils ont gagnés (un PV pour chaque adversaire tué, après un jet strictement inférieur à son Contrôle, et trois PV si l'attaquant victorieux pille le site). Dix PV en duel et seize pour une équipe de deux joueurs suffisent pour remporter une partie de *Dark Age*.

Un jeu simple donc, original et très attachant, où les cartes rares ne font pas forcément le bon joueur...

Fiche technique

Éditeur : FPG
Présentation : paquet de 65 cartes contenant 4 dés spéciaux, pochette-recharge de 10 cartes.
En v.o. et en v.f. (traduction Descartes)
Prix indicatifs :
 89 F (paquet de base)
 et 19 F (pochette-recharge).

Note : *The Brood* sort en avril !
 La première extension pour *Dark Age* s'annonce riche en savants fous et en mutations...



Touche pas à mon bar !

Kabal

► Très courantes

P...Alambica	Np
P...Aloysius	Np
P...Altair	Np
P...Amelia	Np
P...Anastropt	Np
P...Antel	Se
P...Aralar	Np
P...Argon	Np
P...Ashless	Np
P...Baal Jeort	Se
P...Bailli	Te
P...Bezanth	Se
P...Burrahil	Se
P...Chalanna	Np
P...Chaplain de l'Ordre	Te
P...Chevalier de la renaissance templière	Te
P...Chevalier ténébreux de la tour foudroyée	Te
P...Chevaliers bienfaisants de la cité sainte	Te
P...Chevaliers de la Toison d'Or	Te
P...Chevaliers de saint André	Te
du chardon d'Ecosse	Te
P...Chevaliers du bec de corbin	Te
P...Chevaliers du Temple	Te
du Christ de Notre-Dame	Te
P...Chevaliers teutoniques	Te
P...Commandeur de la voute d'Acre	Te
P...Deirdre	Np
P...Doerandyr	Np
P...Donimo	Se
P...Drakora	Se
P...Enn Sae	Se
P...Esmeralda	Np
P...Eternel	Se
P...Ezechiel	Np
P...Flavius	Np
P...Floriane	Se
P...Frère Jean	Np
P...Gédéon	Se
P...Ger Karar	Np
P...Graak	Se
P...Haine	Se
P...Hetzilpoca	Se
nP...Hôtel du lion vert	Ba
P...Hunt	Np
P...Ivo	Np
P...Jaa'Ina	Np
P...L'Ankou	Se
nP...L'anti-basilique de sainte Sophie	Ba
P...L'Empereur	Se
P...L'ordre du seigneur de Lyon	Te
nP...La cour d'Amor d'Aquitaine	Ba
nP...La forêt de pierre	Ba
P...Lady Jane	Se
nP...Le brasier	Ba
P...Le Chasseur	Se
nP...Le château d'Iff	Ba
P...Le Chien Jaune Qui Parle	Np
nP...Le domaine secret	Ba
P...Le Maître des Trois Lunes	Np
nP...Le manoir des Lusignan	Ba
P...Le prince d'angoisse	Se
P...Le Roi Comus	Se
P...Les assassins	Se
nP...Les catacombes de Paris	Ba
P...Les chevaliers de l'alliance templière	Te
P...Les chevaliers de la croix pattee	Te
P...Loigora	Np
P...Loge des chevaliers de la croix	Te
P...Loge parfaite du bâton	Te
P...Lorelei	Np
P...Lornde	Se
P...Lubek	Se
P...Mage	Te
P...Maréchal	Te
P...Margrave de Rostock	Se
P...Mathusalem	Se
P...Medran	Np
nP...Mégacorp	Ba
P...Mélusine	Np
P...Merlin	Np
P...Milice du Christ	Se
P...Mortean	Se
P...Nabuchodonosor	Se
P...Naute	Se
P...Ordin supremi militaris templi hierosolymati	Te
P...Ordre de Malte	Te
P...Ordre des chevaliers de l'hermine	Te
P...Ordre des chevaliers du saint temple	Te
P...Ordre des veilleurs du temple	Te
P...Ordre du temple de Jerusalem	Te
P...Ordre hermétique et indissoluble	Te
du refuge égyptien	Te
P...Ordre souverain du temple solaire	Te
P...Ordre souverain et militaire	Te
du temple de Jerusalem	Te
P...Orixa	Np
P...Otterney	Np
P...Pandora	Np
P...Pitrac	Np
P...Premier Croisé	Te
P...Prospero	Np
P...Saldek	Np
P...Scribe	Te

P...Second Croisé	Te
P...Shark	Np
P...Taabor	Se
P...Taberiaz	Se
nP...Tour des épées de feu	Ba
P...Uul Baan	Se
P...Vasco	Np
P...Vorsharkaar	Se
P...Xerius	Se
P...Zorg	Se
P...Zorobabel	Se

► Courantes

C2...Adversus Hostem	Ba
C2...Altiplano	Ba
C1...Antre	Ac
C2...Arme d'épaule	Ac
C2...Arme de poing	Ac
C2...Attaque combinée	Ac
C1...Avanc	Ev
C1...Bâton de pouvoir	Ev
C1...Bianética	Ac
C1...Bibliothèque	Ac
C1...Calypso	Np
C1...Champ ascendant de Lune Noire	Ev
C1...Champ néant de Lune Noire	Ré
C1...Charme	So
C1...Club maçonnique	Gr
C1...Code d'alerte	Ev
C1...Commandant	Te
C1...Commanderie de Sophia-Antipolis	Ba
C1...Compagnon combattant	Ac
C1...Compagnon financier	Ac
C1...Compagnon occulte	Ac
C1...Conclave	Ev
C1...Congélation de la pierre vive	Ev
C1...Conjonction	Ev
C1...Corruption des pouvoirs publics	Ac
C1...Crachet de la lune rouge	Al
C1...Découverte d'un focus	Ac
C1...Déplacement terrestre	Ev
C1...Désorientation	Ac
C1...Diligents sculpteurs	Né
C1...Dissolution du sel double	Ac
C1...Distraction	Ré
C1...Drogue de combat	Ev
C1...Drogue psychédélique	Ev
C1...Eco Action	Gr
C1...Effet (Édipe)	Ac
C1...Entraînement au combat	Ac
C1...Entretien avec un cadavre	Ev
C1...Epée	Ev
C1...Espionnage	Ac
C1...Exégèse des mythologies	Ac
C1...Ferme combattante	Ac
C1...Ferme financière	Ac
C1...Ferme occulte	Ac
C1...Filature	Ac
C1...Flash back	Ev
C1...Force	So
C1...Fumée	So
C1...Gaz de la coction de l'œuf	Al
C2...Grande hermétique de la Papasse	Ba
C2...Guet-apens	Ac
C1...Hieronymus	Np
C1...Hymènes de ténèbres	Né
C1...Illusion	So
C1...Imago brume	Ac
C1...Imago griffes	Ac
C1...Infiltration	Ac
C2...Kerubim de l'exaspération	Ka
C2...L'atelier secret de John Dee	Mi
C1...L'épervier de pleine lune	Mi
C1...L'héritage de Noé	Mi
C1...L'île des Mac Kurgan	Ba
C2...L'Oeuvre Divine	Mi
C2...L'Orbe des Parques	Se
C1...L'Ordre des chevaliers du Christ	Te
C1...L'Ordre du sang	Gr
C1...La banque de l'Empereur	Ba
C1...La bibliothèque de Tomboutou	Ba
C1...La croix rousse	Ba
C1...La cuirasse d'Adamante	Ba
C1...La folie de Lady Jane	Ba
C1...La fraternité de Jésus	Ba
C1...La fraternité maëlienne	Ba
C1...La remontée d'Ys	Mi
C1...La tour-vigie de l'Arcane X	Ba
C1...La vallée du clan des Ker Medro	Ba
C1...Laboratoire	Ac
C1...Larmes de la lune bleue	Al
C1...Le baillage perdu	Mi
C1...Le cauchemar de Rostock	Ba
C1...Le chariot terrestre	Ré
C1...Le cimetière du Père Lachaise	Ba
C1...Le cœur Rubis	Mi
C1...Le dédale du roi borgne	Mi
C2...Le fragment d'Excalibur	Mi
C1...Le glyphe de Carnac	Mi
C1...Le lys d'adamante	Mi
C1...Le Mandakrom	Ba
C1...Le manoir absolu	Ba
C1...Le Nexus de Grand	Mi
C1...Le palais de Cnosso	Ba
C1...Le peuple mandragore	Ba
C2...Le royaume de l'Ankou	Ba
C1...Le secret de Glozel	Mi
C1...Le séjour de souffrance	Ba
C1...Le temple d'Apollon	Ba
C1...Le trésor de Drake	Mi
C1...Les éditions Corps 9	Ba
C1...Les gardiens du sanctuaire	Mi
C1...Les scorpions frappeurs	Ka

C1...Les secrets de Brocéliande	Mi
C1...Lumières des feux de Phaphar	Ka
C1...Matériel occulte détruit	Ev
C1...Mauvaise résonance	Ré
C1...Membre pyrélique	Se
C1...Mercenaires	Gr
C1...Morphée	Se
C2...Murenes toujours affamées	Né
C1...Noircissement des murs nuancés	Al
C1...Omphalos de Brasparts	Mi
C1...Petit homoncule	Ev
C1...Plexus	Ev
C2...Portes d'Adamante	Ka
C1...Portes du royaume perdu	Mi
C1...Préparation déchargée	Ré
C1...Projet Babel	Mi
C1...Prouxit	Ev
C2...Rassemblement	Ac
C1...Réalisation	Né
C1...Refuge	Ac
C1...Réseau de souterrains	Ev
C1...Sanctuaire	Ac
C1...Sceau de Gengis Khan	Mi
C1...Sceau de la milice	Ev
C1...Soins	So
C1...Stonehenge	Ba
C1...Ténèbres annonciatrices	Né
C1...Transformation de la griffe	Al
C1...Valariona	Se
C1...Venise des glaces dévoilée	Mi
C1...Voix invoquantes	Ka
C1...Yeux omnivoyants	Né

► Inhabituelles

I1...Adoption	Ev
I2...Apaiser effet Dragon	So
I1...Appel d'un mort maléfique	Ac
I1...Arme d'assaut	Ev
I1...Armure des dents semées	Ka
I1...Baiser de Lillith	Ev
I2...Caput LVIII	Ev
I1...Catastrophe naturelle	Ev
I1...Champ dominant de Lune Noire	Ev
I1...Charge de démolition	Ac
I1...Contact trafiquant d'armes	Ev
I1...Corps pyrélique	So
I2...Corruption	Né
I1...Couteau d'ombre	Ev
I1...Cri	So
I2...Découverte d'une stase	Ac
I1...Discretion	So
I1...Dispersion	Ev
I1...Enlèvement	Ac
I1...Enquête de police	Ev
I1...Entropie	Ev
I1...Epée de Ka	So
I1...Epée en Orichalque	Ev
I2...Gardiens des puits de Phaphar	Ka
I1...Grande conjonction	Ev
I1...Homoncule	Ev
I1...Imago invisibilité	Ac
I1...Imago tentacules	Ac
I1...Initiation templière	Ac
I2...Intoxication	Ev
I1...Khaiba	Ev
I1...L'humation de l'Arche	Mi
I1...La cité en bouteille	Mi
I1...Lame perdue d'Akhenaton	Mi
I1...Lavage de cerveau	Ac
I1...Le mont Saint-Michel	Ba
I1...Le sanctuaire du nord	Mi
I1...Les clairons d'Orichalque	Ka
I1...Les écailles d'argent	Ka
I1...Les loups de Waldorf	Gr
I1...Les turcopiers	Gr
I1...Lucioles aux ailes de givre	Ev
I1...Manteau de Ka	So
I1...Manteau noir de l'invisibilité	Al
I2...Masque de tromperie	So
I1...Méditation	Ev
I1...Ministres de la paix	Ka
I1...Ministres implacables	Ka
I1...Mnemos	Né
I1...Narcose de la cité de glace	Mi
I1...Orage magnétique	Ev
I1...Peur	So
I1...Pleureuses silencieuses	Né
I1...Police, menottes, prison	Ev
I1...Porte magique	Ev
I1...Prêt d'un homoncule	Ac
I1...Puissances cuirasses de feu	Ka
I2...Rapidité	So
I1...Refuge ancien	Ac
I1...Rupture de tabou	Ev
I1...Signe adamantique	Al
I1...Spleen	So
I2...Terres rares	Ev
I1...Trahison	Ev
I1...Voler	So
I2...Zoomorphe	Ré

► Rares

R...Amok	Ac
R...Anathème de Lillith	Ev
R...Annulation d'effet magique	Ré
R...Anton Demetriedes	Pe
R*...Apparition d'un effet Dragon	Ré
R...Ariel d'un mort prédateur	Ba
R...Armel	Ka
R...Armes lourdes	Ev
R...Asservissement	Né
R...Assouvissement	Ac

R...Babel refondée	Mi
R...Basculement	Ev
R...Bouleversement magique	Ev
R...Ceux dont le nom est secret	Né
R...Choc en retour	Ré
R...Clochard céleste	Ev
R...Conjonction unique	Ev
R...Crasseux, Pouilleux et Morveux	Ev
R...Création d'un Sans Repos	Ré
R...Cyclone	So
R*...D'Octave	Pe
R...De Martigny	Pe
R...Déflagration	Ré
R...Déplacement aérien	Ac
R...Déplacement souterrain	So
R...Désinformation	Ev
R...Dissolvant d'Eau	Al
R...Dissolvant de Feu	Al
R...Dissolvant de Lune	Al
R...Docteur Paragon	Pe
R...Dracomachie	Ac
R...Duc de Saint Amand	Pe
R...Eau du métal ensommeillé	Al
R...Eclipse	Ev
R...Fausse piste	Ev
R...Fléchettes de Ka	Ev
R...Folie	So
R...Fragment de Lune Noire	Ev
R...Fragments du livre interdit	Ev
R...Gabriel	Ka
R...Golem de Feu	Al
R...Golem de Terre	Al
R...Grand conclave	Ev
R...Haute sécurité	Ev
R...Hermétique de la Papasse	Ac
R...Imago autonome	Ac
R...Inertie de l'Imago	Ev
R...Interpol	Ev
R...Invisible conseiller	Né
R...L'Arcane XIII	Ba
R...L'avènement de l'anti-pape	Mi
R...L'envol de l'oiseau sacré	Mi
R...L'Hospice de la Tempérance	Ba
R...La caravane éternelle	Mi
R...La forteresse d'Alamut	Ba
R...La librairie de l'incunabile souveraineté	Ba
R...La nécropole	Ba
R...La nef des fous de l'Arcane 0	Ba
R...La Nouvelle-Orléans du roi Comus	Ba
R...La pierre noire	Mi
R...La porte des babouins	Ev
R...La porte du Temple	Ba
R...Labyrinthe ésotérique	Ev
R...Le Baphomet	Mi
R...Le bâton de Tubaalcan	Mi
R...Le bazar du Caire	Ba
R...Le château de Nymphenburg	Ba
R...Le réveil de Dracul	Mi
R...Le sanctuaire d'Avallon	Ba
R...Le souffle du Dragon	Mi
R...Le voile de Lillith	Mi
R...Les athanoriciens	Mi
R...Les Chevaliers du pélican	Gr
R...Les fées aux doigts de glace	Ev
R...Les galions élémentaires	Mi
R...Les masques de l'Ordre	Gr
R...Les moines rouges	Ev
R...Les princes de Tiffauges	Gr
R...Levee spectrale	Né
R...Locuste	Ev
R...Masque de vérité	Ev
R...Michael	Ka
R...Narcose	Ré
R...Nexus	Ev
R...Océanis II	Ba
R...Ombre	Ev
R...Pacte de fixation	Ka
R...Pacte de la tour crénelée	Ac
R...Perturbation de la Pavane	Ev
R...Point 1919, Black Creek	Ba
R...Pression politique	Ev
R...Puissant homoncule	Ev
R...Puissances reines pâles	Ka
R...Purification	Ac
R...Raphael	Ka
R...Réflexion	So
R...Refuge vénérable	Ac
R...Rendre la Vie	So
R...Rupture de contrat	Ré
R...Rupture de la balance cosmique	Ev
R...Sages aux manteaux d'ombre	Ka
R...Sandolphian	Ka
R...Seigneurs des tourments	Ka
R...Selenin défunt	Né
R...Serment du pentacle	Ac
R...Simulacre de secours	Ev
R...Soigner la folie	So
R...Sublimation de l'or potable	Al
R...Suicide collectif	Ev
R*...Support technologique	Ev
R...Tour céleste de Nefertiti	Mi
R...Traçage	Ré
R...Vierge de fer	Ev

L'ordre de rareté croissant est : P, nP, C2, C1, I2, I1, R, R* (Rares hors collection).
 Abréviations : Ac : Action, Al : Alchimie, Ba : Base, Equipement : Ev, Evénement : Ev, Groupe : Gr, Kabbale : Ka, Mission : Mi, Nécromancie : Né, Nephilim : Pe, Selenim : Se, Templiers : Te, Personnalité : Pe, Réaction : Ré, Sorcellerie : So, Myste : My, Rituel : Ri.

Kabal

Nephilim à la carte

par David Calvo,
grand maître de la maîtrise de soi

C'était un pari risqué pour Multisim de sortir un jeu de cartes sur l'univers de Nephilim (mais après tout, c'était risqué de sortir Nephilim). Même si Kabal n'a pas eu le suivi que l'on espérait (une seule extension est sortie – Daïmon, consacrée aux Mystères), c'était néanmoins une réussite, dans la lignée ambitieuse des jeux à missions, comme Star Trek ou Mythos.



K

abal est basé sur l'univers occulte de Nephilim, un jeu de rôle où vous jouez des êtres élémentaires bibliques, qui se réincarnent de siècles en siècles. Le jeu de cartes est un peu ardu à comprendre, non pas à cause de sa complexité (bien que quelques concepts soient quand même coriaces – comme les luttes occultes, pivots du jeu) mais du fait de l'hermétisme des règles, pas toujours très claires et pas toujours bien écrites. Aussi jouer à Kabal est-il une expérience qui se vit à plusieurs, chacun mettant en avant son point de vue et ses idées. Le nombre de joueurs idéal à Kabal est quatre, il prend pas mal de place et demande d'assez longs tours de jeu. On peut jouer à plus, mais c'est risqué, notamment à cause des partis en présence : on peut jouer une « faction » Nephilim, une faction Selenim, une faction Templier ou une faction Myste. Si plusieurs joueurs jouent une même « faction », il va y avoir une lutte pour sortir des personnages et ils seront pénalisés... mais cela peut être aussi envisagé comme un challenge. Quel est le but du jeu ? Au niveau role-play, amener sa faction à la résolution de son « plan » (l'Agartha pour les Nephilim, les Grands plans pour les Templiers, l'Avènement de la Lune Noire pour les Selenim et la réunification de l'Atlantide pour les Mystes). Au niveau jeu, il faut gagner des points de victoire. Ils s'obtiennent en envoyant des personnages faire des missions ou en détruisant des bases adverses. On fixera un quota de points à obtenir (en général 11 ou 20) en fonction de la durée de jeu choisie.

Les mécanismes du jeu

Chaque joueur divise son jeu en deux tas : d'un côté les cartes d'événements, de sorts, d'ac-

tions et d'équipements ; de l'autre les personnages, les bases et les missions. Au début et à la fin de chaque tour, on est libre de piocher dans l'un ou l'autre tas. Pour commencer, il faut poser une base, d'où vos personnages pourront partir en mission. Ces bases représentent votre équilibre et vous ne pouvez rien faire sans elles. Vous pourrez, au fil des tours, y poser vos personnages (chaque personnage est en gros décrit par quatre potentiels : d'activation, occulte, de combat et de ressource), les engager pour leur faire accomplir des rituels de kabbale, pour les équiper ou préparer des poudres alchimiques, ou les bloquer pour les envoyer en expédition d'attaque ou de mission. Les expéditions d'attaque visent les bases adverses ou les autres expéditions en mission. Les combats sont assez simples (c'est une simple addition de potentiels de combats, plus ou moins modifiés par certaines cartes et bonus). Pour les missions, c'est plus complexe. Chaque mission possède ses impératifs, ses bénéfices en cas de réussite et un nombre de points de victoire. Pour accomplir une mission, vos personnages doivent avoir un total minimum dans une ou plusieurs caractéristiques, il peut être modifié par des événements joués par l'adversaire. Là où ça se complique, c'est que lorsqu'un personnage est « bloqué », donc en expédition, il est considéré comme étant dans une autre région (l'espace de jeu se subdivise en plusieurs régions, qui se créent autour des principaux centres d'activités du jeu – comme les bases, les missions etc.). Il ne peut donc plus défendre sa base si elle est attaquée. Ainsi, les bases ne pouvant contenir qu'un nombre précis de personnages (entre 3 et 5), il faut apprendre à jongler avec les missions et la défense de ses bases qui, si elles sont éliminées, risquent de sévèrement vous handicaper et de vous faire perdre la partie.

Bref...

Kabal est un jeu très attachant, très bien illustré (Delval, Krassinsky et j'en passe...), mais qui souffre de quelques défauts majeurs : une relative obscurité des règles, qu'il faut sans cesse remanier et interpréter pour pouvoir jouer confortablement ; une construction de paquets complexe, onéreuse ; et le trop grand respect des scénarios Multisim, qui sont illustrés à travers les cartes et qui en révèlent trop sur l'univers de Nephilim. Combien de meneurs de jeu se sont-ils arrachés les cheveux en découvrant que leurs joueurs savaient que la Dame de Onze Heures était liée à un Daïmon (oups, je l'ai dit) ? Bien sûr, Kabal s'adresse avant tout aux joueurs de Nephilim, qui ont déjà vécu tout cela, mais... Ces quelques réserves n'empêchent pas Kabal de siéger sur l'Olympe des jeux de cartes à collectionner. Fluide, élégant, il est aussi captivant car très stratégique, s'apparentant souvent à un wargame de haute volée. Malheureusement Kabal n'est plus (même si des exemplaires de paquets de base et paquets recharges sont toujours disponibles en magasin). L'extension Loa (sur le vaudou), attendue depuis longtemps, ne sortira jamais.

Fiche technique

Éditeur : Multisim
Présentation : paquet de base de 70 cartes, pochette-recharge de 15 cartes.
Jeu français.
Prix indicatifs :
80 F (paquet de base)
et 20 F (pochette-recharge).

Intervention Divine

Série de base

Courantes

Agriculteur.....	Pop.
Ange de Blandine (x2).....	Ange
Ange de Christophe (x2).....	Ange
Ange de Daniel (x2).....	Ange
Ange de Dominique (x2).....	Ange
Ange de Jean (x2).....	Ange
Ange de Jean-Luc (x2).....	Ange
Ange de Jordi (x2).....	Ange
Ange de Joseph (x2).....	Ange
Ange de Laurent (x2).....	Ange
Ange de Michel (x2).....	Ange
Ange de Novalis (x2).....	Ange
Ange de Yves (x2).....	Ange
Batte de base-ball.....	Egpt.
Bébé.....	Serv.
Casque de moto.....	Egpt.
Chasseurs.....	Pop.
Chômeurs.....	Pop.
Clochards.....	Pop.
Commerçants.....	Pop.
Communistes.....	Pop.
Cran d'arrêt.....	Egpt.
Démon d'Abalam (x2).....	Dém.
Démon d'Andrealphus (x2).....	Dém.
Démon d'Andromalius (x2).....	Dém.
Démon de Baal (x2).....	Dém.
Démon de Beeth (x2).....	Dém.
Démon de Belial (x2).....	Dém.
Démon de Bifrons (x2).....	Dém.
Démon de Kobaal (x2).....	Dém.
Démon de Malphas (x2).....	Dém.
Démon de Malthus (x2).....	Dém.
Démon de Vaphar (x2).....	Dém.
Doc martens.....	Egpt.
Écologistes.....	Pop.
Électeurs de gauche.....	Pop.
Électeurs de droite.....	Pop.
Élection municipale.....	Evt.
Enfants.....	Pop.
Épée longue.....	Egpt.
Étudiants.....	Pop.
Fantôme.....	Serv.
Fascistes.....	Pop.
Fiote d'eau bénite.....	Egpt.
Français moyens (x5).....	Pop.
Fusil à lunette.....	Egpt.
Fusil à pompe.....	Egpt.
Gillet pare-balles.....	Egpt.
Goules.....	Serv.
Grenade.....	Egpt.
Hostie.....	Egpt.
Jouet.....	Serv.
Loubards.....	Pop.
Miliciens.....	Serv.
Moto.....	Egpt.
Munitions perce-blindage.....	Egpt.
Ordinateur.....	Pop.
Personnes Agées.....	Pop.
Reporters.....	Pop.
Revolver.....	Egpt.
Scouts.....	Serv.
Section d'enquête.....	Serv.
Section lourde.....	Serv.
Serpent.....	Serv.
Serviteurs de Dieu.....	Serv.
Skinheads.....	Serv.
Soldats de Dieu.....	Serv.
Sportifs.....	Pop.
Squelettes.....	Serv.
Téléphone Cellulaire.....	Egpt.
Zombie.....	Serv.

Inhabituelles

Acide.....	Pop.
Ambassade.....	Lieu
Armure Corporelle.....	Pop.
Attaque de viking.....	Evt.
Attaque psi.....	Evt.
Attaque surprise.....	Evt.
Avocat.....	Serv.
Avocats.....	Pop.
Bénédictin.....	Pop.
Bouchers.....	Pop.
Campagne médiatique.....	Evt.
Champ de force.....	Pop.
Charme.....	Pop.
Chômage.....	Evt.
Comptable.....	Serv.
Contrôle des animaux.....	Pop.
Contrôle des humains.....	Pop.
Coup de boule.....	Evt.
Crise de foi.....	Evt.

Cul bordé de nouille.....	Evt.
Démon de combat.....	Serv.
Déplacement Temporel.....	Pop.
Détection du bien.....	Pop.
Détection du danger.....	Pop.
Détection du mal.....	Pop.
Eau bénite.....	Pop.
Éboueurs.....	Pop.
École.....	Lieu
Élection présidentielle.....	Evt.
Enseignants.....	Pop.
Épidémie de grippe.....	Evt.
Escarmouche.....	Evt.
Examens.....	Evt.
Faute flagrante.....	Evt.
Feu.....	Egpt.
Fusil d'assaut.....	Egpt.
Garagistes.....	Pop.
Grandes manœuvres.....	Evt.
Grève des transports.....	Evt.
Hôpital.....	Lieu
Informaticien.....	Serv.
Informaticiens.....	Pop.
Inspecteur de police.....	Serv.
Intégristes.....	Pop.
Invisibilité.....	Pop.
Joueurs de jeu de rôles.....	Pop.
Jour férié.....	Evt.
Journaliste.....	Serv.
Journalistes.....	Pop.
Lance-roquette.....	Egpt.
Limousine.....	Egpt.
Lire les pensées.....	Pop.
Lumière.....	Pop.
Maison hantée.....	Serv.
Malédiction.....	Pop.
Manque de bol.....	Evt.
Médecins.....	Pop.
Méditation.....	Evt.
Meeting politique.....	Evt.
Membre blindé.....	Pop.
Militaires.....	Pop.
Momie.....	Serv.
Musiciens.....	Pop.
Ouverture de la chasse.....	Evt.
Parc zoologique.....	Lieu
Pavage de plomb.....	Evt.
Peur.....	Pop.
Poison.....	Pop.
Policiers.....	Pop.
Polymorphie.....	Pop.
Pompiers.....	Pop.
Pompistes.....	Pop.
Postiers.....	Pop.
Prêtres.....	Pop.
Prise de gueule.....	Evt.
Protection contre le bien.....	Pop.
Protection contre le mal.....	Pop.
Punk.....	Serv.
Régénération.....	Pop.
Relations à la radio.....	Evt.
Relations à la télévision.....	Evt.
Relations dans la presse.....	Evt.
Sacrifice humain.....	Evt.
Sale petite guerre.....	Evt.
Scientifiques.....	Pop.
Sida.....	Evt.
Skate-board.....	Egpt.
Sniper.....	Serv.
Sommeil agité.....	Evt.
Télékinésie.....	Pop.
Télépathie.....	Pop.
Université.....	Lieu
Vampire.....	Serv.
Van blindé.....	Egpt.
Vélocité.....	Egpt.
Vitesse.....	Pop.
Voiture possédée.....	Serv.
Vol.....	Pop.

Rares

Abbaye.....	Lieu
Ange de Blandine exp.....	Ange
Ange de Christophe exp.....	Ange
Ange de Daniel exp.....	Ange
Ange de Dominique exp.....	Ange
Ange de Jean exp.....	Ange
Ange de Jean-Luc exp.....	Ange
Ange de Jordi exp.....	Ange
Ange de Joseph exp.....	Ange
Ange de Laurent exp.....	Ange
Ange de Michel exp.....	Ange
Ange de Novalis exp.....	Ange
Ange de Yves exp.....	Ange
Animateur Radio.....	Pop.
Appel des animaux.....	Pop.

Art de combat.....	Pop.
Camisole.....	Pop.
Camp militaire.....	Lieu
Cardinal.....	Pop.
Casino.....	Pop.
Catacombes.....	Lieu
Cauchemar mortel.....	Pop.
Centrale nucléaire.....	Lieu
Chair en pierre.....	Pop.
Chance.....	Pop.
Chanteur.....	Pop.
Château.....	Lieu
Cimetière.....	Lieu
Commissaire de police.....	Serv.
Concierge.....	Pop.
Cyclomoteur possédé.....	Serv.
Démon d'Abalam exp.....	Dém.
Démon d'Andrealphus exp.....	Dém.
Démon d'Andromalius exp.....	Dém.
Démon de Beeth exp.....	Dém.
Démon de Belial exp.....	Dém.
Démon de Bifrons exp.....	Dém.
Démon de Kobaal exp.....	Dém.
Démon de Malphas exp.....	Dém.
Démon de Malthus exp.....	Dém.
Démon de Vaphar exp.....	Dém.
Diablotin.....	Serv.
Diplomate.....	Pop.
Discorde.....	Pop.
École privée.....	Lieu
Écrivain.....	Pop.
Église.....	Lieu
Exorciste.....	Serv.
Footballleur.....	Pop.
Forme gazeuse.....	Pop.
Gag absurde.....	Pop.
Gagnant du loto.....	Pop.
Gecko.....	Serv.
Général.....	Pop.
Générateur.....	Pop.
Humanité.....	Pop.
Incendie.....	Pop.
Infection.....	Pop.
Invention.....	Pop.
Jugement.....	Pop.
Juste lame.....	Pop.
Lieu de sacrifice.....	Lieu
Maîtrise.....	Pop.
Majordome.....	Serv.
Médecin.....	Serv.
Membre de l'ONU.....	Pop.
Militant de Greenpeace.....	Pop.
Morgue.....	Lieu
Orgasme mortel.....	Pop.
Pape.....	Pop.
Philosophie.....	Pop.
Pilote de course.....	Pop.
Pollen.....	Pop.
Premier ministre.....	Pop.
Présentateur TV.....	Pop.
Présentateur vedette.....	Pop.
Prêtre intégriste.....	Serv.
Résurrection.....	Pop.
Rêve divin.....	Pop.
Sacrifice ultime.....	Pop.
Seigneur vampire.....	Serv.
Supermarché.....	Lieu
Téléportation.....	Pop.
Top model.....	Pop.
Torture.....	Pop.
Vie subaquatique.....	Pop.

Très rares

Alice.....	Dém.
Andrealphus.....	Evt.
Andromalius.....	Evt.
Ange renégat.....	Evt.
Apparition d'Andromalius.....	Evt.
Apparition de Dominique.....	Evt.
Arche d'Alliance.....	Evt.
Arrivée du tour de France.....	Evt.
Attentat.....	Evt.
Attention à la marche.....	Evt.
Baal.....	Evt.
Balai magique.....	Egpt.
Bataille rangée.....	Evt.
Beeth.....	Evt.
Belial.....	Evt.
Bible.....	Egpt.
Bifrons.....	Evt.
Blandine.....	Evt.
Capote magique.....	Egpt.
Charles-Henri Dupré.....	Ange
Christophe.....	Evt.

Claire de Lesdaines.....	Ange
Combat dans un lieu béni.....	Evt.
Combat dans un lieu maudit.....	Evt.
Convocation au paradis.....	Evt.
Coup de foudre.....	Evt.
Couronne d'épine.....	Egpt.
Danle.....	Ange
Daniel.....	Evt.
Défilé du 14 juillet.....	Evt.
Démon renégat.....	Evt.
Dominique.....	Evt.
Dominique Foune.....	Dém.
Embouteillage.....	Evt.
Épée magique.....	Egpt.
Essais nucléaires.....	Evt.
Excalibur.....	Egpt.
Fête de fin d'année.....	Evt.
Fifi.....	Dém.
Finale de la coupe d'Europe.....	Evt.
Francis Marchand.....	Ange
Freddy Gillo.....	Dém.
Genève Pouly.....	Dém.
Graal.....	Egpt.
Gunthar.....	Ange
Hache magique.....	Egpt.
Hector Baballe.....	Ange
Helmut Becker.....	Dém.
Intervention de Dieu.....	Evt.
Intervention de Satan.....	Evt.
Intervention du GIGN.....	Evt.
Jean.....	Evt.
Jean-Luc.....	Evt.
Jean-Luc Thévenin.....	Ange
Jeff.....	Dém.
Jordi.....	Evt.
Joseph.....	Evt.
Kloug aux marrons.....	Egpt.
Kobaal.....	Evt.
Krach boursier.....	Evt.
Kurt Saye.....	Ange
Lambert Tétard.....	Dém.
Lance de Longinus.....	Egpt.
Laurent.....	Evt.
Liquideur d'échalotes.....	Egpt.
Lydie Latouf.....	Dém.
Malthus.....	Evt.
Malthus.....	Evt.
Marc Von Glahn.....	Dém.
Maurice Dujonux.....	Dém.
Maxime Châtenay.....	Ange
Messe noire.....	Evt.
Michel.....	Evt.
Mighty Professeur Schubert.....	Dém.
Mjölner.....	Egpt.
Monsieur Mortez.....	Ange
Morpion gagnant.....	Egpt.
Noël.....	Evt.
Novalis.....	Evt.
Nuit de la Saint Sylvestre.....	Evt.
Oi !.....	Evt.
Paul Chevrone.....	Dém.
Paul Frirard.....	Ange
Poignard magique.....	Egpt.
Potion magique.....	Egpt.
Président de la République.....	Pop.
Relique de San Genera.....	Egpt.
Retours en enfer.....	Evt.
Saint suaire.....	Egpt.
Semence de Satan.....	Egpt.
Table de la loi.....	Egpt.
Tueur psychopathe.....	Pop.
Vaphar.....	Evt.
Vedette de cinéma.....	Pop.
Voyage dans le temps.....	Evt.
Yves.....	Evt.

Cult Movies

Très courantes

Ange de Marc (x2).....	Ange
Ange de Walthier (x2).....	Ange
Arme Camouflée.....	Egpt.
C-4.....	Egpt.
Démon d'Asmodée (x2).....	Dém.
Démon de Crocell (x2).....	Dém.

Courantes

Ange de Marc exp.....	Ange
Ange de Walthier exp.....	Ange
Apparence Cadavérique.....	Pop.
Asexué.....	Pop.
Bon Point.....	Evt.

Boomerang.....	Pop.
Changement de Camp.....	Evt.
Changement de Tactique.....	Pop.
Charisme.....	Pop.
Contrat Divin.....	Pop.
Démon d'Asmodée exp.....	Dém.
Démon de Crocell exp.....	Dém.
Désertion.....	Evt.
Discothèque.....	Lieu
Épouvantail.....	Egpt.
Équipement Béni.....	Pop.
Équipement Maudit.....	Pop.
Exorcisme.....	Pop.
Fête à Neu Neu.....	Evt.
Folie.....	Pop.
Froid.....	Pop.
Gentillesse.....	Pop.
Grave maladie.....	Evt.
Gremilins.....	Evt.
Illumination.....	Evt.
Intégrisme.....	Pop.
Jour de chance.....	Evt.
Livraison express.....	Evt.
Mauvaise foi.....	Pop.
Méto.....	Lieu
Mission accomplie.....	Evt.
Monumental erreur.....	Evt.
Ooops.....	Evt.
Panne sèche.....	Pop.
Pari stupide.....	Pop.
Pas vu pas pris.....	Evt.
Peau dorée.....	Pop.
Ploc !.....	Evt.
Pochette surprise.....	Evt.
Prête moi ta femme.....	Evt.
Prise de conscience.....	Evt.
Shuriken.....	Egpt.
Voiture de sport.....	Egpt.
Volonté supra-normale.....	Pop.
Yeux fluo.....	Pop.

Inhabituelles

Char d'Assaut.....	Egpt.
Crépape de Chignon.....	Evt.
Debout les Morts.....	Evt.
Fils du Seigneur.....	Serv.
Helicoptère de combat.....	Egpt.
Il ne peut en rester qu'un.....	Evt.
Intervention de Catherine.....	Evt.
Intervention de Marcel.....	Evt.
Jour du Seigneur.....	Evt.
Maitresse Wanda.....	Serv.
Mauvais œil.....	Evt.
Noblesse oblige.....	Evt.
Nuit noire.....	Evt.
Politesse.....	Evt.
Premier Ministre « 1995 ».....	Pop.
Président de la République « 1995 ».....	Pop.
Reconversion.....	Evt.
Sac à dos magique.....	Egpt.
Salon de l'agriculture.....	Evt.
Tristesse et déprime.....	Evt.

Rares

Albert Triquet.....	Dém.
Albert Zecker.....	Ange
Aline.....	Dém.
Alta.....	Ange
Anton Warh.....	Dém.
Asmodée.....	Evt.
Bernado Marcel.....	Ange
Cassis.....	Dém.
Chouchou.....	Dém.
Crocell.....	Evt.
Edgard Davout.....	Ange
Gabi Tossirache.....	Dém.
Gaston Bobine.....	Dém.
Gromiko.....	Dém.
Gus.....	Ange
Gustave Galoché.....	Ange
Hector Kémada.....	Ange
James Nus.....	Ange
Jean Raiser.....	Ange
Jean Rozzetti.....	Ange
Jean-Claude Dus.....	Dém.
Jean-Louis Ruc.....	Dém.
Jo les Grandes Poches.....	Ange
La Semeuse.....	Ange
Lucie Steel.....	Dém.
Lucien Pitouffo.....	Ange
Madame de Cognart.....	Dém.
Maniak.....	Dém.
Marc.....	Evt.
Monsieur 36 centimètres.....	Dém.
Nanard.....	Ange
Neurone.....	Ange
Roger.....	Dém.
Taupe Alerte.....	Ange
Walthier.....	Evt.
Yvonne Grollay.....	Dém.

Abréviations. Dém : Démon, Evt : Événement, Pop : Population, Pou : Pouvoir.

Intervention Divine

L'homme est-il bon ?

par Olivier Zamfirescu,
population de valeur 1

Ça vous tenterait d'incarner le Bien et le Mal, le temps d'une partie de cartes ? Si oui, découvrez *Intervention Divine*, inspiré du jeu de rôle *In Nomine Satanis/Magna Veritas*. Si non, essayez quand même, c'est vraiment très rigolo !



Intervention Divine est un des premiers jeux de cartes de conception entièrement française à être paru. Il reprend le cadre du grand classique de Siroz (qui vient d'ailleurs d'être traduit en anglais par Steve Jackson sous le titre *In Nomine*). Chaque camp est bien défini : les forces angéliques d'un côté, les troupes infernales de l'autre. De ce fait, vous devez choisir votre camp au départ, car un paquet est soit tout ange soit tout démon (plus les cartes neutres). Nous conseillons donc aux débutants de constituer des paquets en mettant en commun leurs ressources de cartes. Vous obtiendrez ainsi rapidement des jeux plus intéressants à mettre en œuvre et vous pourrez changer de camp à loisir.

Le jeu a pour cadre notre époque, des années 90 un peu « décalées ». Les agents du Bien et du Mal se livrent une guerre impitoyable dans laquelle ils sont directement impliqués, ainsi que leurs serviteurs (par exemple des punks pour les démons). Leur but est de contrôler (convertir ?) le maximum de populations humaines tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant. Je résume : à la tête de quelques anges, épaulés par des skins, vous devez mettre sous votre coupe (sauver l'âme ?) de Français moyens ou de Communistes, voire d'un Footballeur ! Faites-vous seconder par une Section lourde ou une Intervention du GIGN et protégez vos populations d'Étudiants en jouant une École privée ! Pas mal, hein ?

L'habit du moine

Intervention Divine propose trois familles de cartes, différenciées au dos par de très jolis dessins. Les cartes neutres (populations et événements) sont représentées par un éclair, les cartes angéliques par un ciel orageux et les démoniaques par une terre aride. Il existe des sous-classes à l'intérieur de ces familles, identifiables par la couleur du fond de chaque carte.

Les illustrations vont du joli au superbe, en passant par le franchement marrant. Bien dans l'esprit Siroz, ils collent parfaitement à l'univers : un démon d'Andrealphus c'est bien sûr une fille toute nue. Mais rien de bien choquant là-dedans⁽¹⁾. À noter : les petits commentaires accompagnant les dessins sont souvent très bien choisis⁽²⁾. Là encore l'esprit « maison » y est – il ravira les fans –, mais est-il besoin d'insister : tout ça c'est des blagues, du second degré⁽³⁾ ! Bon, il y a quand même un point négatif (au début tout du moins, après on s'habitue vite) : rien ne rappelle ce que signifient les différentes caractéristiques sur la carte. On aurait bien aimé une petite icône ou un fond différent pour chaque valeur, ça aurait rendu l'ensemble plus lisible et plus attrayant.

L'ordre du monde

Chaque créature angélique ou démoniaque dispose de trois capacités d'influence (le Sexe, l'Argent, le Pouvoir) et de deux caractéristiques : la Ruse et la Puissance. Certaines disposent de pouvoirs spéciaux qui sont alors précisés sur leur carte. Sur les cartes de populations figurent quatre caractéristiques. Les trois premières sont également le Sexe, l'Argent, le Pouvoir, mais elles représentent là le facteur d'attrait de la population concernée à ce type de corruption. Plus la valeur est élevée, plus la population est résistante. Exemple : les Joueurs de jeu de rôle ont une résistance de 2 au Sexe (c'est peu), de 3 à l'Argent (c'est mieux) et de 5 au Pouvoir (c'est bien). La quatrième caractéristique est l'Intégrité, c'est-à-dire la capacité d'une population à rester fidèle au camp qui l'a convertie. La comparaison de ces différents facteurs permet de déterminer les fameux contrôles de cartes de populations, au cours d'une phase de jeu simple, aisément accessible aux débutants. Que peut faire une créature durant cette phase ? Invoquer des supérieurs ou des alliés, chercher de l'équipement, contrôler une population, aller casser la figure de ceux d'en face, etc.

Les créatures peuvent évidemment agir durant leur tour, mais également durant celui de l'adversaire. En fait, plus un joueur accomplit d'actions, plus l'autre peut répliquer. Les combats sont résolus en comparant les valeurs de Puissance, qui peuvent être modifiées par des armes ou des événements. À noter l'idée intéressante que l'on peut éviter un combat si l'on arrive à rester discret, en utilisant sa caractéristique de Ruse.

Pour jouer, un paquet doit comporter au minimum 40 cartes et 5 populations humaines placées à part. Chaque carte ne peut être présente qu'en un certain nombre d'exemplaires.

L'actualité du jeu

Elle est bien morne ! Une seule extension est parue, *Cult Movie*, et le jeu semble un peu abandonné par Siroz. Alors pourquoi en parler ? Parce que c'est un jeu excellent pour initier des débutants, qu'il n'est pas trop cher, qu'il est sympa et drôle. Alors profitons-en !

Fiche technique

Éditeur : Siroz Production

Présentation :

**paquet de base de 60 cartes,
pochette-recharge
de 10 cartes.**

Jeu français

Prix indicatifs :

70 F (paquet de base)

et 20 F (pochette-recharge).

1) Ah ben zut, j'aurais bien aimé voir des Bellaminettes « choquantes » moi ! (P.R.)

2) Souvent tirées de films et autres « Brèves de comptoir ».

3) Euh, on s'appesantit un peu sur le sujet, mais on rencontre parfois des joueurs pas très subtils ! (P.R.)

Guildes

Courantes

C...A la gloire du martyr	Ash/Réa
C...Abondance	Aug
C...Accusation	Ash/Réa
C...Aide militaire	Fel/Act
C...Allégeance	Ven/Réa
C...Attaque de convoi	Fel/Réa
C...Aumônerie	Khe/Cst
C...Aura de protection	Fel/Réa
C...Autel de puissance	Ash/Loc
C...Bannissement	Ash/Réa
C...Banque des Trois Ors	Khe/Loc
C...Bazar des bons échanges	Khe/Cst
C...Blocus	Geh/Réa
C...Caisse électorale	Geh/Act
C...Camp d'entraînement	Ulm/Cst
C...Cataclysme	Aug
C...Cataplasme	Geh/Équ
C...Château de sang	Ven/Cst
C...Code d'honneur	Geh/Réa
C...Confusion	Geh/Réa
C...Couteau dans la plaie	Ven/Réa
C...Devins	Khe/Tip
C...Disgrâce	Geh/Act
C...Dispensaire	Khe/Cst
C...Distorsion	Fel/Réa
C...Droit de cuissage	Ash/Act
C...École administrative	Ulm/Loc
C...Écuries du Rialtan	Fel/Cst
C...Enrôlement force	Ash/Réa
C...Envoi dans le temps	Khe/Réa
C...Ermîtes	Khe/Tip
C...Erreur tactique	Fel/Réa
C...Esclavagisme	Ash/Réa
C...Éthère	Khe/Tip
C...Expropriation	Geh/Act
C...Faiblesse	Fel/Réa
C...Famine	Aug
C...Faux bond	Khe/Réa
C...Fontaine de jouvence	Fel/Loc
C...Gemme de l'asservissement	Ven/Équ
C...Glissement de terrain	Fel/Réa
C...Gouffre de la douleur	Ulm/Loc
C...Harnais de contrôle	Ash/Équ
C...Haut banditisme	Aug
C...Héroïsme	Geh/Tip
C...Instinct animal	Fel/Réa
C...Jouissance	Aug
C...L'antre des assassins	Ven/Loc
C...Le Conjuteur	Ash/Tip
C...Le pic des aigles	Geh/Loc
C...Le rhéteur	Ven/Tip
C...Le Voile déchiré	Ulm/Act
C...Les Agents doubles	Ash/Tip
C...Les Akimas	Fel/Tip
C...Les Archions	Ash/Tip
C...Les Architectes	Ulm/Tip
C...Les Aristocrates	Ven/Tip
C...Les Arlequins	Ven/Tip
C...Les Arpenteurs	Ulm/Tip
C...Les Bromys	Ash/Tip
C...Les Courtisanes	Fel/Tip
C...Les Dehemiantes	Khe/Tip
C...Les Djinkoo	Fel/Tip
C...Les Fileuses	Geh/Tip
C...Les Gladiateurs	Geh/Tip
C...Les Illkiens	Geh/Tip
C...Les Kersers	Geh/Tip
C...Les Marides	Fel/Tip
C...Les Moines rouges	Ash/Tip
C...Les Olimanes	Geh/Tip
C...Les Orateurs	Ven/Tip
C...Les Pantins	Ven/Tip
C...Les Phalanges	Ulm/Tip
C...Les Pirates	Fel/Tip
C...Les Polichinelles	Ven/Tip
C...Les Rebouteuses	Ulm/Tip
C...Les Sages	Khe/Tip
C...Les Samuras	Fel/Tip
C...Les Valtars	Geh/Tip
C...Main basse	Ulm/Réa
C...Maison des maîtres stratèges	Khe/Cst
C...Maison des mangeurs d'oubli	Fel/Loc
C...Maison des taxes foncières	Fel/Cst
C...Marché temporelle	Fel/Loc
C...Mécanat	Ven/Loc
C...Mise à l'étude	Ulm/Réa
C...Néco-animation	Ash/Act
C...Nœud tellurique	Geh/Loc
C...Obéissance aveugle	Geh/Réa

C...Ordre des guildes	Khe/Loc
C...Oubli	Ulm/Réa
C...Paradoxe	Fel/Réa
C...Petite pluie d'été	Aug
C...Pierre de l'effroi	Fel/Loc
C...Place du supplice	Ash/Cst
C...Pluie acide	Aug
C...Port secret	Fel/Loc
C...Précognition	Ulm/Act
C...Prêtres de l'aube	Ulm/Tip
C...Prêtresses du crépuscule	Ulm/Tip
C...Prolongation du conflit	Ulm/Réa
C...Ralliement	Geh/Réa
C...Raz-de-marée	Aug
C...Rempart	Ulm/Cst
C...Renouveau	Ash/Réa
C...Réquisition	Geh/Réa
C...Réseau d'irrigation	Khe/Cst
C...Revers de la médaille	Ulm/Act
C...Rituel du feu	Ulm/Réa
C...Sanctuaire de la mandragore	Geh/Cst
C...Séisme	Aug
C...Si, si!	Ven/Réa
C...Soyez tous maudits!	Khe/Réa
C...Stase	Khe/Réa
C...Statuaire antique	Fel/Loc
C...Support autochtone	Khe/Loc
C...Taverne de l'oubli	Ulm/Loc
C...Taxe	Ven/Act
C...Taxe militaire	Khe/Act
C...Terrain d'entente	Khe/Act
C...Terrassement	Geh/Réa
C...Terre brûlée	Ulm/Cst
C...Torture	Ash/Réa
C...Tour de la catapulte	Geh/Cst
C...Traite de non-agression	Ven/Act
C...Tu me fais pitié!	Ven/Réa
C...Voix de la constellation	Aug
C...Vol	Ven/Réa

Inhabituelles

I...Comptoir diplomatique	Ulm/Cst
I...Expérience douteuse	Ash/Réa
I...Les frères de l'immolation	Cré
I...Les succubes	Ash/Tip
I...Virulence	Aug
I...Aéronef fabuleux	Lieu
I...Apparition de la flamme	Cré
I...Apparition des torrents	Cré
I...Appel de la terre	Aug
I...Arche d'alliance	Khe/Loc
I...Cité des tortures	Lieu
I...Conditionnement	Ven/Act
I...Corruption	Ash/Act
I...Échec au destin	Ven/Réa
I...Éclipse	Aug
I...Épidémie	Aug
I...Fête de la fertilité	Aug
I...Forteresse des espions	Lieu
I...Furie guerrière	Aug
I...Furie meurtrière	Ven/Réa
I...Grand stratège	Geh/Tip
I...La croisée des chemins	Lieu
I...Le déserteur	Ash/Tip
I...Le fils de l'éclair	Cré
I...Les araignées	Fel/Tip
I...Les démons	Ash/Tip
I...Les sœurs de l'immolation	Cré
I...Les vers de l'oubli	Cré
I...Maison de l'architecte	Lieu
I...Mariage d'intérêt	Aug
I...Récupération	Ulm/Réa
I...Sacrifice rituel	Ash/Réa
I...Amnésie collective	Ven/Act
I...Animation de la terre	Ulm/Cst
I...Apogée	Khe/Cst
I...Apparition de la brume	Cré
I...Apparition de la terre	Cré
I...Appât	Spécial
I...Autel de l'espoir	Ash/Cst
I...Chien de lune	Cré
I...Cité des conquérants	Lieu
I...Cité des lépreux	Lieu
I...Cité martiale	Lieu
I...Commerce	Khe/Act
I...Comptoir du sacrifice	Lieu
I...Contact extra-planétaire	Aug
I...Controverse	Ulm/Réa
I...Défaitisme	Aug
I...Effondrement	Aug

I...Engouement	Aug
I...Folie meurtrière	Ash/Réa
I...Guide autochtone	Cré
I...Hiver infernal	Aug
I...Incendie criminel	Ven/Réa
I...L'amulette des âmes	Fel/Équ
I...L'ange gardien	Cré
I...La forge abandonnée	Lieu
I...La forteresse noire	Lieu
I...La lice du fou	Lieu
I...Le Janus	Khe/Tip
I...Le maître fou	Cré
I...Le maître pion	Cré
I...Le pic des traîtres	Lieu
I...Les colombines	Ven/Tip
I...Les druides de Cyann	Khe/Tip
I...Les enfants du reflet	Fel/Tip
I...Les fils du jour	Ulm/Tip
I...Les furies	Geh/Tip
I...Les galmiq	Ulm/Tip
I...Les inquisiteurs	Ven/Tip
I...Lettre de recommandation	Ven/Équ
I...Mimétisme	Aug
I...Mines de la clairvoyance	Lieu
I...Parlement	Geh/Loc
I...Prémonition	Ven/Réa
I...Retour aux sources	Aug
I...Ruines sacrées	Lieu
I...Salle des cartes	Geh/Loc
I...Temple du marais	Lieu
I...Terre de l'enfant loup	Khe/Loc
I...Umbal	Khe/Tip

Rares

R...Aisha	Fel/Tip
R...Annexe du trésor	Fel/Loc
R...Apocalypse	Aug
R...Arc des arts guerriers	Geh/Équ
R...Arkam	Geh/Tip
R...Autel du désespoir	Ven/Cst
R...Banque secondaire	Fel/Loc
R...Bibliothèque de Mandril	Ven/Cst
R...Bibliothèque du souvenir	Ulm/Cst
R...Big bang	Fel/Act
R...Celes	Ash/Tip
R...Champ de bataille	Geh/Act
R...Chaos	Aug
R...Chapelle des erreurs passées	Ash/Loc
R...Cité des nymphes	Lieu
R...Conseil des trois rêveurs	Ulm/Loc
R...Coup de théâtre	Ven/Act
R...Crise monétaire	Aug
R...Dernière chance	Ven/Réa
R...Détournement de fonds	Ven/Réa
R...Disseuse de bonne aventure	Khe/Tip
R...Échange de bon procédés	Ash/Cst
R...Échec et mat	Aug
R...Élévation spirituelle	Khe/Loc
R...Enrôlement	Ven/Act
R...Épée de Damoclès	Geh/Act
R...Exil de sang	Khe/Réa
R...Fontaine du changement	Geh/Loc
R...Forêt d'émeraude	Ulm/Loc
R...Frénésie	Aug
R...Golem des trois ors	Cré
R...Grande malédiction	Khe/Loc
R...Havre de paix	Ulm/Loc
R...Influences surnaturelles	Aug
R...Iorund	Geh/Tip
R...Kahim	Ash/Tip
R...L'immolation	Cré
R...L'organisme des maisons unifiées	Khe/Act
R...La bête du dessous	Cré
R...La bourse	Khe/Loc
R...La clepsydre d'Hypagore	Ulm/Loc
R...La cour des éternels	Ash/Loc
R...La loi du plus fort	Geh/Loc
R...La mort	Cré
R...La pierre du destin	Fel/Act
R...La renaissance	Cré
R...La terre des connaissances	Geh/Cst
R...La tour de l'observation	Fel/Cst
R...La vallée d'Adonez	Khe/Loc
R...La vie	Cré
R...Laboratoire alchimique	Ash/Loc
R...Le forgeron	Geh/Tip

R...Le Juge	Ulm/Tip
R...Le maître Sai	Ulm/Tip
R...Le Maître tour	Cré
R...Le Nommeur	Khe/Tip
R...Le petit duc	Ven/Tip
R...Le Seigneur de la luxure	Fel/Tip
R...Le Seigneur du continent	Cré
R...Le Sphinx	Cré
R...Les aléas du temps	Ulm/Loc
R...Les Bouffons	Ven/Tip
R...Les Éminences	Ash/Tip
R...Les Forces du vent	Cré
R...Les Gargouilles	Ven/Tip
R...Les Nécropages	Cré
R...Les Prêtres du zénith	Ulm/Tip
R...Les Puits de la connaissance	Lieu
R...Les Venus d'ailleurs	Cré
R...Les Voleurs d'esprit	Ash/Tip
R...Léthargie	Aug
R...Leurre	Spécial
R...Locke	Khe/Tip
R...Maison des droits guerriers	Fel/Cst
R...Maître des lieux	Cré
R...Maîtres d'armes	Geh/Tip
R...Manuel du parfait espion	Ven/Loc
R...Marasme	Aug
R...Masque jovial	Ven/Équ
R...Mellantes	Ulm/Tip
R...Mère de la douleur	Cré
R...Non!	Geh/Réa
R...Nouvelle donne	Ulm/Act
R...Opportunisme	Ven/Loc
R...Ouragan	Aug
R...Paix	Aug
R...Palais des ombres	Ash/Cst
R...Pierre de souffrance	Geh/Loc
R...Pierres du deuil	Khe/Loc
R...Rébellion	Aug
R...Récolte exceptionnelle	Aug
R...Refonte des lois	Aug
R...Repaire de l'alchimiste	Lieu
R...Repaire des explorateurs	Geh/Loc
R...Réquisition budgétaire	Ulm/Act
R...Retour de flammes	Ash/Réa
R...Rêve prémonitoire	Ulm/Réa
R...Révélation	Khe/Act
R...Sacrifice ultime	Ash/Act
R...Salle de la transposition	Lieu
R...Salle des milles lieux	Geh/Loc
R...Sanctuaire des âmes	Ash/Cst
R...Saute d'humeur	Fel/Réa
R...Schiz-heaume	Fel/Équ
R...Sécheresse	Aug
R...Selmir	Fel/Tip
R...Setzer	Khe/Tip
R...Sha-ir	Fel/Tip
R...Soumission	Ash/Cst
R...Symbole d'union	Fel/Équ
R...Tablettes de la fin des temps	Ulm/Loc
R...Talia	Ven/Tip
R...Tava	Cré
R...Temple de la justice	Fel/Cst
R...Tour de la nécromancie	Ash/Cst
R...Tout se paye	Khe/Loc
R...Trace des frontières	Khe/Act
R...Trouble destin	Ven/Act
R...Tyranie	Aug
R...Vallée du cyclone	Lieu
R...Xénophobie	Aug

Abréviations. Act : Action, Cst : Construction, Équ : Équipement, Loc : Locust, Réa : Réaction, Tip : Troupe, Ash : Ashragor, Fel : Felsin, Khe : Kheyza, Geh : Geherndal, Ulm : Ulmeq, Ven : Venn'dys.

Errata. Sur La terre des connaissances : il faut lire « au début de la phase d'automne » à la place de « à la fin de la phase d'automne ». Sur Grand banditisme : il faut lire « empêche la prospection » à la place de « empêche la colonisation ». La carte Rêve prémonitoire est unique.

A chaque tour de jeu un nouvel augure!



Guildes

Machinations commerciales

par Xavier Mulotte et Julien Blondel

Six Maisons de marchands à l'assaut d'un seul continent : enfin une école de commerce qui joue vraiment cartes sur table...



Essaye encore, Venn'dys !

inspiré du jeu de rôle du même nom, *Guildes* vous entraîne à la conquête de Cosme, un continent convoité par les prospecteurs marchands. Chaque joueur y incarne un maître de guilde qui doit gérer des territoires, des troupes et des ressources dans une course qui l'oppose aux Maisons rivales. Le but consiste à faire prospérer son empire et à accumuler un Trésor de vingt guilders, l'unité de monnaie locale. Au début de la partie, les maîtres disposent d'une somme de quinze guilders. Après en avoir cédé dix à la banque (qui sert de réserve, comme au *Monopoly*), chaque joueur se lance dans l'aventure en levant des armées, en explorant le continent et en exploitant les territoires ainsi découverts. Le jeu est divisé en quatre phases, qui correspondent aux quatre saisons d'une année, et compte trois familles de cartes : les Territoires, les Augures et les Machinations. En plus des guilders, les Territoires produisent différents types de ressources (Loom, Guerre, Politique et Savoir) qui peuvent être de trois couleurs : vert, rouge, ou blanc (le blanc pouvant remplacer n'importe laquelle des deux autres). Pour utiliser ces points, qui permettent de jouer les Machinations, il faut incliner le ou les Territoires qui produisent le type et la couleur de Ressources exigés par chaque carte. Les Machinations constituent la majeure partie des cartes. Elles regroupent les Équipements, les Constructions, les Troupes, les Actions, les Réactions et les Locus (des lieux magiques). Certaines Machinations appellent des votes, qui peuvent impliquer des Troupes, et d'autres permettent d'intervenir dans des conflits opposant les maîtres. Les Augures, enfin, interviennent directement sur le jeu en changeant des éléments du contexte de l'année en cours. Elles sont définies par une cohérence (leur puissance) et une reconduction (leur capa-

Au fil des saisons

Chaque nouveau tour commence par l'Hiver, une phase de préparation où les joueurs redressent leurs cartes et nomment le Grand Maître de Guilde (GMG). Est élu GMG le maître qui possède le plus grand Trésor (en cas d'égalité, on procède à une enchère dont le gagnant perd sa mise). Excepté en Été, c'est toujours le GMG qui joue en premier ; chaque maître prend la parole successivement, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que plus personne ne désire intervenir. Au Printemps, les joueurs peuvent poser un Territoire en friche (qui arrive en jeu face cachée), révéler des Territoires posés aux tours précédents (en les retournant), mettre des Machinations en jeu et guérir des Troupes (en inclinant un Territoire et une Troupe). L'Été correspond à la phase des combats et des prospections. A ce tour, c'est le maître qui possède le plus de Troupes qui commence ou, en cas d'égalité, le joueur situé à gauche du GMG. On déclare tout d'abord les attaques, qui peuvent viser un Territoire ou un maître, puis les défenses. Attaquer un maître permet de prélever un guilder sur son Trésor. Les combats de Troupes sont résolus simultanément, en opposant la somme d'attaque à la Résistance de la défense, et inversement. Une Troupe est blessée si elle subit sa Résistance en dommages, et elle meurt si elle en subit le double. Les Troupes qui n'ont pas combattu peuvent rapporter des guilders en prospectant les Territoires productifs (ceux posés à l'horizontale durant le Printemps). A l'Automne, les maîtres pourront demander un guilder à la banque pour chacun de ces Territoires. Ensuite, et avant de piocher une carte, la phase de Débâcle permet aux ma-

îtres de récupérer des guilders placés sur leurs Territoires pour les ajouter à leur Trésor.

C'est beau !

La gestion des guilders et des Territoires rend le jeu assez complexe. Même lors d'une partie entre joueurs expérimentés, il est recommandé d'avoir les règles à portée de main pour éclaircir un problème ou une contradiction. Les pouvoirs des différentes cartes étant très spécifiques, il arrive souvent que naissent un conflit d'interprétation ou une lenteur. Cependant, *Guildes* reste un jeu agréable et très original. Les cartes (et surtout les Territoires) sont de véritables petits chefs-d'œuvre de couleur et d'ambiance. Les illustrations ont fait l'objet d'une attention toute particulière, et chacune des six Maisons possède un style en rapport avec son thème. Généralement centré sur une Maison ou deux, le jeu de chaque joueur acquiert vite une cohérence tant technique que graphique. En définitive, si *Guildes* est à déconseiller pour un premier voyage dans la mécanique des jeux de cartes, sa grande beauté et son côté stratégique ne manqueront pas de séduire les amateurs du genre...

Fiche technique

Éditeur : Multisim
Présentation : paquet de base de 59 cartes, pochette-recharge de 16 cartes
Jeu français
Prix indicatifs :
 60 F (paquet de base)
 et 20 F (pochette-recharge).

Spellfire

Normales

1-Ro	Eau profonde	Royaume
2-Ro	Menzoberranzan	Royaume
3-Ra	Chateau-Zhentil	Royaume
4-R	Valombre	Royaume
5-Ro	Cormyr	Royaume
6-Ro	Semie	Royaume
7-Ro	Iles Sélénæ	Royaume
8-Ro	Thay	Royaume
9-Ro	Calimshan	Royaume
10-R	Iles Pirates	Royaume
11-Ro	Corbentire	Royaume
12-Ro	La Grande Fissure	Royaume
13-R	Myth Drannor	Royaume
14-Ro	Vaasie	Royaume
15-Ro	Jungles de Chult	Royaume
16-Ro	La Haute Forêt	Royaume
17-Ro	La Côte des Epées	Royaume
18-Ro	Anauroch	Royaume
19-Ro	Impiltur	Royaume
20-Ro	Val de Bise	Royaume
21-Ro	La Haute Lande	Royaume
22-Ro	Rashemenie	Royaume
23-Ro	Damarie	Royaume
24-Ro	Narfall	Royaume
25-Ro	Chateau de Lancedragon	Royaume
26-Ro	Valdague	Royaume
27-Ro	La Forteresse Noire	Royaume
28-Ra	Les Catacombes de Soirétoile	Royaume
29-Ro	L'Eternelle Rencontre	Royaume
30-Ro	Les Landes Trolles	Royaume
31-R	Berdusk	Domaine
32-R	Tantras	Domaine
33-R	Mulmastre	Domaine
34-R	Monteloy	Domaine
35-R	Suzail	Domaine
36-R	Arabel	Domaine
37-R	Fortifications	Domaine
38-R	Fortifications	Domaine
39-R	Sélune	Domaine
40-R	Milice de paysans	Domaine
41-R	Alas la Mercenaire	Héros
42-Ra	Roi Azoun IV	Héros
43-Ra	Maligor le Rouge	Mage
44-R	Elminster le Mage	Mage
45-R	Drizzt Do'Urden	Héros
46-Ra	Minuit, Déesse de la magie	Mage
47-R	Torg Mac Cel	Héros
48-Ra	Le Pérespectre	Monstre
49-Ra	Bruenor Battlehammer	Héros
50-R	Marco Volo	Héros
51-R	Les Ménestres	Héros
52-R	Gnomes de Samek	Héros
53-R	Aventuriers!	Héros
54-R	Troupe de guerre	Héros
55-R	Seigneur du Crime	Héros
56-R	Aventuriers	Héros
57-R	Les Tueurs de Jotun	Héros
58-R	Armées de Bloodstone	Allié
59-R	La Légion de fer	Allié
60-R	Tergoz Tenhammer	Héros
61-Ra	Myrmidons	Allié
62-Ra	Le Magistre	Mage
63-R	Karlott le Chaman	Clerc
64-R	Roi Halvor II	Héros
65-R	Pteranodon	Allié
66-Ra	Gorgosaure	Allié
67-Ra	Grande Freyre	Monstre
68-Ra	Chambre Spirituelle	Objet Magique
69-Ra	Clec de Torm	Clerc
70-Ra	Clerc de Mask	Clerc
71-R	Matrone drow	Mage
72-Ra	Oracolice	Monstre
73-Ra	Vasos Flameslayer	Héros
74-R	Allisa des brumes	Héros
75-R	Gryphit le Saurial	Mage
76-Ra	Worden Poingdefier	Héros
77-R	Amarill	Clerc
78-R	Joliet le Dur	Héros
79-R	Nain de Dureterre	Héros
80-Ra	Le Coursier Noir	Monstre
81-R	Saurial cornu	Allié
82-R	Dragandre	Héros
83-Ra	Flagelleur mental	Allié
84-Ra	Noble Djinn	Allié
85-Ra	Sothigor l'Anceinne	Royaume
86-R	Dévoreur d'intellect	Objet Magique
87-R	Shandril	Héros
88-Ra	Tricératops	Allié
89-R	Clerc de Malor	Clerc
90-R	Vaisseau des airs	Événement
91-R	Mauvais présages	Événement
92-R	Bons présages	Événement
93-R	Bâtonnet de métamorphose	Objet Magique
94-Ra	Marteau nain	Objet Magique
95-Ra	Bâton de contrepou	Objet Magique
96-R	Horreur des Abysses	Sort de Mage
97-Ra	Convocation	Monstre
98-R	Figurine enchantée	Objet Magique
99-R	Cataclysme	Événement
100-R	Bonne fortune	Événement
101-R	Attaque surprise	Événement

102-C	Bannière du Dieu Borgne	Objet Magique
103-R	Vipérine	Objet Magique
104-C	Orbe du Destin	Objet Magique
105-C	Bâton de conjuration	Objet Magique
106-R	Sort de l'Horreur Informe	Sort de Mage
107-Ra	Havre de paix!	Événement
108-C	Travail de légende	Événement
109-R	Baguette de lumière	Objet Magique
110-Ra	Galion élique	Allié
111-Ra	La Libre Cité de Greyhawk	Royaume
112-R	Les Terres de Iuz	Royaume
113-Ro	Le Pomarj	Royaume
114-Ro	Fief des Princes de la Mer	Royaume
115-Ro	La Terre des Volontaires	Royaume
116-R	Noirelande	Royaume
117-Ro	La Société Cornue	Royaume
118-Ro	Les Nomades des Loups	Royaume
119-Ro	Sterich	Royaume
120-Ro	Nyond	Royaume
121-Ro	Véluna	Royaume
122-Ro	Furyondie	Royaume
123-Ra	Le Grand Royaume	Royaume
124-R	Temple du mal Élémentaire	Royaume
125-R	Ruines de Greyhawk	Royaume
126-Ro	Perrenlande	Royaume
127-Ro	Kéolande	Royaume
128-Ro	Célène	Royaume
129-Ro	Le Désert Brillant	Royaume
130-Ro	Théocratie des Pâles	Royaume
131-Ro	La Marche Osseuse	Royaume
132-Ro	Le Duché de Urnst	Royaume
133-Ro	Les Barons de la Mer	Royaume
134-R	Bissel	Royaume
135-R	La Fraternité Écarlate	Royaume
136-Ro	Porte-de-Fer	Royaume
137-C	Principauté d'Ulek	Royaume
138-C	Conté de Sunndi	Royaume
139-C	Duché de Tenh	Royaume
140-C	Forêt Burnéale	Royaume
141-C	Château Hart	Domaine
142-Ra	Armes de la Société Cornue	Domaine
143-Ra	Arcanobions	Événement
144-Ra	Armes de Greyhawk	Domaine
145-Ra	Armes du Grand Royaume	Domaine
146-C	Armes de Furyondie	Domaine
147-C	Armes de Nyond	Domaine
148-C	Fort-le-Crâne	Domaine
149-C	Fortifications	Domaine
150-R	Siège!	Événement
151-C	Bannière de guerre	Objet Magique
152-C	Code des plans infinis	Objet Magique
153-R	Cristal de la flamme d'ébène	Objet Magique
154-Ra	Hordes de Château Greyhawk	Allié
155-C	Horde de squelettes	Monstre
156-R	Œil et main de vecna	Objet Magique
157-R	Orbe des Draconites	Objet Magique
158-R	Hutte de Baba Yaga	Objet Magique
159-Ra	Chariot de Lyxx	Objet Magique
160-R	Coupe de Al'akbar	Objet Magique
161-C	Rary le Traître	Mage
162-Ra	Mordenkainen	Mage
163-R	Tyslin San	Mage
164-Ra	Otto	Mage
165-Ra	Mika le Nomade des loups	Mage
166-Ra	Loth, la Reine Araignée	Monstre
167-R	Iuz le Maléfaisant	Monstre
168-Ra	Solde de Combat	Allié
169-Ra	Lame-en-peine	Allié
170-R	Sysania	Clerc
171-R	Klara	Héros
172-Ra	Hettman Tsurin	Héros
173-Ra	Griffon	Objet Magique
174-Ra	Zombi marin	Allié
175-Ra	Loup des Brumes	Événement
176-R	Tyrinon	Héros
177-R	Quagmiera le dragon	Monstre
178-Ra	Parchemin d'Exil spirituel	Objet Magique
179-Ra	Assassin	Événement
180-Ra	Fureur berserk!	Événement
181-C	Nomades des Loups	Héros
182-Ra	Parchemin de fureur	Sort de Mage
183-R	Miles	Allié
184-C	Trystan	Allié
185-Ra	Thorvid	Héros
186-Ra	Folie féérique	Événement
187-R	Nenico	Clerc
188-C	Jeune dragon d'or	Monstre
189-Ra	Archi-druide	Clerc
190-R	Chien Infernal	Allié
191-Ra	Parchemin d'accès à l'au-delà	Objet Magique
192-Ra	Squelette géant	Allié
193-C	Squelette	Allié
194-R	Horreur ailée	Monstre
195-R	Sylvains du Grandbois	Allié
196-C	Rodeurs du Boisconu	Héros
197-Ra	Tête de Gulothku	Objet Magique
198-C	Fortins frontaliers	Domaine
199-C	Boule de cristal de Ren	Objet Magique
200-R	Figurine de faucon	Événement
201-C	Transformation	Événement
202-R	Esclavage!	Événement
203-C	Siège	Événement
204-Ra	Corruption!	Événement
205-R	Chargez!	Événement
206-C	Épée magique	Objet Magique
207-R	Agrandissement	Sort de Mage
208-Ra	Anneau des étoiles filantes	Objet Magique
209-C	Armes de Véluna	Domaine
210-R	Baratin!	Événement
211-C	Vol	Sort de Mage
212-Ra	Changement de forme	Sort de Mage
213-Ra	Razieurs barbares	Événement

214-Ra	Flotte au trésor	Événement
215-Ra	Potion de souffre enflammé	Objet Magique
216-C	Armes des Terres Bouclier	Domaine
217-R	Filet piègeur	Objet Magique
218-Ra	Pont arc-en-ciel	Événement
219-Ra	Marche de flanc	Allié
220-C	Bâtonnet de dissipation de la magie	Objet Magique
221-Ro	Draj	Royaume
222-Ro	Raam	Royaume
223-Ro	Urik	Royaume
224-Ro	Tyr	Royaume
225-R	Gulg	Royaume
226-R	Nibenay	Royaume
227-Ro	Balic	Domaine
228-R	Le Palais de Boue	Domaine
229-R	Lédipolus Nord	Domaine
230-R	Lédipolus Sud	Domaine
231-C	Altaruk	Domaine
232-C	Point Salé	Domaine
233-R	Ogo	Domaine
234-R	Makla	Domaine
235-C	Kalinday	Domaine
236-C	Fort-de-l'Arche	Domaine
237-C	Point Salé	Domaine
238-Ra	Bouclier du crépuscule	Objet Magique
239-Ra	Campagne hivernale	Événement
240-R	Glustenal	Domaine
241-C	Yaramuke	Domaine
242-C	l'Oasis Perdue	Domaine
243-C	Le Bassin de Grak	Domaine
244-C	Source d'Argent	Domaine
245-C	Puit Amer	Domaine
246-C	Aigues-Noires	Domaine
247-C	Fort Melidor	Domaine
248-C	Oubliettes de Gulg	Domaine
249-R	Ziggourat	Domaine
250-C	Temple	Domaine
251-C	Horde de Mogadisho	Allié
252-R	Assassins	Allié
253-C	Mercenaires Petites-gens	Allié
254-C	Troupe de guerre	Allié
255-R	Lanciers sur Kank	Allié
256-C	Mercenaires nomades	Allié
257-R	Gladiateurs	Allié
258-R	Rikus	Héros
259-Ra	Neeva	Héros
260-C	Sadira	Mage
261-R	Agis	Héros
262-Ra	Anavias	Héros
263-Ra	Vaerhirmanna	Mage
264-C	Hermilard	Héros
265-C	T'kkyk	Héros
266-R	Azhul	Héros
267-Ra	Infiltre suicide	Événement
268-C	Bagual	Clerc
269-R	Rowan	Allié
270-C	Shayira	Clerc
271-C	Ashathra	Allié
272-C	Stug	Allié
273-R	Ka'Cha	Allié
274-C	Galek	Allié
275-R	Danseurs du Vent	Événement
276-C	Chasseurs d'Eau	Événement
277-R	Mains d'Argent	Événement
278-C	Chanteurs de Ciel	Événement
279-C	Traqueurs de Pulvre	Allié
280-R	Coueurs de la Nult	Allié
281-Ra	So-ut	Allié
282-C	Citernaire	Monstre
283-C	Al	Allié
284-Ra	Sauvage mul	Monstre
285-R	Inhumain	Allié
286-Ra	Pyrène	Allié
287-R	Cha'hrang	Allié
288-Ra	Esprit tellurien	Événement
289-Ra	Thri-kreen	Allié
290-C	Wijon	Allié
291-R	Mikor	Allié
292-Ra	Salicia	Allié
293-R	Zurn	Allié
294-C	Powell	Allié
295-Ra	Baber	Allié
296-C	Wachter	Allié
297-R	Foucault	Allié
298-Ra	Stef'a Naf'ski	Monstre
299-Ra	Capitaine Kazhal	Monstre
300-R	Dlasva	Héros
301-Ra	Tithian	Héros
302-R	Verrasi	Allié
303-C	Profanatrice	Mage
304-Ra	Roi Dragon	Monstre
305-Ra	Borys	Monstre
306-C	Préservateur	Mage
307-C	Punisseur	Allié
308-R	Gith	Allié
309-C	Tigre	Allié
310-C	Orbe de Pouvoir	Objet Magique
311-R	Anneau de vue totale	Objet Magique
312-C	Trésor	Événement
313-C	Bouclier de destruction	Objet Magique
314-R	Bouclier d'annihilation	Objet Magique
315-C	Bouclier de dévastation	Objet Magique
316-C	Bouclier de perversité	Objet Magique
317-R	Bouclier sanglant	Objet Magique
318-C	La lance de Bois de Cœur	Objet Magique
319-C	La Caravane	Événement
320-R	Le collier	Objet Magique
321-C	Clerc élémentaliste	Clerc
322-Ra	Archer elfe	Allié
323-Ra	Le Proscrit	Héros
324-R	Sicalres	Allié
325-Ra	Guerrier du désert	Héros

326-Ra	Guloth'katra	Monstre
327-Ra	Guerrier du désert	Héros
328-C	Maraudeur	Allié
329-C	Scarabées de Shaqat	Allié
330-R	Tembo	Monstre
331-C	Boule de feu	Sort de Mage
332-C	Éclair	Sort de Mage
333-C	Paralyse	Sort de Mage
334-C	Projectile magique	Sort de Mage
335-C	Mur de feu	Sort de Mage
336-C	Mur de fer	Sort de Mage
337-C	Mur de pierre	Sort de Mage
338-C	Mur de force	Sort de Mage
339-Ra	Maître-lame Aurak	Monstre
340-C	Cône de froid	Sort de Mage
341-C	Sommell	Sort de Mage
342-C	Bouclier	Sort de Mage
343-C	Vol	Sort de Mage
344-Ra	Poing broyant	Sort de Mage
345-Ra	Coffre mystique de Nystul	Objet Magique
346-C	Dissipation de la magie	Sort de Mage
347-C	Force fantasmagique majeure	Sort de Mage
348-Ra	Terreur	Sort de Mage
349-C	Soin des blessures légères	Sort de Clerc
350-C	Soin des blessures graves	Sort de Clerc
351-C	Bâtons en serpents	Sort de Clerc
352-Ra	Barrière acérée	Sort de Clerc
353-C	Bénédictio	Sort de Clerc
354-Ra	Sanctuaire	Sort de Clerc
355-Ra	Vent divin	Sort de Clerc
356-C	Peau d'écorce	Sort de Clerc
357-C	Charme	Sort de Mage
358-C	Dissipation de la magie	Sort de Clerc
359-C	Ténébres	Sort de Clerc
360-C	Protection	Sort de Clerc
361-C	Char de Sustare	Sort de Clerc
362-Ra	Rayon de soleil	Sort de Clerc
363-C	Mur d'épines	Sort de Clerc
364-R	Mur de feu	Sort de Clerc
365-C	Parole Divine	Sort de Clerc
366-Ra	Rappel à la vie	Sort de Clerc
367-R	Colonne de feu	Sort de Clerc
368-C	Protection contre la foudre	Sort de Clerc
369-R	Silence	Sort de Clerc
370-C	Invisibilité aux morts-vivants	Sort de Clerc
371-C	Mur de brouillard	Sort de Mage
372-C	Oubli	Sort de Mage
373-C	Toile	Sort de Mage
374-C	Clignotement	Sort de Mage
375-C	Immobilisation des morts-vivants	Sort de Mage
376-C	Charme-monstres	Sort de Mage
377-Ra	Vent de désenchantement	Événement
378-R	Tentacules noirs	Sort de Mage
379-R	Bouclier de feu	Sort de Mage
380-C	Tempête glaciale	Événement
381-Ra	Pièce de mégalomanie	Objet Magique
382-C	Brouillard solide	Événement
383-C	Animation des morts	Sort de Mage
384-C	Nuage mortel	Sort de Mage
385-C	Débilité mentale	Sort de Mage
386-C	Receptacle magique	Sort de Mage
387-C	Chien Loyal	Événement
388-C	Passes-murailles	Sort de Mage
389-C	Rocher en boue	Sort de Mage
390-C	Chaîne d'éclairs	Sort de Mage
391-C	Brouillard mortel	Sort de Mage
392-C	Sort de mort	Sort de Mage
393-Ra	Désintégration	Sort de Mage
394-C	Quête	Sort de Mage
395-C	Bannissement	Sort de Mage
396-C	Contrôle des morts-vivants	Sort de Mage
397-C	Doigt de mort	Sort de Mage
398-C	Renouveau des sorts	Sort de Mage
399-Ra	La cloche de Perceval	Objet Magique

Spellfire

Maîtrisez... les nouvelles règles

par Frank Stora,
grand docteur es dragons et tigres

Deuxième jeu de cartes à collectionner apparu sur le marché, Spellfire a été le premier édité en français. Mais, alors que le jeu américain s'est développé depuis au fil des extensions et des éditions, rien n'a bougé sur le front français. Dommage, car l'évolution du jeu a été très positive. Voici une petite mise à jour pour vous aider à vous y retrouver.



Bon sang! Un jeu de cartes avec des dragons, et des donjons! Serait-ce un jeu TSR? Gagné!

Récapitulons. Une, deux, trois, quatre éditions de la série de base, comptant chacune 400 cartes (500 pour la n° 4), plus un nombre variable de cartes supplémentaires (numérotées 1 à 25 pour la n° 1, 401 à 420 pour la 2, 401 à 440 pour la 3, 501 à 540 pour la 4). Ajoutez-y dix extensions de 100 cartes (plus, le plus souvent, 25 cartes supplémentaires). En trois ans! Et ce n'est pas fini, comptez sur TSR! On s'en doute, si l'éditeur poursuit son effort de façon aussi soutenue, c'est que les acheteurs répondent présents, même si la mutation commerciale de Magic n'a pas atteint Spellfire.

Les raisons d'un succès

Le joueur français allergique aux cartes en anglais peut se demander pourquoi ce jeu dont on parle assez peu est finalement un réel succès commercial. En fait, TSR a démontré qu'en s'appliquant, même un élève médiocre peut arriver à un bon résultat – et aussi, je le crains, que, comme disait Staline, la quantité, lorsqu'elle est assez grande, est en elle-même une qualité.

Tout d'abord, au fil des éditions, les règles ont été remaniées de plus en plus profondément. Celles de la quatrième édition sont très éloignées du bourrinisme hâtif qui avait présidé à la rédaction de la première version. De nouveaux types de cartes sont apparus, un effort a été fait pour mieux inscrire le jeu dans la vaste trame des univers d'AD&D, et surtout les règles ont été clarifiées, rectifiées, précisées, peaufinées, nettoyées – bref : vraiment améliorées. Tout cela sans en conservant un style d'une réelle originalité, à la fois bon enfant et grosbill. D'ailleurs, ce grosbillisme est relatif : dans Spellfire, on peut toujours trouver plus bourrin que soi.

Seconde clef du succès : la parution continue de nouvelles cartes. Et comment illustrer environ deux mille cartes en réduisant le prix de fabrication (chez TSR, on sait compter les pièces

d'or)? En limitant le nombre de dessins originaux. D'où la reproduction d'extraits d'illustrations de divers livrets d'AD&D. Mais la technique a ses limites. A présent, ces illustrations, dont la qualité allait de l'excellent au médiocre, cèdent trop souvent la place à des photos de joyeux drilles déguisés pour un grandeur-nature, dans des tenues dont le réalisme va du franchement nul au parfaitement craignos. Mais, des goûts et des couleurs, il ne faut disputer. Apparemment, les amateurs ont préféré voir la bouteille à moitié pleine : toujours plus de cartes, toujours plus puissantes. Et puis, c'est vrai qu'avec un si grand choix, vous n'êtes pas obligé de jouer avec celles qui sont vraiment trop moches!

Un mot clef : la variété

La quatrième édition des règles commence par quelques mots sympas, où les auteurs vous rappellent que ce n'est qu'un jeu, et qu'il ne faut pas s'embêter avec des petits points de règles tordus (suivez leur regard...). Voici maintenant les principaux apports des règles modèle 96 par rapport aux règles modèle 93 (celles de l'édition française) et que vous pouvez sans problème adopter.

- Le changement principal est sans doute que, dans un paquet de jeu, aucune carte ne peut figurer à plus d'un exemplaire. Voilà qui évite de se poser des questions au moment de la construction du paquet, et qui garantit des passages variés sur la table. Le paquet, lui, reste limité à 55 cartes.

- Aux quatre premiers types de champions (héros, prêtres, magiciens et monstres) se sont joints les psionistes, les régents et les voleurs. Ces trois catégories bénéficient d'aptitudes spécifiques, représentées par des cartes, comme les sorts des prêtres et des magiciens. Ajoutez à ces aptitudes les cartes de combat à main nues, plus spécialement conçues, je pense, pour les héros. Par ailleurs, certains champions ne sont autres que des avatars de dieux, hyperpuissants,

mais dont la mise en jeu nécessite en général de douloureux sacrifices.

- La règle optionnelle sur les mondes d'AD&D est désormais standard. Par exemple, un champion Greyhawk ne peut utiliser qu'un artefact Greyhawk (ou générique AD&D). De même, la règle « du Cosmos » devient standard : il ne peut y avoir sur la table qu'un seul champion, artefact, royaume ou dépendance du même nom.

- Sur la table, il faut ajouter aux Royaumes et à la Réserve de champions (pool) l'Abyss (cartes éliminées) et les Limbes (cartes non écartées mais pas vraiment en jeu).

- En règle générale, quand deux pouvoirs spéciaux sont contradictoires, celui de l'Attaquant s'exerce en premier. Un ordre d'activation exhaustif évite toute discussion.

- Si un sort de mur interdit à un champion de continuer un combat, il est battu, mais non tué (il retourne à sa Réserve).

- De nombreux points de règles sont éclaircis, mais tout dire exigerait en fait une traduction complète! Pour ceux qui souhaitent aller plus loin, un seul conseil possible : achetez une boîte de la 4e édition U.S., et faites un effort en anglais.

Fiche technique

Éditeur : TSR

Présentation : double paquet de base de 55 cartes chacun, pochette-recharge de 15 cartes

En v.o. (toutes les éditions) et en v.f. (la première édition seulement)

Prix indicatifs :

80 F (double-paquet de base) et 22 F (pochette-recharge).

Star Wars

Les deux côtés des cartes

par Julien Blondel et Rémi Gerard

Luke Skywalker à votre table, Vador et l'Étoile noire dans un classeur... C'est désormais possible avec le jeu de cartes.



Un avantage avec le jeu de cartes : les méchants peuvent gagner.



sur des sites comportant au moins un symbole Force (obligatoirement sur un système pour les vaisseaux). Elles sont définies par leur puissance et, suivant le cas, leur agilité, leur manœuvrabilité ou leur armure.

Certaines cartes permettent de réagir après une action adverse, de modifier une phase de jeu ou encore de « tricher » avec ses différentes piles de cartes.

Ta destinée, tu dois accomplir

Toute la subtilité de *Star Wars* réside dans la gestion des points de Force et dans l'organisation des trois piles principales. Le fait de jouer des cartes exige tantôt une dépense de PF, tantôt la pioche d'une ou plusieurs cartes dans la Réserve (appelées cartes de Destinée). A titre d'exemple, une phase de Combat commence par le calcul des Puissances opposées, puis chaque joueur pioche un nombre de Destinées variant selon les armes qu'il contrôle ou les effets qu'il souhaite jouer. La valeur de la Destinée est fixée par un chiffre situé dans l'angle supérieur droit de la carte (seule exception : les sites, dont la valeur est toujours considérée comme nulle), et correspond soit aux dégâts infligés, soit au bon ou mauvais fonctionnement d'un objet.

Star Wars est donc un jeu complexe, relativement lent dans certains cas, et qui nécessite une bonne maîtrise des règles. De plus, si les différentes extensions parues à ce jour (*Hoth*, *A New Hope*...) ont enrichi les cartes de base, elles ont également ajouté des points de règle et des stratégies pas toujours évidentes à intégrer aux anciennes. Que penser d'un jeu terrestre basé sur *Hoth* face à une armada spatiale venue tout droit de l'Étoile noire...

Dernier dérivé de la célèbre saga, le jeu de cartes *Star Wars* reprend bien plus que le concept et l'ambiance de la trilogie. Des personnages majeurs aux figures les plus anonymes, des croiseurs titanesques aux droïds miniatures, tout est présent, jusqu'à la Force ! Chaque partie simule un épisode de la lutte entre les Impériaux et les Rebelles, et permet aux joueurs de gérer des conflits spatiaux, des mouvements de troupes terrestres ou encore de reconstituer des événements de la saga. Une partie se joue à deux, Alliance contre Empire, et a pour but d'épuiser la réserve de Force de son adversaire. Original, le système repose sur la dépense en nombre de cartes, et non pas sur l'énergie que celles-ci pourraient produire. Sachant qu'un jeu doit obligatoirement comporter 60 cartes (chacune pouvant être considérée comme valant un point de Force), le parcours des points de Force (PF) est représenté par trois piles spécifiques : la Réserve, la pile de Force, et la Force utilisée. Au début du tour, les joueurs puisent dans leur Réserve un nombre de cartes équivalant à la Force produite par les planètes et/ou les bases qu'ils contrôlent. Ces cartes sont placées dans la pile de Force et représentent l'énergie allouée au joueur pour ce tour. Pour payer une action (appeler des personnages, les équiper, décaler des unités, combattre...), le joueur utilise ces cartes qu'il transfère ensuite dans la troisième pile. À la fin du tour, les cartes de Force utilisées sont à nouveau placées sous la Réserve. Une quatrième pile, celle des Pertes, accueille les PF perdus suite à un combat ou à des effets visant l'une des trois piles, ou même la main du joueur. Pour gagner, il suffit de faire perdre à son adversaire un nombre de cartes fixé en début de partie, et qui peut aller de 10 à 60.

La Force est dans la pile

Une partie de *Star Wars* est décomposée en six phases. Les phases d'Activation et de Contrôle

permettent de déterminer les PF des joueurs en comptant les ressources de chaque site et, le cas échéant, en drainant la Force adverse. Il est ensuite possible de poser des cartes (Personnage, Véhicule, Arme...) durant la phase de Déploiement, avant de passer au Combat et au Mouvement de troupes. Toutes ces actions réclament une dépense variable de PF, puisés dans la pile de Force qui en limite le nombre. Un joueur finit son tour en piochant à son gré dans les cartes restantes de sa pile de Force, puis annonce : « La Force est avec toi ! » à son adversaire. Les différentes cartes de *Star Wars* comportent une foule d'indications qui influent sur le jeu et sur la gestion de la Force. Chaque carte est reconnaissable à son icône et à sa couleur, elle est décrite par un texte court (qui ravira les fans de la série). Les lieux (séparés en systèmes et en sites terrestres ou spatiaux) sont principalement définis par les PF qu'ils peuvent rapporter. De plus, une bande de texte est placée de chaque côté du lieu, de façon à ce que les joueurs puissent lire les informations spécifiques à la couleur de leur Force. Les cartes produisant des effets (Interrupts et Effects) altèrent le cours de la partie, alors que les cartes d'équipement (Armes et Objets) doivent être associées à un support qui est précisé sur chaque carte. Les cartes Personnage, Véhicule et Vaisseau doivent être posées

Fiche technique

Éditeur : Decipher
Présentation : paquet de 50 cartes, pochette-recharge de 15 cartes
En anglais uniquement.
Prix indicatifs : 60 F (paquet de base) et 20 F (pochette-recharge).

Star Wars

Série de base

Light Side

► Commons

C2...A Few Maneuvers	Used Interrupt
C2...Blaster	Character Weapon
C1...Blaster Rifle	Character Weapon
C2...Collision!	Lost Interrupt
C2...Combined Attack	Lost Interrupt
C1...CZ-3 [Seezee-Three]	Character: Droid
C2...Death Star: Docking Bay 327	Location
C1...Don't Underestimate Our Chances	Lost Interrupt
C2...Droid Shutdown	Used Interrupt
C2...Electrobinoculars	Device
C2...Ellorrs Madak	Effect
C2...Friendly Fire	Lost Interrupt
C2...Fusion Generator Supply Tanks	Device
C2...Han's Dice	Used Interrupt
C2...Hear Me Baby, Hold Together	Used Interrupt
C2...Hyper Escape	Used Interrupt
C2...I've Got A Bad Feeling About This	Used Interrupt
C2...It Could Be Worse	Used Interrupt
C2...Jawa	Character: Alien
C2...Lift Tube	Transport Vehicle
C1...LIN-V8K [Elleyein-Veeateem]	Character: Droid
C2...Narrow Escape	Used Interrupt
C2...Old Ben	Lost Interrupt
C2...Proton Torpedoes	Starship Weapon
C2...R2-X2 [Artoo-Extoo]	Character: Droid
C2...R4-E1 [Arfour-Eeone]	Character: Droid
C2...Radar Scanner	Used Interrupt
C2...Rebel Barrier	Used Interrupt
C2...Rebel Guard	Character: Rebel
C2...Rebel Pilot	Character: Rebel
C1...Rebel Reinforcements	Lost Interrupt
C2...Rebel Trooper	Character: Rebel
C2...Restraining Bolt	Device
C2...Sal'torr Kal Fas	Effect
C2...Scomp Link Access	Used Interrupt
C2...Shistavanen Wolfman	Character: Alien
C2...SoroSuub V-35 Landspeeder	Transport Vehicle
C1...Surprise Assault	Lost Interrupt
C2...Talz	Character: Alien
C2...Tatooine	Location
C2...Tatooine Utility Belt	Device
C2...Tatooine: Docking Bay 94	Location
C1...Tatooine: Dune Sea	Location
C1...Tatooine: Jawa Camp	Location
C1...Tatooine: Lars' Moisture Farm	Location
C2...The Bith Shuffle	Used Interrupt
C2...Timer Mine	Automated Weapon
C2...Vaporator	Device
C2...We're Doomed	Used Interrupt
C1...X-wing	Starship
C2...Y-wing	Starship
C2...Yavin 4	Location
C2...Yavin 4: Docking Bay	Location
C1...Yavin 4: Jungle	Location

► Uncommons

U1...2X-3KPR [Tooex]	Character: Droid
U1...A Tremor In The Force	Effect
U1...Alderaan	Location
U1...Alter	Used Interrupt
U1...Beri Lars	Character: Rebel
U1...Beri Stew	Lost Interrupt
U1...BoShek	Character: Alien
U2...Caller	Device
U2...Corellian Corvette	Starship
U1...Crash Site Memorial	Effect
U1...Dantooine	Location
U2...Death Star: Detention Block Control Room	Location
U1...Death Star: Trash Compactor	Location
U2...Escape Pod	Used Interrupt
U1...Eyes In The Dark	Effect
U2...Figrin D'an	Character: Alien
U1...General Donna	Character: Rebel
U2...Han's Back	Lost Interrupt
U2...How Did We Get Into This Mess?	Used Interrupt
U2...Hydroponics Station	Device
U1...Jawa Siesta	Effect
U1...Jedi Lightsaber	Character Weapon
U1...Jek Porkins	Character: Rebel

U1...Kabe	Character: Alien
U2...Kessel	Location
U2...Leia's Back	Lost Interrupt
U1...Leia's Sporting Blaster	Character Weapon
U2...Luke's Back	Lost Interrupt
U2...Luke's X-34 Landspeeder	Transport Vehicle
U2...Momaw Nadon	Character: Alien
U2...Nabrun Leids	Used Interrupt
U1...Nightfall	Effect
U2...Out Of Nowhere	Used Interrupt
U1...Owen Lars	Character: Rebel
U1...Panic	Used Interrupt
U2...Plastoid Armor	Ultimi Effect
U1...Pops	Character: Rebel
U1...Quad Laser Cannon	Starship Weapon
U1...Red 1	Starship
U1...Restricted Deployment	Effect
U2...Return Of A Jedi	Lost Interrupt
U1...Rycar Rylerd	Effect
U1...Sense	Used Interrupt
U2...Spaceport Speeders	Used Interrupt
U1...Special Modifications	Effect
U1...Targeting Computer	Device
U2...Tatooine: Mos Eisley	Location
U1...This Is All Your Fault	Used Interrupt
U2...Traffic Control	Effect
U1...Tusken Breath Mask	Ultimi Effect
U1...Woslea	Character: Alien
U2...Yavin 4: Massassi War Room	Location
U2...Yavin Sentry	Effect
U1...Yerka Mig	Ultimi Effect

► Rares

R1...Affect Mind	Effect
R1...Beggar	Effect
R2...Biggs Darklighter	Character: Rebel
R1...C-3PO [See-Threepio]	Character: Droid
R1...Cantina Brawl	Lost Interrupt
R1...Death Star Plans	Ultimi Effect
R2...Demotion	Effect
R2...Dice Ibegon	Character: Alien
R1...Disarmed	Effect
R1...Don't Get Cocky	Lost Interrupt
R1...Dutch	Character: Rebel
R2...Full Throttle	Lost Interrupt
R1...Gift Of The Mentor	Lost Interrupt
R2...Gold 1	Starship
R2...Gold 5	Starship
R1...Han Solo	Character: Rebel
R2...Han's Heavy Blaster Pistol	Character Weapon
R1...Help Me Obi-Wan Kenobi	Used Interrupt
R2...Into the Garbage Chute, Flyboy	Used Interrupt
R1...Jedi Presence	Lost Interrupt
R1...K'lor'slug	Effect
R1...Kal'Falni C'ndros	Character: Alien
R2...Kessel Run	Ultimi Effect
R1...Krayt Dragon Howl	Lost Interrupt
R2...Leesub Sirlin	Character: Alien
R1...Leia Organa	Character: Rebel
R1...Lightsaber Proficiency	Effect
R1...Luke Skywalker	Character: Rebel
R2...Mantellian Savrip	Effect
R1...Millennium Falcon	Starship
R1...Move Along	Used Interrupt
R2...Noble Sacrifice	Lost Interrupt
R1...Obi-Wan Kenobi	Character: Rebel
R1...Obi-Wan's Cape	Effect
R1...Obi-Wan's Lightsaber	Character Weapon
R2...On The Edge	Lost Interrupt
R1...Our Most Desperate Hour	Ultimi Effect
R2...Rebel Planners	Effect
R2...Red 3	Starship
R1...Red Leader	Character: Rebel
R1...Revolution	Effect
R1...Sandcrawler	Transport Vehicle
R1...Skywalkers	Lost Interrupt
R2...Solo Han	Lost Interrupt
R2...Tagge Seeker	Automated Weapon
R2...Tarkin Seeker	Automated Weapon
R2...Tatooine: Cantina	Location
R1...Tatooine: Obi-Wan's Hut	Location
R2...Thank The Maker	Lost Interrupt
R2...The Force Is Strong With This One	Lost Interrupt
R1...Ultimi!	Used Interrupt
R2...Warrior's Courage	Lost Interrupt
R2...WED-9-M1 'Bantha' Droid	Character: Droid
R1...Yavin 4: Massassi Throne Room	Location

Dark Side

► Commons

C2...Baniss Keep	Effect
C2...Blaster Rifle	Character Weapon
C2...Collateral Damage	Lost Interrupt
C1...Comlink	Device
C1...Counter Assault	Lost Interrupt
C2...Dark Maneuvers	Used Interrupt
C2...Dead Jawa	Lost Interrupt
C2...Death Star Trooper	Character: Imperial
C1...Death Star: Detention Block Corridor	Location
C2...Death Star: Docking Bay 327	Location
C2...Droid Detector	Device
C2...Fusion Generator Supply Tanks	Device
C2...Gaderffil Stick	Character Weapon
C2...I've Got A Problem Here	Lost Interrupt
C2...Imperial Barrier	Used Interrupt
C2...Imperial Blaster	Character Weapon
C2...Imperial Code Cylinder	Used Interrupt
C2...Imperial Pilot	Character: Imperial
C1...Imperial Reinforcements	Lost Interrupt
C2...Imperial Trooper Guard	Character: Imperial
C1...It's Worse	Lost Interrupt
C2...Jawa	Character: Alien
C2...Ket Maliss	Effect
C2...Kintan Strider	Lost Interrupt
C2...Lift Tube	Transport Vehicle
C1...LIN-V8M [Elleyein-Veeateem]	Character: Droid
C2...Macroscan	Effect
C2...Ommi Box	Used Interrupt
C2...Overload	Lost Interrupt
C2...Precise Attack	Lost Interrupt
C2...R1-G4 [Arone-Geefour]	Character: Droid
C2...R4-M9 [Arfour-Emmine]	Character: Droid
C2...Restraining Bolt	Device
C2...Scanning Crew	Used Interrupt
C2...Set For Stun	Lost Interrupt
C2...Stormtrooper	Character: Imperial
C2...Stormtrooper Backpack	Device
C2...Stormtrooper Utility Belt	Device
C2...Takeel	Lost Interrupt
C2...Tallon Roll	Used Interrupt
C2...Tatooine	Location
C2...Tatooine: Docking Bay 94	Location
C1...Tatooine: Jawa Camp	Location
C1...Tatooine: Jundland Wastes	Location
C1...Tatooine: Mos Eisley	Location
C2...TIE Fighter	Starship
C2...TIE Scout	Starship
C2...Timer Mine	Automated Weapon
C2...Tusken Raider	Character: Alien
C2...Tusken Scavengers	Lost Interrupt
C2...Ubriklikan 9000 Z001	Transport Vehicle
C2...Yavin 4	Location
C2...Yavin 4: Docking Bay	Location
C1...You Overestimate Their Chances	Lost Interrupt

► Uncommons

U1...A Disturbance In The Force	Effect
U1...Alter	Used Interrupt
U2...Bantha	Creature Vehicle
U2...Black 3	Starship
U2...Blast Door Controls	Effect
U1...Blaster Rack	Effect
U1...Blaster Scope	Device
U1...Boosted TIE Cannon	Starship Weapon
U2...Caller	Device
U1...Chief Bast	Character: Imperial
U1...Colonel Wulff Yularen	Character: Imperial
U2...Commander Praji	Character: Imperial
U1...Dantooine	Location
U2...Dark Hours	Effect
U1...Dark Jedi Lightsaber	Character Weapon
U1...Dathcha	Character: Alien
U1...Death Star Sentry	Effect
U2...Death Star: Central Core	Location
U1...Death Star: Level 4 Military Corridor	Location
U2...Death Star: War Room	Location
U2...DS-61-2	Character: Imperial
U2...EG-6 [Eegeee-Six]	Character: Droid
U2...Elis Helrot	Used Interrupt
U1...Emergency Deployment	Used Interrupt
U2...Evacuate?	Used Interrupt
U2...Feltpipern Trevagg	Character: Alien
U2...Full Scale Alert	Lost Interrupt
U2...Gravel Storm	Lost Interrupt
U1...I've Lost Artoo!	Effect
U1...Imperial-Class Star Destroyer	Starship
U1...Ion Cannon	Starship Weapon
U1...Jawa Pack	Effect
U2...Kessel	Location
U2...Laser Projector	Automated Weapon
U2...Lieutenant Tanbris	Character: Imperial
U2...Limited Resources	Lost Interrupt
U1...Luke? Luuuuke!	Ultimi Effect
U2...M'lyoom Onith	Character: Alien

U1...MSE-6 'Mouse' Droid	Character: Droid
U2...Observation Holocam	Device
U1...Ponda Baba	Character: Alien
U1...Prophetess	Character: Alien
U2...Reactor Terminal	Effect
U1...Sense	Used Interrupt
U1...Sundown	Effect
U2...Tatooine: Lars' Moisture Farm	Location
U1...The Empire's Back	Lost Interrupt
U2...TIE Advanced x1	Starship
U1...Trinto Duaba	Used Interrupt
U2...Trooper Charge	Lost Interrupt
U1...Wrong Turn	Effect
U2...Wuher	Character: Alien
U2...Yavin 4: Jungle	Location
U1...Your Eyes Can Deceive You	Effect

► Rares

R1...5d6-RA-7 [Fivedesix]	Character: Droid
R2...Admiral Motti	Character: Imperial
R1...Alderaan	Location
R2...Assault Rifle	Character Weapon
R1...Black 2	Starship
R1...Boring Conversation Anyway	Used Interrupt
R2...Charming To The Last	Lost Interrupt
R1...Dark Collaboration	Lost Interrupt
R1...Dark Jedi Presence	Lost Interrupt
R1...Darth Vader	Character: Imperial
R1...Devastator	Starship
R1...Disarmed	Effect
R2...Djas Puhz	Character: Alien
R2...Dr. Evazan	Character: Alien
R1...DS-61-3	Character: Imperial
R1...Expand The Empire	Effect
R2...Fear Will Keep Them In Line	Effect
R2...Garindan	Character: Alien
R2...General Tagge	Character: Imperial
R1...Grand Moff Tarkin	Character: Imperial
R2...Han Seeker	Automated Weapon
R1...I Find Your Lack Of Faith Disturbing	Effect
R2...I Have You Now	Lost Interrupt
R2...Juri Juice	Ultimi Effect
R1...Kitik Keed'kak	Character: Alien
R2...Labria	Character: Alien
R2...Lateral Damage	Ultimi Effect
R1...Light Repeating Blaster Rifle	Character Weapon
R1...Local Trouble	Lost Interrupt
R2...Lone Pilot	Lost Interrupt
R2...Lone Warrior	Lost Interrupt
R1...Look Sir, Droids	Lost Interrupt
R2...Luke Seeker	Automated Weapon
R1...Molator	Effect
R2...Moment Of Triumph	Lost Interrupt
R2...Myo	Character: Alien
R2...Nevar Yalnal	Lost Interrupt
R1...Organa's Ceremonial Necklace	Ultimi Effect
R1...Physical Choke	Lost Interrupt
R1...Presence Of The Force	Effect
R2...Sandcrawler	Transport Vehicle
R1...Send A Detachment Down	Ultimi Effect
R2...Tactical Re-Call	Ultimi Effect
R2...Tatooine: Cantina	Location
R1...The Circle Is Now Complete	Lost Interrupt
R1...Tonnikia Sisters	Character: Alien
R2...Turbolaser Battery	Starship Weapon
R1...Ultimi!	Used Interrupt
R1...Vader's Custom TIE	Starship
R1...Vader's Eye	Lost Interrupt
R1...Vader's Lightsaber	Character Weapon
R1...We're All Gonna Be A Lot Thinner!	Lost Interrupt
R2...WED15-1662 'Treadwell' Droid	Character: Droid
R1...Your Powers Are Weak, Old Man	Lost Interrupt

A New Hope

Light Side

► Commons

C2...Arcona	Character: Alien
C2...Blast The Door, Kid!	Lost Interrupt
C2...Blue Milk	Used or Lost Interrupt
C1...Commander Evram Lajale	Character: Rebel
C2...Corellian	Character: Alien
C2...Corellian Slip	Used Interrupt
C2...Eject! Eject!	Effect
C2...Grappling Hook	Immediate Effect
C2...Grimtaash	Used or Lost Interrupt
C2...Houjix	Lost Interrupt
C2...I Have A Very Bad Feeling About This	Used Interrupt
C2...Incom T-16 Skyhopper	Shuttle Vehicle
C2...Jawa Ion Gun	Character Weapon
C1...Kashyyyk	Location

Dans Star Wars, les batailles se gagnent aussi bien dans l'espace que sur les planètes.



C2...Merc Sunlet.....	Effect
C2...Quite A Mercenary.....	Used Interrupt
C2...R5-D4 (Arfive-Defour).....	Character: Droid
C2...RA-7 (Arey-Seven).....	Character: Droid
C1...Ralltir.....	Location
C2...Rebel Commander.....	Character: Rebel
C3...Rebel Squad Leader.....	Character: Rebel
C1...Rebel Tech.....	Character: Rebel
C2...Rectenna.....	Device
C2...Remote.....	Device
C2...Saurin.....	Character: Alien
C2...Solomahal.....	Effect
C1...Zutton.....	Character: Alien

► Uncommons

U1...Advance Preparation.....	Used or Lost Interrupt
U1...Alternatives To Fighting.....	Lost Interrupt
U1...Commander Vanden Willard.....	Character: Rebel
U2...Doikk Na'ts.....	Character: Alien
U2...Fire Extinguisher.....	Device
U2...Garouf Lafoe.....	Character: Alien
U1...Gold 2.....	Starship
U2...Het Nkik.....	Character: Alien
U1...I'm Here To Rescue You.....	Used Interrupt
U2...Jickabel G'ont.....	Character: Alien
U2...Logistical Delay.....	Effect
U1...Luke's Hunting Rifle.....	Character Weapon
U1...M-HYD'Binary'Droid.....	Character: Droid
U2...Nalan Cheel.....	Character: Alien
U2...Out Of Commission.....	Used Interrupt
U1...Red 6.....	Starship
U1...Rogue Bantha.....	Creature Vehicle
U1...Sabotage.....	Used Interrupt
U1...Scanner Techs.....	Effect
U1...Sensor Panel.....	Device
U1...Sorry About The Mess.....	Lost Interrupt
U2...Tiree.....	Character: Rebel
U2...Undercover.....	Effect
U2...What're You Tryin' To Push On Us?.....	Immediate Effect
U1...Y-wing Assault Squadron.....	Starship
U1...Yavin 4: Briefing Room.....	Location
U1...Yavin 4: Massassi Ruins.....	Location

► Rares

R2...Attack Run.....	Epic Event
R2...Bowcaster.....	Character Weapon
R1...Brainiac.....	Character: Alien
R1...Cell 2187.....	Ultimi Effect
R2...Chewbacca.....	Character: Alien/Rebel
R2...Clak'dor VII.....	Location
R2...Commence Recharging.....	Effect
R1...Corellia.....	Location
R2...Death Star: Trench.....	Location
R1...Dejarik Hologameboard.....	Location
R2...Double Agent.....	Lost Interrupt
R1...Hunchback.....	Character: Alien
R1...Let The Wookiee Win.....	Lost Interrupt
R1...Luke's Cape.....	Effect
R2...Magnetic Suction Tube.....	Device
R2...Motti Seeker.....	Automated Weapon
R2...R2-D2 (Artoo-Detoo).....	Character: Droid
R1...Red 2.....	Starship
R1...Red 5.....	Starship
R1...Sandcrawler: Loading Bay.....	Location
R2...SW-4 Ion Cannon.....	Starship Weapon
R1...Tantive IV.....	Starship
R1...They're On Dantooline.....	Ultimi Effect
R2...Tzizvt.....	Character: Alien
R1...Wedge Antilles.....	Character: Rebel
R1...Wookiee Roar.....	Lost Interrupt
R1...You're All Clear Kid!.....	Used Interrupt

Dark Side

► Commons

C2...Advosze.....	Character: Alien
C3...Bespin Motors.....	
Void Spider THX 1138.....	Shuttle Vehicle
C2...Come With Me.....	Effect
C1...Death Star Gunner.....	Character: Imperial

C2...Defel.....	Character: Alien
C2...Enhanced TIE Laser Cannon.....	Starship Weapon
C2...Ghhhk.....	Lost Interrupt
C2...Imperial Commander.....	Character: Imperial
C2...Imperial Justice.....	Effect
C3...Imperial Squad Leader.....	Character: Imperial
C3...Jawa Blaster.....	Character Weapon
C1...Kashyyyk.....	Location
C1...Lt. Pol Treidum.....	Character: Imperial
C2...Mobquet A-1 Deluxe Floater.....	Transport Vehicle
C2...Monnok.....	Used or Lost Interrupt
C2...Ng'ok.....	Used Interrupt
C1...Officer Evax.....	Character: Imperial
C2...Oo-ta Goo-ta, Solo?.....	Used Interrupt
C2...R2-Q2 (Artoo-Kyootoo).....	Character: Droid
C2...R5-A2 (Arfive-Ayttoo).....	Character: Droid
C1...Ralltir.....	Location
C2...Rodian.....	Character: Alien
C2...Stunning Leader.....	Lost Interrupt
C2...Swilla Corey.....	Effect
C2...Tentacle.....	Immediate Effect
C2...TIE Vanguard.....	Starship
C2...We Have A Prisoner.....	Lost Interrupt

► Uncommons

U2...Astromech Shortage.....	Effect
U2...Black 4.....	Starship
U1...Captain Khurgee.....	Character: Imperial
U2...Danz Borin.....	Character: Alien
U1...Death Star: Conference Room.....	Location
U1...Evader.....	Used or Lost Interrupt
U1...Hyperwave Scan.....	Effect
U1...Informant.....	Used Interrupt
U1...Krayt Dragon Bones.....	Effect
U2...Laser Gate.....	Device
U2...Lirin Car'n.....	Character: Alien
U1...Lt. Shann Childsen.....	Character: Imperial
U2...Mosep.....	Character: Alien
U1...Program Trap.....	Effect
U2...Reegesk.....	Character: Alien
U1...Reserve Pilot.....	Character: Imperial
U1...Sniper.....	Lost Interrupt
U2...Tech Mo'r.....	Character: Alien
U2...There'll Be Hell To Pay.....	Immediate Effect
U1...This Is Some Rescue!.....	Used Interrupt
U1...TIE Assault Squadron.....	Starship
U1...Tractor Beam.....	Device
U2...Undercover.....	Effect
U2...URORRu'R'R.....	Character: Alien
U1...URORRu'R'R's Hunting Rifle.....	Character Weapon
U1...Victory-Class Star Destroyer.....	Starship
U2...WED15-17'Septoid'Droid.....	Character: Droid

► Rares

R2...Besieged.....	Effect
R2...Commence Primary Ignition.....	Epic Event
R1...Conquest.....	Starship
R1...Dannik Jerricko.....	Character: Alien
R2...Dark Waters.....	Effect
R2...Death Star.....	Location
R2...Death Star Tractor Beam.....	Device
R2...Dianoga.....	Swamp Creature
R2...DS-61-4.....	Character: Imperial
R1...Greedo.....	Character: Alien
R1...Hem Dazon.....	Character: Alien
R1...Hypo.....	Device
R1...I'm On The Leader.....	Lost Interrupt
R1...Imperial Holotable.....	Location
R1...IT-O (Eyeteel-Oh).....	Character: Droid
R1...Kiffex.....	Location
R2...Leia Seeker.....	Automated Weapon
R2...Magnetic Suction Tube.....	Device
R2...Maneuver Check.....	Effect
R2...R3-T6 (Arthree-Teesix).....	Character: Droid
R1...Retract The Bridge.....	Lost Interrupt
R1...Sandcrawler: Droid Junkheap.....	Location
R1...Spice Mines Of Kessel.....	Ultimi Effect
R2...Superlaser.....	Death Star Weapon
R2...Tatooline: Bluffs.....	Location
R2...Trooper Davin Felth.....	Character: Imperial
R1...U-3PO (Yoo-Threepio).....	Character: Droid

The Empire Strikes Back: Hoth

Light Side

► Commons

C3...Echo Base Trooper.....	Character: Rebel
C1...Echo Base Trooper Officer.....	Character: Rebel
C2...Echo Trooper Backpack.....	Device
C1...EG-4 (Eegee-Four).....	Character: Droid
C2...Fall Back!.....	Lost Interrupt
C2...Frostbite.....	Effect
C2...FX-7 (Effex-Seven).....	Character: Droid
C2...Hoth Survival Gear.....	Device
C2...Hoth: Defensive Perimeter.....	Location
C2...Hoth: Echo Corridor.....	Location
C2...Hoth: Echo Docking Bay.....	Location
C2...Hoth: Echo Med Lab.....	Location
C2...Hoth: North Ridge.....	Location
C2...Hoth: Snow Trench.....	Location
C2...Infantry Mine.....	Automated Weapon
C2...It Can Wait.....	Lost Interrupt
C1...Medium Repeating Blaster Cannon.....	Artillery Weapon
C2...Nice Of You Guys To Drop By.....	Used Interrupt
C2...Perimeter Scan.....	Used Interrupt
C2...R2 Sensor Array.....	Device
C2...R5-M2 (Arfive-Emmtoo).....	Character: Droid
C1...Rebel Scout.....	Character: Rebel
C2...Rogue Gunner.....	Character: Rebel
C2...Tauntaun.....	Creature Vehicle
C2...Tauntaun Handler.....	Character: Rebel
C2...Vehicle Mine.....	Automated Weapon
C1...WED-1016'Techie'Droid.....	Character: Droid

► Uncommons

U2...Atgar Laser Cannon.....	Artillery Weapon
U1...Attack Pattern Delta.....	Lost Interrupt
U2...Cal Alder.....	Character: Rebel
U1...Derek'Hobbie'Klivan.....	Character: Rebel
U1...Dual Laser Cannon.....	Vehicle Weapon
U1...Evacuation Control.....	Effect
U1...Golan Laser Battery.....	Artillery Weapon
U2...Hoth.....	Location
U2...Hoth: Echo Command Center (War Room).....	Location
U2...Hoth: Main Power Generators.....	Location
U1...Ice Storm.....	Mobile Effect
U1...Jeroen Webb.....	Character: Rebel
U1...Lucky Shot.....	Used or Lost Interrupt
U2...Medium Transport.....	Starship
U1...One More Pass.....	Used Interrupt
U2...Ord Mantell.....	Location
U1...Power Harpoon.....	Vehicle Weapon
U2...Romas = "Lock" = Navander.....	Character: Rebel
U1...Shawn Valdez.....	Character: Rebel
U2...Snowspeeder.....	Combat Vehicle
U2...Tamizander Rey.....	Character: Rebel
U1...Tauntaun Bones.....	Effect
U1...Tigran Jamiro.....	Character: Rebel
U1...Toryn Farr.....	Character: Rebel
U1...Under Attack.....	Used Interrupt
U2...Walker Sighting.....	Lost Interrupt
U2...Wyron Serper.....	Character: Rebel

► Rares

R1...2-B (Too-Onebee).....	Character: Droid
R1...Anakin's Lightsaber.....	Character Weapon
R2...Artillery Remote.....	Device
R2...Bacta Tank.....	Effect
R1...Commander Luke Skywalker.....	Character: Rebel
R2...Concussion Grenade.....	Character Weapon
R2...Dack Ralter.....	Character: Rebel
R1...Dark Dissension.....	Used or Lost Interrupt
R1...Disarming Creature.....	Immediate Effect
R2...Echo Base Operations.....	Effect
R2...General Carlisle Rieekan.....	Character: Rebel
R1...I Thought They Smelled Bad.....	Used Interrupt
R1...On The Outside.....	Used Interrupt
R1...K-3PO (Kay-Threepio).....	Character: Droid
R2...Major Bren Derlin.....	Character: Rebel
R2...Planet Defender Ion Cannon.....	Artillery Weapon
R2...R-3PO (Ar-Threepio).....	Character: Droid
R1...Rogue 1.....	Combat Vehicle
R2...Rogue 2.....	Combat Vehicle
R1...Rogue 3.....	Combat Vehicle
R1...Rug Hug.....	Lost Interrupt
R2...Surface Defense Cannon.....	Starship Weapon
R1...The First Transport Is Away!.....	Ultimi Effect
R2...Wes Janson.....	Character: Rebel
R1...Who's Scruffy-Looking?.....	Used Interrupt
R1...You Have Failed Me.....	Lost Interrupt
R1...You Will Go.....	Lost Interrupt
To The Dagobah System.....	Lost Interrupt
R2...Zev Senesca.....	Character: Rebel

Dark Side

► Commons

C1...A Dark Time For The Rebellion.....	Lost Interrupt
C2...AT-AT Driver.....	Character: Imperial
C2...Cold Feet.....	Used Interrupt
C2...ComScan Detection.....	Used Interrupt
C1...E-web Blaster.....	Artillery Weapon
C2...Frostbite.....	Effect
C2...FX-10 (Effex-ten).....	Character: Droid
C2...He Hasn't Come Back Yet.....	Lost Interrupt
C2...Hoth: Defensive Perimeter.....	Location
C2...Hoth: Echo Docking Bay.....	Location
C2...Hoth: Ice Plains.....	Location
C2...Hoth: North Ridge.....	Location
C2...I'd Just As Soon Kiss A Wookiee.....	Lost Interrupt
C2...Imperial Gunner.....	Character: Imperial
C1...Imperial Supply.....	Used or Lost Interrupt
C2...Infantry Mine.....	Automated Weapon
C2...Oh, Switch Off.....	Used Interrupt
C2...Ord Mantell.....	Location
C2...Our First Catch Of The Day.....	Used Interrupt
C2...Portable Fusion Generator.....	Device
C2...Probe Droid.....	Character: Droid
C2...Probe Telemetry.....	Used Interrupt
C3...Snowtrooper.....	Character: Imperial
C1...Snowtrooper Officer.....	Character: Imperial
C2...Stop Motion.....	Used Interrupt
C1...Turn It Off! Turn It Off!.....	Used or Lost Interrupt
C2...Vehicle Mine.....	Automated Weapon

► Uncommons

U1...AT-AT Cannon.....	Vehicle Weapon
U2...Blizzard Walker.....	Combat Vehicle
U1...Breach Defense.....	Immediate Effect
U1...Captain Lennox.....	Character: Imperial
U1...Crash Landing.....	Used Interrupt
U1...Death Squadron.....	Effect
U2...Deflector Shield Generators.....	Device
U1...Direct Hit.....	Used or Lost Interrupt
U1...Electro-Rangefinder.....	Device
U2...Exhaustion.....	Lost Interrupt
U2...Exposure.....	Lost Interrupt
U2...Hoth.....	Location
U2...Hoth: Echo Command Center (War Room).....	Location
U2...Hoth: Echo Corridor.....	Location
U1...Ice Storm.....	Mobile Effect
U1...Imperial Domination.....	Effect
U2...Lieutenant Cabbel.....	Character: Imperial
U1...Lightsaber Deficiency.....	Used Interrupt
U2...Probe Antennae.....	Device
U2...Probe Droid Laser.....	Character Weapon
U1...Self-Destruct Mechanism.....	Used Interrupt
U2...Silence Is Golden.....	Effect
U2...That's It, The Rebels Are There!.....	Used Interrupt
U1...The Shield Doors Must Be Closed.....	Effect
U1...Too Cold For Speeders.....	Effect
U1...Walker Barrage.....	Used Interrupt
U1...Wall Of Fire.....	Lost Interrupt

► Rares

R1...Admiral Ozzel.....	Character: Imperial
R1...Blizzard 1.....	Combat Vehicle
R2...Blizzard 2.....	Combat Vehicle
R1...Blizzard Scout 1.....	Combat Vehicle
R2...Captain Piett.....	Character: Imperial
R2...Collapsing Corridor.....	Lost Interrupt
R1...Death Mark.....	Ultimi Effect
R2...Debris Zone.....	Used Interrupt
R1...Frozen Dinner.....	Immediate Effect
R2...Furry Fury.....	Used or Lost Interrupt
R1...General Veers.....	Character: Imperial
R1...High Anxiety.....	Immediate Effect
R2...Hoth: Wampa Cave.....	Location
R2...Image Of The Dark Lord.....	Effect
R1...Meteor Impact?.....	Ultimi Effect
R1...Mournful Roar.....	Immediate Effect
R1...Responsibility Of Command.....	Ultimi Effect
R2...Scruffy-Looking.....	Used or Lost Interrupt
Nerf Herder.....	Used or Lost Interrupt
R1...Stalker.....	Starship
R2...Tactical Support.....	Lost Interrupt
R2...Target The Main Generator.....	Epic Event
R1...This Is Just Wrong.....	Ultimi Effect
R1...Trample.....	Used Interrupt
R1...Tyrant.....	Starship
R2...Wampa.....	Snow Creature
R1...Weapon Malfunction.....	Ultimi Effect
R2...Yaggle Gackle.....	Used Interrupt

Abonnez-vous à CASUS BELLI et... ...changez de personnage chaque mois !



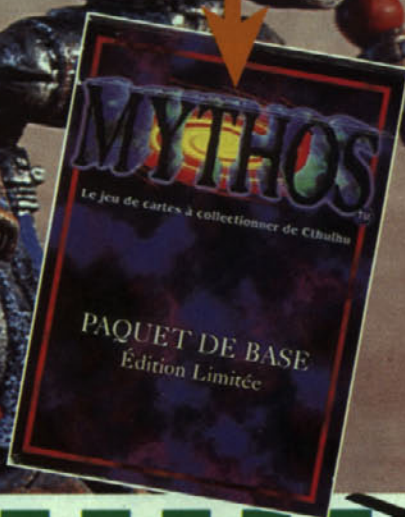
1 an - 11 numéros

294
francs

seulement
au lieu de 358 francs *

**EN CADEAU
DE BIENVENUE
LE JEU MYTHOS**

Réservé exclusivement
aux Abonnés de Casus Belli :
**UN SUPPLÉMENT MENSUEL CONSACRÉ AUX JEUX DE CARTES
À JOUER ET À COLLECTIONNER.**



BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE CHAQUE MOIS DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15



OUI

je m'abonne pour **1 an à Casus Belli - 11 numéros pour 294 francs seulement**
au lieu de 358 francs*, soit une économie immédiate de 64 francs
et je recevrai en **cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS**

Je choisis de régler par :

☐ chèque à l'ordre de Casus Belli

• Cochez la case de votre choix

☐ carte bancaire expire le : mois année

N°

Date et signature obligatoires

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

L'année de votre naissance (facultatif) 19

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17
ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables
au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant.
Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior.
Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

Le Monde des Ténèbres

Trois jeux américains pour trois univers

par David Calvo, planteur de crocs, enrageur et lutin.

Vampire : The Eternal Struggle

Adapté de Vampire, le fameux jeu de rôles de chez White Wolf, Vampire : The Eternal Struggle (V: TES en abrégé), anciennement baptisé Jyhad, est un jeu qui reste bien trop confidentiel, peut-être à cause de son côté jeu de société. Malgré une réédition assez laide, le jeu est brillant et les trois extensions qui l'accompagnent sont parmi les plus intéressantes du marché. Petit aperçu.

Vous êtes un mathuselah, un ancien vampire très puissant qui s'amuse, du fond de sa retraite, à manipuler les caïnites plus jeunes (un caïnite est un vampire, un enfant de Caïn). Votre but est d'éliminer les autres mathuselahs et de devenir, en trahissant, en tuant, en enlevant, en arnaquant, en menaçant, le maître du grand jeu qui oppose depuis la nuit des temps les vampires entre eux. Ce jeu c'est la Jyhad, la guerre sacrée. Conçu par Wizards of the Coast, donc par Richard Garfield, V: TES est un jeu qui récupère tous les aspects utiles de Magic, une « pool » de points de vie qui fluctue, le concept d'engager une carte, le blocage et d'autres. Il lui ajoute aussi une dimension diplomatique et mature, tout à fait fascinante, mais pas facilement assimi-

lable. L'idée est la suivante : vous contrôlez des vampires plus jeunes, avec une capacité sanguine (de 1 à 11) qui indique leur génération (l'âge, plus un vampire est vieux plus il est puissant). Chaque vampire fait partie d'un clan qui indique ses affinités et ses disciplines. Les clans sont nombreux, citons en quelques uns : Brujah, les rebelles ; Malkavian, les fous ; Tremere, les magiciens ; Ventrue, les aristocrates... Une discipline est une galerie de pouvoirs représentée par une icône. Un vampire ne pourra jouer que des cartes possédant l'icône de sa discipline ou les cartes « génériques » (utilisables par n'importe qui, même par les alliés). À la fin de chaque tour de jeu, vous pourrez dépenser des points de sang pour amener en jeu des vampires endormis. Vos vampires sont votre bras armé et vous leur donnez votre sang. C'est-à-dire que pour sortir des vampires, vous vous affaiblissez mais vous avez plus de chance de tomber l'adversaire plus vite. Tout le jeu est bâti sur ce fragile équilibre.

Montre voir ton cou, petit...

Le principe de jeu est original et prend toute son ampleur à quatre ou cinq joueurs, où les alliances se nouent et se dénouent à la vitesse d'une chauve-souris en chasse. Le but est de tuer sa proie (le joueur à votre gauche), tout en vous préservant de votre prédateur (le joueur à votre droite). Ainsi, tout le monde autour de la table est proie et prédateur. Quand un joueur tombe à zéro point de sang, il entre en torpeur, perd la partie et son prédateur gagne des points (de sang et de victoire). Quand il ne reste plus qu'un mathuselah en jeu, c'est fini. À votre tour, chacun de vos vampires peut faire une action : certaines sont indiquées sur des cartes, d'autres sont libres (comme s'équiper ou chasser). Souvent, une action coûte des points de sang (puisés dans votre réserve personnelle ou dans les réserves du vampire qui agit). L'action la plus importante du jeu reste le « bleed », autrement dit le saignement

VAMPIRE™ THE ETERNAL STRUGGLE



(carrément) : un vampire va directement attaquer sa proie. De base, chaque vampire pompe un point de sang, mais vous pouvez jouer des cartes pour augmenter ce score (on a déjà vu des bleeds de 8 ou 12 points). Même si l'affrontement à quelque chose de radical, c'est censé représenter une intrigue (au lieu de faire un point de bleed, en fait, vous kidnapez le gosse d'un politicien célèbre qui protégeait le mathuselah que vous visez... vu ?). Vous, en tant que mathuselah, pouvez influencer sur l'aspect global du jeu grâce à des cartes « masters » qui, souvent, vous demandent de payer des points de sang pour bénéficier de leurs avantages (souvent monstrueux).

Sympa tes canines...

V: TES est bourré de subtilités qui en font une espèce de Diplomatie sanglant particulièrement probant. Il y a d'abord l'idée du « edge » qui favorise, sous la forme d'un objet quelconque, le joueur qui possède l'avantage dans la partie et qui lui fait regagner un point de sang à chaque phase de dégagement (au début du tour, comme à Magic). The edge va à celui qui, le dernier, a fait un bleed. The edge n'est donc que très rarement en place et, souvent, plusieurs joueurs se disputent pour en prendre le contrôle (car the edge donne aussi un avantage politique à celui qui le possède). Ensuite il y a, justement, la politique. Chaque vampire gradé (primogen, prince, justicar, inner circle, priscus, cardinal, bishop) possède un nombre de voix défini, qui pèseront quand quelqu'un autour de la table jouera une carte de vote. Ces votes couvrent une très large variété de cas, depuis le remodelage de l'espace de jeu jusqu'aux pertes de points de sang pour chaque vampire contrôlé. La politique est un exercice périlleux, souvent surprenant (il existe des cartes qui donnent des voix en plus ou qui permettent de tricher sur les scrutins) mais toujours percutant. Les jeux politiques sont aussi appelés jeux « meules ». Les initiés comprendront.

Allez, viens, je t'achève...

V: TES est non seulement un excellent jeu, mais aussi un très bon complément à Vampire, le jeu de rôle. Intégrant des éléments de background et violemment role-play, V: TES réussit un tour de force et reste parmi les meilleurs jeu de cartes sur le marché. Malheureusement, se faire un jeu est très, très, très dur si vous n'avez personne avec qui échanger. De plus, le jeu est assez complexe, plutôt adulte, et demande des joueurs polyvalents, aimant autant le combat que les négociations. Mais V: TES a un très bon suivi. Il existe un guide, *Darkness Unveiled*, absolument remarquable, qui permet notamment de jouer dans des environnements bien spécifiques (l'apocalypse, la Nouvelle-Orléans...) et trois extensions.

La première, *Dark Sovereigns*, vous permet de jouer des vampires européens (en mettant en scène les clans Giovanni et Ravnos). Les cartes sont plutôt pas mal et, même si les deux nouveaux clans ne sont pas fabuleux, il y a assez de cartes pour les autres clans qui rendent cette extension viable.

La seconde, *Ancient Hearts* est ma préférée, même si elle ne recueille pas tous les suffrages. En vous permettant d'incarner les vampires orientaux (Assamites et Followers of Set), cette extension amène son cortège de cartes cruelles et dévastatrices, teintées d'orientalisme macabre (comme le très célèbre *Kiss of Ra*). La dernière extension en date, en fait une semi stand-alone, *The Sabbat*, n'est pas une réussite du genre. Le *Casus Belli* n° 100 vous en dira tout de suite plus...

Vampire

Éditeur : Wizards of the coast & White Wolf

Présentation :
paquet de 76 cartes,
pochette-recharge
de 19 cartes.

En anglais uniquement.

Prix indicatifs :

65 F (paquet de base)
et 20 F (pochette-recharge).

Le stealth et l'intercept à l'usage des jeunes

C'est une notion que la plupart des novices ont du mal à assimiler. En fait, c'est tout bête : normalement, tout vampire effectuant une action peut être bloqué par un vampire adverse dégagé.

Il n'y a donc que trois moyens pour faire passer une action :

- en face, tous les vampires soient engagés.
- vous possédez une carte qui empêche les vampires dégagés de vous bloquer (comme *Seduction*)
- vous avez du stealth

Le stealth (furtivité en français) s'acquiert généralement avec des cartes d'*Obfuscate* et de *Protean*. Il vous permet de « voler » au-dessus des vampires adverses. Ces vampires ne peuvent vous atteindre que s'ils possèdent de l'*intercept* (c'est-à-dire, s'ils sautent assez haut pour vous empêcher de passer), qui s'obtient souvent avec des cartes d'*Auspex* ou quelques « masters » (comme la *KRCG Radio*). La règle est simple : pour chaque point de stealth que vous mettez, l'adversaire doit « suivre » avec autant de point d'*intercept*. Exemple, si un vampire *bleed* à +2 stealth, l'autre aura besoin d'au minimum 2 points d'*intercept* pour empêcher l'action de passer). Regardez bien vos livrets de règles : certaines actions, comme s'équiper, possèdent déjà un +1 stealth de base et ne peuvent être bloquées que par des vampires qui ont de l'*intercept*.

Rage

Pour sa deuxième incursion dans le jeu de cartes, White Wolf a décidé de se passer des services de Wizards of the Coast.

Et ça se sent. *Rage* s'inspire, plutôt bien d'ailleurs (surtout pour le côté tribu/rituel), du jeu de rôle *Werewolf* (Loup Garou en français). Comme le jeu de rôles, *Rage* un jeu violent, sanglant, aveugle et finalement assez lassant par sa complaisance dans la baston.

Rage n'est pas un jeu très subtil. En fait, il est même carrément fruste (certains joueurs l'aiment pour ça...). Le but du jeu, c'est de tuer le plus de trucs possible. Évidemment, il y a des finesses. Comme s'équiper avec des objets pour faire encore plus mal. Utiliser des dons lunaires, qui s'accordent avec la phase lunaire sous laquelle votre garou est venu au monde. Se barder de pouvoirs qui vous rendent plus fort ou vous soignent plus vite, au choix. Rien de très palpitant. Au début, vous avez des garous (bifaces : d'un côté sous forme humaine, de l'autre sous forme Crinos genre plein de poils, de dents et de griffes), chacun avec un nombre de points de renommée. Disons que votre total de renommée est de 20. Pour gagner, vous devez donc tuer pour 20 points de renommée, que ce soient des monstres qui traînent dans le



coin ou les garous du type en face. C'est simple, rapide, efficace. Les règles, malgré leur clarté et leur beauté, sont particulièrement laconiques. Les combats ressemblent à s'y méprendre à une bataille high-tech : en fonction des aptitudes spéciales de son garou, on peut jouer certaines cartes et faire plein de points de dommages à l'adversaire (il n'y a pas de compteurs de points, les cartes de dommages se superposent sous la carte du blessé). Quand l'adversaire a pris trop de points de dommage, il se transforme d'abord en Crinos, puis il fait rage, et il meurt. Sympa. *Rage* ne possède qu'un seul petit bug pour les combats : on ne sait jamais à qui appartient quelle carte de dommages, on peut remédier à cela en orientant les cartes vers celui qui les a jouées.

Moi Garou, toi mort

Bon, il n'y a pas grand-chose à en dire de plus, si ce n'est que c'est un jeu de bourrins. Voilà.

Il y a bien quelques mouts, histoire de dire que Rage, c'est pas QUE du sang et des tripes. Les mouts sont des votes de tribus. Alors des fois ça fait des trucs sympas : ça donne des points en plus, et d'autres fois, ça sélectionne des garous et ça les oblige à s'affronter en combat direct, des fois qu'on s'éloignerait du sujet. À vous de voir si ça vous tente, vous avez toutes les cartes en main. Côté suivi, le manuel est nul (comme d'hab') mais plusieurs extensions, d'intérêts variés, sont venues développer le monde. The Umbra, d'abord, qui permet d'ajouter du relief à l'espace de jeu en intégrant la dimension des esprits. Ensuite The Wurm, le Ver, la meilleure

extension, qui autorise les joueurs à incarner de vilaines créatures monstres et à massacrer des cars entiers d'écoliers. War of the Amazon, qui vous emmène faire un tour du côté des territoires contestés de ce grand havre de paix qu'est l'Amazonie. Enfin, tout récemment, Legacy of the Tribes... bref, avec tout ça, Rage a de quoi plaire. C'est juste dommage pour ceux qui le découvrent maintenant, alors que White Wolf cesse d'éditionner des cartes (adieu Arcadia... remarquez, ce n'est pas une grosse perte). Jetez-vous sur les derniers exemplaires en vente, ce seront bientôt des collectors ! Allez, faites Rage et dormez bien.

Rage

Éditeur : White Wolf
Présentation : paquet de base de 60 cartes, pochette-recharge de 12 cartes.
En anglais uniquement.
Prix indicatifs : 40 F (paquet de base) et 13 F (pochette-recharge).

Arcadia : The Wyld Hunt

Créer un jeu de cartes basé sur l'univers du jeu de rôle Changeling n'était pas une tâche aisée pour l'équipe de White Wolf. Alors que la firme américaine avait les possibilités de faire un jeu épique et féerique, elle en a fait une étape hybride du jeu de cartes, se rapprochant toujours plus des limites du jeu de rôles... et pas toujours pour le meilleur.

Dans Changeling, vous incarnez des fées enfermées dans une enveloppe humaine, qui se battent contre la banalité et la grisaille de l'existence (le jeu de rôle est traduit par Ludis). Du jeu, White Wolf n'a gardé que le concept de quête initiatique : Arcadia est la terre divine d'où proviennent toutes les fées mais dont personne n'a plus de souvenirs. À peine évoquée dans le jeu de rôles, cette terre mythique, ses habitants, sa politique, devaient être décrits en détail dans le jeu de carte et ainsi faire double emploi : rapprochant Arcadia d'un supplément pour le Monde des Ténèbres. L'ambition de White Wolf de pulvériser les limites du jeu de cartes est clairement affichée,

essayant de créer un nouveau style dans cette discipline, à l'image de ce qu'elle a fait pour les jeux de rôle. Mais ça tombe à l'eau très rapidement. Tout d'abord, les cartes sont plutôt moches (avis personnel)... La distribution est par contre originale. Il n'y a pas de paquets de base, seulement deux sortes de pochettes-recharges personnages et histoires. Les premiers se consacrent à l'évolution de votre personnage, représentent des enjeux de quêtes et de développement psychologique ou corporels. Les seconds renferment des parcours, des lieux à visiter, des périls à jouer sur les ennemis, des quêtes. Le concept est particulièrement foisonnant et c'est un superbe argument de vente - « jouez pour même pas 30 francs ! » - mais en pratique, le jeu assez nul à gérer et surtout terriblement répétitif, voir statique, si les finances ne suivent pas.

The Wyld. quoi ?

L'idée du jeu était séduisante : créer un jeu de carte évolutif, où chaque joueur incarnerait le même personnage de parties en parties, accumulant les honneurs et les objets comme autant de points d'expérience (représenter ce personnage par un petit pop-up est, par contre, une chouette idée qui marche très bien). Pendant chaque partie, alors que leurs personnages sont entraînés vers de grandes quêtes pour retrouver Lord Gamine, anéantir le Roi Ironheart et percer les secrets d'Arcadia, les joueurs se lancent des embûches dans les pattes et tout le monde roucoule bien gentiment. Le système de jeu est très simple (voire simpliste) et les pages de règles sont une peau de chagrin. Ou plutôt LA page de règle, une dans chaque pochette-recharge (en fait, comme dans Star Wars, les subtilités sont écrites sur les cartes elles-mêmes). De base, le jeu fonctionne et c'est même bien vu : les cartes de compétences et de quêtes s'articulent autour de votre personnage comme des sentiers et des étoiles, faisant une sorte de géographie virtuelle assez



évoquant des contrées féeriques d'Arcadia. Sur le long terme, ça se gâte et le jeu ne tient pas ses promesses (notamment au niveau de la diversité des quêtes). La seule extension parue à ce jour, the Madness of the Iron King, n'est pas non plus une grande réussite. Même si les thèmes choisis sont drôles et palpitants, la réalisation est

toujours moyenne et l'intérêt toujours aussi bas. Le bilan est donc plutôt négatif, mais il fallait s'y attendre : comment faire un jeu de cartes avec un thème comme celui de Changeling, où l'enfance et l'insouciance doivent primer sur la maturité et l'intellectualisation, quand le principe du jeu de cartes lui-même reste quand même bien trop proche du monde réel ?



Arcadia

Éditeur : White Wolf
Présentation : 2 types différents de pochettes, le Story pack et le Character pack, contenant 15 cartes chacune.
Il est nécessaire d'avoir au moins une pochette de chaque type par joueur.
En anglais uniquement.
Prix indicatif : 16 F la pochette.



La créature dotée du pouvoir le plus terrifiant n'est autre que vous.

ENTREZ DANS L'UNIVERS MAGIC: L'ASSEMBLÉE®,
ADAPTÉ SUR PC CD-ROM PAR MICROPROSE.

DECOUVREZ UNE NOUVELLE FAÇON
PASSIONNANTE DE JOUER AU JEU DE CARTES
À COLLECTIONNER LE PLUS VENDU AU
MONDE. DÉJOUÉZ LES FÉLONIES DU
SINISTRE ARZAKON. TRIOMPHEZ DES
CINQ SORCIERS DE LA GUILDE ET
SAUVEZ LES RESSOURCES MAGIQUES DU
MONDE. PROVOQUEZ DES SORCIERS EN
DUEL ET COMBATTEZ DE REDOUTABLES
CRÉATURES PENDANT VOTRE QUÊTE
POUR LIBÉRER SHANDALAR DE L'OBSCURITÉ QUI
L'ENVAHIT. L'INTERFACE SIMPLE À MAÎTRISER ET LE
SYSTÈME D'AIDE EN LIGNE ASSURENT UNE INTRODUCTION
AU JEU À LA FOIS RAPIDE ET EFFICACE POUR LES DÉBUTANTS,
TOUT EN PROCURANT L'ULTIME DÉFI AUX JOUEURS
PLUS EXPÉRIMENTÉS. ACHETEZ,
GAGNEZ OU TROUVEZ DES CARTES
POUR CONSTRUIRE ET AFFINER



MAGIC
L'Assemblée

Wizards
OF THE COAST
EXCLUSIVEMENT POUR LA
VERSION PC CD-ROM.
PARTAGEZ LA MAGIE !

MICRO PROSE

Magic: l'Assemblée © Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Wizards of the Coast et Magic: l'Assemblée, Antiquities et Arabian Nights sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Quatrième Edition est une marque déposée de Wizards of the Coast. Illustration de Jock. Microprose Software, Inc. est un licencié officiel. MICROPROSE est une marque déposée de Microprose Software, Inc. Toutes les autres marques mentionnées appartiennent à leurs détenteurs respectifs.



Batteries never included*.



La 5ème Edition de **Magic: L'Assemblée®** va redonner de l'énergie à vos decks. Cette remise à jour du jeu perpétue la tradition de qualité de Magic. Issue du plébiscite de joueurs afin de répondre à vos exigences, **Magic: L'Assemblée® - 5ème Edition**, c'est 467 cartes sélectionnées parmi les extensions antérieures, notamment Arabian Nights, Legends et The Dark, dont plus de 200 cartes offrent un nouveau design.

Magic: L'Assemblée® - 5ème Edition permet de mieux équilibrer les decks en paquet scellé.



Fin mars, avec **Magic: L'Assemblée® - 5ème Edition**, vous allez recharger vos accus!



Wizards of the Coast, France
BP 103 94222 Charenton Cedex
Service Consommateurs : 01.43.96.35.65 - 3615 Wizards (1.29 F la minute)

MAGIC
L'Assemblée™
CINQUIÈME EDITION

WIZARDS OF THE COAST. Magic: L'Assemblée - 5ème Edition, les symboles d'engagement (☛), et de mana (♦ ♦ ♦ ♦ ♦) sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Illustrations de Adrian Smith, Roger Kaupp et Dan Frazier. © 1996 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

*Piles toujours non fournies.