



UN FANZINE AU CENTRE DE L'IMAGINAIRE - SBS N°20 - JANVIER A MAI 2002

la un E

Sommaire

C o n f r o n t a t i o n

Rackham a eu la bonne idée de créer un wargame au look plus qu'intéressant, dont les règles sont gratuites. Distribuées en magasin, sous la forme de petits livrets style « Magic », avec quelques illustrations à regarder à la loupe, mais qui sont vraiment très belles.

Confrontation met en jeu divers peuples, tel que les classiques nains, humains, orcs et gobelins...mais aussi des hommes loups, morts vivants. Mais au delà de cela, ce qui fait l'intérêt du jeu reste les figurines, de toute beauté. Rackham apporte un grand soin au look de sa gamme de figurines. Le prix reste abordable, dans la moyenne des autres gammes de wargames. De plus, ces figurines pourront être réutilisées dans d'autres jeux.

Au niveau des règles, pas beaucoup d'innovations, si ce n'est, comme je le signalé plus haut, la gratuité des trois livrets (Confrontation, Incarnation et Divination). Les caractéristiques des divers membres des armées sont disponibles sur de petites cartes de références.

Le seul truc qui me dérange dans la gamme reste sans conteste que : qui va peindre des figurines aussi belle sans voir sa main agitées de tremblements nerveux, son dos parcouru de sueurs froides...

Confrontation selon moi l'initiative à soutenir, ne serais-ce que pour la gratuité des règles. L'investissement de base met le jeu à la portée de beaucoup de bourse, contrairement aux grosses boîtes de concurrents, qui ne contiennent que des livrets et des figurines en plastique.

	Confrontation Sommaire	1
2	Un petit tour sur le web Editorial	
	L5A 2 ^{ème} Edition Interview : Ghislain Morel	3 - 5
6 - 8	Fading Suns : Le dossier La Convention	
	Aide de jeu : L5A Zoom : Feng Shui	8 - 9
10 - 11	Livres BD : Travis	
	Bêtisier L'écran L5A	11 - 12
13 - 14	En Vrac Warhammer : Realm of Sorcery	
Crédits	Rédaction : Triste Lune & king max Participations : Baba & Christophe Réalisation : king max	





Le Domaine de Callysto et Stevy

<http://membres.lycos.fr/stevy06/>

C'est par un petit mail sympa que j'ai été contacté par Callysto. Passionnée de Tohan (ne riez pas là bas au fond ! Il en faut pour tous les jeux !), elle a décidé avec un ami, il y a quelque temps de cela de lancer un fanzine sur son jeu favori. Je salue l'action, car, ce n'est pas pour être mauvaise langue, ce ne doit pas être simple d'écrire un fanzine tout entier sur ce jeu dont l'actualité ne transcende pas l'univers. Je serai moi-même incapable de vous en parler, hihi, je le connais même pas ! C'est pour ça que je suis allé faire un tour sur leur site. Et là, surprise, « un site à mémé » (stop, ne le prenez pas au premier degré) comme je les appelle. J'entend vos houuuuuuu, il moqueur ! Non, ce n'est pas ça, j'adore ça moi ce genre de site. Il y a trois catégories de site, les site de pros, les « sites à mémé », et les sites des pseudos-pro (ceux qui ne font rien et qui récupèrent tout sur le web) et croyez moi, je préfère voir un site fait maison, bricolé avec frontpage qui a du contenu, qu'un site de pseudo-pro dans lequel il n'y a rien ! Et là, ce site est une mine d'or. Vous ne connaissez pas Tohan, vous êtes en pannes d'inspis, vous cherchez des scénar', des illustration pour vos scénar', Le Domaine de Callysto et Stevy, c'est le site que vous devez impérativement visiter leurs site. Tous ce que vous pouvez chercher sur Tohan, c'est là-bas qu'il est, et ne prenez pas garde aux apparences, c'est ce qu'il y a dans le site qui est important !

King Maxemilian

Mouviz.com

<http://www.mouviz.com>



J'ai trouvé une perle sur le web, grâce à Diane, ma colllègue de boulot qui dénêche toujours les bons tuyaux. Mouviz.com ! Ahhhh, que du bonheur dans la boîte ! Le principe est simple et leur slogan dit tout, « Independent web cinema ». Vous y trouverez des dizaines de court métrage amateur tous aussi bien les uns que les autres. Le tout est classé par terme, et croyez-moi, il y a des perles, comme France Five par exemple, une parodie de série B japonnaise que je vous recommande vivement. Attention, mieux vaut avoir une bonne connexion ! Les fichiers sont assez volumineux ! Mais dés que vous avez le temps, allez-y, vous me direz merci d'avoir trouver ce site !

King Maxemilian

E d i t o r i a l

Salut les gens !! Ouille, ça y est je viens de me prendre la poutre ! Bon d'accord, ça fait longtemps que j'ai pas sorti de SBS ... Gnanngnan, grommelle ... J'avions pas le temps, et surtout j'avais pas grand chose à mettre dedans. ! Je vais finir par arrêté si ça continue ! Regardez mon bêtisier ! Minable ! Y'a deux conneries qui se battent en duel ! J'ai honte ! Donné moi des bêtiseuh, des bêtiseuhhhhhh ... Ouuh, mon passé ressurgit !

Bon alors dans ce numéro, vous retrouverez les rubriques habituelles. Rien de neuf, sauf peut-être notre « Une », puisqu'il s'agit d'un jeu de figurine ! Pas mal de bouquin qu'on lis, si si ! Toujours mes fautes, mais ça c'est pour Crazy et Pierrick, ça me fais plaisir. Et ooooooh surprise, ils ne parlent pas des kékés de la Guilde ! Et bien non, nous ne rentrerons pas dans la polémique, souvenez-vous, quand nous avons commencé SBS, nous l'avions dit, et bien nous persistons ! Que dalle vous aurez ! Par contre on causera de Fading Suns, L5A, LA 2035, du jeu de rôle quoi ! Ah oui, on m'a demander aussi de signer les articles pour savoir sur qui taper, ben OK alors ! Allez, bonne lecture à tous !



L5A 2^{ème} ed

Ha, quel bon jeu que ce L5A. Pour ceux qui ne connaissent pas, L5A est un jeu de rôle dans lequel les joueurs vont pouvoir interpréter des samurai, dans un Japon médiéval fantaisie, un monde passionnant, fantastique. Jeu d'ambiance épique, où les joueurs peuvent tout à la fois partir à la recherche d'un Oni (un démon) dans l'Outremonde, ou bien tenté de se faire connaître au sein de la cour du palais d'hiver...Mais attention : Rokugan is not Japan !!!!

L5A second ed. est principalement né du besoin de remettre à jours le background du monde. En effet, les scorpions ont tenté un coup d'état, pour empêcher une prophétie de se réaliser, les crabes se sont alliés à leurs ennemis de toujours, Hantei n'est plus qu'un jeune homme malade, manipulé par sa femme de l'ancien clan du scorpion. Et, comble, les Nagas viennent de se réveiller, annonciateur de grande perturbation. Leur rôle est de protéger l'homme de lui-même...

D'un point de vue règle, un changement majeur : on lance moins de dés. Concrètement, les personnages débutants sont de réels débutants, qui ont de grandes chances de beaucoup rater leur jet au début. C'est de ses échecs qu'on tire les plus prolifiques enseignements...mouais, mais dans le monde de Rokugan, les enseignements risquent de facilement vous coûter votre tête. En clair, les MJ ont intérêt à adopter une démarche très didactique avec les personnages débutants, et espacer les combats dans un premier temps.

Un test de compétence s'effectue désormais avec seulement le rang de la compétence en nombre de dés, et l'on continue à garder un nombre de dés égale au rang de l'anneau ou du trait. Le système de combat est exemplaire de par sa simplicité, et sa fluidité. Il a sut en même temps prendre certains paramètres propres à chacune des armes pour simuler efficacement l'efficacité de tel type d'arme dans tel circonstances. La magie reste elle également simple, et complète.

Bref, L5A semble être le jeu intéressant...enfin, pas tant que cela. Tout d'abord, car L5A 2nd ed. a aussi comme ambition d'ouvrir le jeu sur un plus grand nombre de joueur. Résultat, le look a un peu changé. Le style est tout ce qu'il y a de plus inégale, avec parfois de jolis dessins, et parfois, espèces de trucs pas fini, pondu à la va vite.

Second défaut : les explications. A première vue, elles m'ont semblait simple, directes, claires, concises. Elles n'étaient pas prises de tête pour ceux qui n'aurait pas compris. Le problème est que j'avais occulté le fait que je connaissais déjà L5A, par la 1^{ère} ed. Mais pour le joueur débutant, ou le néophyte, les explications risquent d'être courtes, voir mal agencés. Un exemple simple : dès le début du livre, on peut parler de la magie maho, sans dire de quoi il s'agit. Certains d'entre nous savent qu'il s'agit de l'équivalent de la magie noire...mais pour les autres...

Enfin, quelques erreurs se sont visiblement glissées dans le jeu, tel que le JO, bâton court, plus proche du mètre 50 que du mètre 20...et qui se manie par paire ?????

Bon, mais ne soyons tout de même pas mauvaise plume (ha, le jeu de mot !!!) contentons nous d'être bons seigneurs (ha, quand j'suis parti, on m'arrête plus !!!). L5A reste un excellent jeu, imité mais jamais égalé. Quand on voit le supplément pour AD&D3, sur Rokugan...je n'oserais même pas en faire une critique ici...Donc, si vous aimez les jeux d'ambiance épique, les jeux politiques, les jeux un peu à part. Si vous aimez le Japon médiéval...et si vous êtes rôlistes, je ne saurais que trop vous conseiller L5A.



L'Equipe de LA 2035



Ghislain Morel (GM), créateur du système de jeu LA2035, était présent lors de la dernière convention Voyage au centre de l'imaginaire, les 2 et 3 mars dernier. Sympathique, il a accepté de répondre à quelques questions...propos recueilli par votre serviteur : Triste Lune.

SBS : Tout d'abord, pouvez-vous nous faire un petit topo sur le monde de LA2035.

GM : Le monde de LA 2035 est proche de se que nous vivons à notre époque, en pire, avec quelques merveilles technologiques et une omniprésence du fantastique. Quand je parle de fantastique, je ne parle pas de magie ou de créatures surnaturelles. Je parle plutôt d'une ambiance, et de détail incongrus qui viennent altérer la vie de certains.

SBS : Quelle est son histoire ?

GM : Samuel Zonato a créé cet univers il y a de cela six ans. C'était à l'origine un univers pour Basic disponible sur le site du fanzine TnT. Saz voulait le développer, mais il voulait que les personnages soient des policiers sans tomber dans les stéréotypes des flics futuristes, façon Robocop ou Judge Dredd. Il cherchait quelqu'un pour écrire un système de règles originales, et c'est à ce moment là que je lui ai proposé de publier un jeu dans TnT. Nous avons alors commencé à développer un jeu appeler COPS, que nous avons ensuite rebaptisé LA2035.

SBS : Quelles sont vos influences ?

GM : Personnellement, mes influences ont été très variées. Les séries policières décalées comme The X-Files, Millenium, Twin Peaks et le Flic de Shangai m'ont apporté beaucoup d'élément pour l'ambiance et le décor. Je voulais aussi exploiter certaines ambiances cinématographiques peu utilisées en jeu de rôle, en particulier celles des films de Cronenberg (eXistenZ, Dead Zone, Faux-semblant), l'excellent Strange Days et mon film préféré, Blade Runner. Je suis aussi un grand fan des romans de Roland C.Wagner et en particulier des aventures de son privé futuriste, Tem. C'est sa psychosphère qui m'a inspiré les UPV. James Ellroy et ses polars Californiens, le Poulpe et le Doberman m'ont permis de découvrir et d'apprécier le polar. De plus, je lis beaucoup de livre sur les contes et légendes du monde entier, et sur les grands mythes. J'ai aussi été influencé par quelques autres jeux de rôle, en particulier Conspiration et Pandemonium. Enfin, la musique joue un rôle très important pour moi dans l'écriture, et les textes sombres de Megadeth ou Voivod m'ont plongé dans l'univers du jeu lorsque je redigeais. En général, j'adore les séries télé de science-fiction et je lis beaucoup, alternant science-fiction, fantastique, fantasy, avec une nette préférence pour le space opéra.

SBS : Que pensez-vous de l'actualité JDR en France ?

GM : Je suis content que certaines choses commencent à bouger en France. Les nouveaux éditeurs sont plutôt dynamiques et ils vont à la rencontre de leur public. Les nouveaux jeux sortent aussi des sentiers battus : Zombies, Cendre. Il était temps, parce qu'on n'a pas vu beaucoup de jeu en 2001.

SBS : A la sortie de LA2035, la critique de Casus Belli n'a pas été tendre avec votre jeu...comment on réagit quand on voit son projet se faire descendre en flèche ainsi ?

GM : Au début, j'ai beaucoup ri, parce que cet article, comme tous les articles de son auteur, est très mauvais. Il n'a pas plus lu LA2035 qu'il n'a lu Obsidian mais se permet de le critiquer en mal, en utilisant des arguments qui ne sont même pas crédibles. Mais il nous a bien fait rire récemment avec les sabots des vorox, les erreurs qui n'existent pas mais qui ont été corrigé quand même et finalement avec sa critique de Macho Women With Gun, le jeu qui est plus jouable que Toon ! C'est vrai que, en seconde réaction, j'ai été un peu déçu, surtout que pour moi, Casus avait marqué ma vie de rôliste, et que c'était un peu la consécration que d'enfin voir critiquer notre création dans cette revue. Maintenant, au vu des ventes de LA2035, je pense que ça leur a fait plus de mal qu'à nous. Et puis on a eu une super note dans Backstab, et comme Backstab est plus lu que Casus de toute façon.



SBS : Votre regard sur le JDR a-t-il changé depuis que vous êtes passé dans le camp des créateurs ? Est-ce que vous jouez toujours aux mêmes jeux, toujours de la même façon ?

GM : Mon regard sur le monde du jeu de rôle a changé, mais ça n'a changé en rien ma manière de jouer. Je fréquente toujours les mêmes joueurs, je suis toujours dans plusieurs clubs, et je vais toujours dans les conventions. Je joue toujours à mes jeux préférés, et j'essaie de tester un maximum de nouveautés. J'achète aussi beaucoup de jeu, mais j'en lis peu, par manque de temps.

SBS : LA2035 est également un jeu autour duquel gravite une réelle petite communauté. D'autres jeux, comme Fading Suns, ou encore La Caste Des Métabarons, ont cherché à développer ce genre de communauté sans succès. Qu'en pensez-vous ? Quel est pour vous le rôle d'une telle communauté ?

GM : Je pense que cette communauté a pu se créer parce que nous sommes fières de notre création et que nous nous sommes toujours rendu disponible pour ceux qui ont su l'apprécier. Si je participe à une convention, c'est pour jouer et faire jouer à LA2035. Je réponds à tous les mails que je reçois et j'essaie toujours de prendre en compte les désirs des joueurs. Saz en fait de même, ce qui permet aux joueurs de patienter en attendant la suite.

SBS : JDR et GN, même combat ?

GM : Je suis mal placé pour en parler, cela fait des années que je n'ai pas participé à un GN, et les pratiques dans ce domaine ont bien changé. Je crois que ça me plairait beaucoup plus maintenant, mais je ne me sens plus capable d'y participer pour le moment. Je crois que le GN a cependant meilleure presse que le jeu de rôle, un public plus dévoué, souvent plus familial, et que le fait de sortir et de pratiquer leur loisir de façon spectaculaire à l'extérieur leur permet de donner une apparence plus noble à leur loisir.

SBS : Cela fait un moment que la presse n'a pas tiré à vu sur l'univers ludique des jeux de rôle. Peut-on penser que les mentalités ont enfin changé ? Et alors, à quand du JDR dans les rayons jouets de tous les magasins ?

GM : La presse est en ce moment remplacée par des associations de personnes qui se croient bien pensantes. Je crois que les médias sont trop occupés avec les pédophiles en ce moment pour se soucier d'un loisir comme le nôtre. Par contre, je pense que la prochaine cible des journalistes sera Games Workshop, et je crois qu'il le cherche vraiment ! Par contre, on voit des jeux de rôles resurgir dans des endroits où on n'avait pas l'habitude de les voir, et ça s'est plutôt encourageant.

SBS : Enfin, qu'avez-vous pensé du Voyage au Centre de l'Imaginaire ?

GM : Au risque de décevoir les organisateurs de toutes les autres conventions auxquelles j'ai participé cette année, le Voyage au Centre de l'Imaginaire reste mon meilleur souvenir. L'accueil aussi bien du public que des organisateurs était vraiment extraordinaire. J'en garde un souvenir mémorable, car cette convention m'a permis de rencontrer John « Pen of Chaos » Lang. Il m'a invité sur scène pour jouer un morceau avec lui, et le lendemain, il est venu jouer à ma partie de démonstration de LA2035, rebaptisé pour l'occasion Naheulbeuk2035 : un grand moment de rire et de jeu de rôle ! Mais les conventions de Lille et Comines m'ont permis aussi de faire quelques parties mémorables.

SBS : Avez-vous un petit mot sympathique pour les clubs d'Amiens ?

GM : Oui, plusieurs même :
- Merci de m'avoir fait découvrir un jeu génial : Grave Robbers from Outer Space !
- Merci de continuer à faire découvrir un autre jeu génial : LA2035 !
Et merci pour votre accueil, la meilleure nourriture de convention que j'ai jamais mangée, pensez à la bière pour l'année prochaine et surtout continuez à faire vivre d'une manière aussi dynamique un loisir qui en a bien besoin. Bons jeux !

Propos recueilli par Triste Lune, texte intégral.





Au commencement etait la lumiere . . .

J'ai toujours aimé les grands mystères, les choses incompréhensibles à priori mais qui construisent une étroite relation avec le lecteur ou le spectateur. Voir un immense puzzle se construire devant soit en essayant de comprendre l'agencement des pièces ... Fading Sun m'a apporté une nouvelle pierre dans la conception du Space Opera, en lisant pour la première fois ce livre, j'ai eu plusieurs insomnies (dues en partie au niveau de l'anglais employé dans les manuels originaux). Enfin, des auteurs ont réussi à concilier Space Opera et société féodale dans un ensemble cohérent, mystérieux et immensément riche. Fading Suns est riche, trop riche parfois, il est en effet difficile d'embrigader une table dans ce monde, je vais essayer tout de même de vous convaincre de l'intérêt de ce jeu sans trop vous en dévoiler pour que vous puissiez l'apprécier quand vous y jouerez ...

Rien de neuf dans l'histoire de nos jeux futuristes, un fait majeur, une guerre meurtrière à rapprocher les nations du monde pour la conquête de nouveaux horizons. La conquête de l'espace pouvait enfin commencé avec le soutien financier de toute la planète (tout est toujours une histoire d'argent !). On lance d'abord de lentes navettes vers des confins en congelant l'habitant (je vous le disais, rien de neuf), puis on découvre le moyen de se déplacer rapidement. Très rapidement ! Ce fut grâce à la découverte de mystérieux portails, après des années de recherches les hommes réussirent à percer leurs mystères et à pouvoir les utiliser. Rappelez-vous de ces portails, leur importance est immense dans Fading Suns. Je ne vous apprendrai rien si je vous disais que ces portails permettent de se retrouver à un autre point de la galaxie en quelques heures, et qu'ils ont été construits par des êtres dont on ignore tout ! Bien. Seulement l'utilisation de ceux-ci permis non seulement la colonisation facile et rapide de nombreuses planètes distantes, mais aussi la naissance de mouvement autant mystique que controversé, le Sathraïsme (je n'en dirai pas plus à ce sujet, ça gâcherai tout).

L'histoire de Fading Suns est bien trop complexe pour être expliquée ici, nous dirons donc simplement que des événements tragiques et des guerres fratricides ont fait que l'humanité est revenue en l'espace de quelques années au Moyen-Âge, la technologie fut perdue (pas pour tous, heureusement). Elle se remis peu à peu de ses blessures mais non sans difficulté. La crainte d'une nouvelle guerre totale à favorisé l'émergence d'une Eglise hostile à la technologie et d'une Noblesse, seuls capables de protéger la population. En redécouvrant peu à peu la technologie des corps de métiers, puis peu à peu des Guildes d'ingénieurs, de pilotes ce sont formées permettant la reconstruction de l'empire humain qui s'étendait sur de nombreux systèmes. Pour donner une image assez déconcertante de l'état des choses, imaginez que sur certaine planète on s'éclaire à la bougie, alors que sur d'autre il existe des réseaux électriques complexe basé sur l'énergie solaire !

Un curieux phénomène intrigue cependant tout le monde, les étoiles perdent leurs luminosité ... Chacun cherche une réponse à cette grande question, et s'il est bien un mystère dans l'univers et un but commun à tous ceux qui peuple le monde de Fading Suns, c'est bien celui des étoiles qui meurent ... La lumière qui autrefois brillait partout, perd aujourd'hui sa candeur et plongera l'univers dans un obscur dessein si les races qui peuplent l'univers ne trouve pas la raison de cet étrange phénomène ...

Fading Suns peut-être noir, cruel, séduisant, étonnant. Intrigues de cour au détour d'un astroport interplanétaire, expédition inquisitoriale au milieu d'un champ d'astéroïde, duel dans une pièce en G-0, course-poursuite en basse altitude lunaire, tous les éléments d'un bon jeu space opera sont là avec toutes les subtilité politique d'un jeu style renaissance ou grandes conquêtes ... Ne vous y trompez pas, ce n'est pas métabarons, oubliez les décalages et les histoires abracadabrantesques, Fading Suns est plus « mystique » dirons-nous, d'autre part, ce n'est pas non plus une adaptation. Le monde est bien à part, je n'ai pas vu de similitude avec quoique ce soit, à moins donc que les maîtres ne le fassent intentionnellement, vous allez être transporté ailleurs, et croyez-moi, après avoir lu pas mal de supplément de la version originale, je puis vous assurez que l'univers est difficile, complexe et



attrayant. Il vous faudra donc vous engager dans une campagne (que ce soit maître ou joueur) pour pouvoir apprécier réellement ce jeu.

Fading Suns a déjà subit un lifting avant d'être traduit, la version anglaise en est déjà à sa deuxième édition, il existe une version GN (Semi Réel), et une version D20 (grrrrrrrrr, « j'crois k'j'vais vomiiiiir » dixit l'Elfe du Donjon de Naheulbeuk) est sortie récemment. Enfin Multisim nous a traduit ce chef d'oeuvre en adaptant quelque peu le système de jeu (qui était vraiment imbuvable à l'origine). Il n'est pas simplement traduit, il est excellemment bien traduit. Tout y est ! L'ambiance, les personnages, les noms de planètes qui font rire (euh, oui, les noms de planètes de FS me font beaucoup rire, surtout Vera Cruz), et même plus car le look français est clairement une réussite quand on compare les deux manuels. Par contre il y a une chose que je ne comprend pas, c'est pourquoi Multisim, qu'on connaît et reconnaît comme faisant un travail de design remarquable (cf. la 3^{ème} Ed de Nephilim) à fait appel à un studio extérieur pour faire le design du jeu. J'aurais bien aimé avoir de magnifique couverture à la Nephilim, avec des couleurs des effets de reliefs ... Une couverture carton ! Même si l'édition français esurpasse largement l'édition US (sur tous les plans), on a été habitué à mieux, c'est bien dommage, mais ça reste supportable et vous ne serez tout de même pas volé sur la marchandise ...

King Maxemilian

Soyons clair tout de suite, Fading Suns est un excellent jeu, qui allie à la fois un monde géniale, et un système de jeu simple mais efficace. Le monde touche à sa fin, dans une ambiance Dark Age, sur fond de Space Opéra. Un délice. Le premier problème vient certainement de la grandeur du monde : le livre de base explique...comment dire...les bases. Ça paraît bête, mais bon, c'est comme ça. En fait, pour savourer toute la moelle de l'univers de Fading Suns tel qu'il se laisse approcher, effleurer, la description du livre de base n'est certainement pas suffisante. Le maître de jeu est tellement libre, qu'il peut inventé tout et n'importe quoi...du coup, les joueurs risquent fort d'avoir d'horrible sensation de déjà vu. Par exemple, j'ai déjà trouvé sur le net, des scénario, où les personnages deviennent peu à peu des chevaliers jedi sauf que ça s'appel pas pareil. C'est bête à dire, mais quand on fait connaissance avec un nouveau jeu, ce que l'on veut avant tout, c'est des références nouvelles. Gageons que ce problème sera rapidement résolu, grâce aux suppléments et aux scénarii que Multisim vont s'empresse de publier.

Le système reste quand à lui un modèle de simplicité et de fluidité. Petit détail technique vraiment pas con, et bête comme chou : les joueurs peuvent lire leur réussite, et les bonus aux dommages...directement sur leur feuille. Les points de victoire sont accumulés lors d'action longue, et le but est d'atteindre un certain quota de points (généralement 10).

Une autre chose que je reproche à Fading Suns reste son prix. Le livre est énorme, et très coûteux. Les images sont toutes (sauf celle de la couverture) en noir et blanc (ça m'arrange...mais bon). Même s'ils sont de bonne qualité, quelques pages en couleur n'auraient pas été du luxe. Et vu le prix auquel on le paye, ça aurait semblait un peu normal. OK...les puristes dirons que les dessins sont plus beaux que ceux de l'édition américaine...ça tombe bien, l'édition américaine, je ne l'a connaît pas. Cela ne retire rien au fait que le livre semble un peu terne. Par contre, Multisim a fait un gros effort de maquette et de lisibilité. Le livre est certes énorme, mais il se lit très très facilement.

En bref, je répéterais que Fading Suns est un excellent jeu...mais qui souffre d'une part de son prix, et d'autre part de la taille de son univers. C'est un investissement que je conseillerais aux fans de space opéra, mais qui demande un travail monstre pour la préparation. A remarqué que les scénario du livre et de Casus Belli sont loin d'être excellent, et constituer d'excellent scénario, et encore moins pour une introduction au monde.

Triste Lune

Fading Suns VF – Edité par Multisim – €43 chez votre Boucher ou chez Mondes Pa'

L'écran FS – Edité par Multisim – €13 chez votre Boucher ou chez Mondes Pa'

Les Seigneurs des Mondes Connus – Edité par Multisim - €26,50 chez Mondes Pa' uniquement !



La Convention Le 6^{ème} VCI



Comme chaque année a eu lieu, à Amiens, la convention Voyage au Centre de l'Imaginaire. Comme chaque année, les bénévoles étaient en nombre décroissant. Comme chaque année, la convention a drainé encore plus de Voyageurs. L'identité de la convention fait indubitablement notre force, et nous cherchons toujours à nous éloigner des conventions « usines ». C'est avant tout l'amour du jeu, et la passion qui animent les organisateurs. Quel plaisir de voir arrivé en grand nombre les rôlistes avides de taquiner le troll, de chasser le vampire, ou de se battre au sabre laser. Quel plaisir de les voir repartir, la mine fatiguée, le sourire aux lèvres, et des aventures plein la tête. C'est également un plaisir de voir des gens faire le déplacement pour faire la connaissance avec une activité ludique, sur laquelle la presse n'a pas tapé depuis longtemps (ça ne me manque pas, mais ça m'inquiète...). En clair, c'est un réel plaisir, et une satisfaction non négligeable, que de voir la convention se dérouler, après plusieurs mois de travail (bah oui, car lors des réunions de fédé, on travaille vraiment, contrairement à ce que certains peuvent en dire, sans avoir vu ce qu'il y avait à faire !). Il y a aussi le sentiment de participer à un grand projet commun, et de travailler dans une ambiance sympathique, presque chaleureuse, mais en tout cas amicale. Une vraie ambiance propice à un travail motivant.

Au delà de cela, cette année a été exceptionnelle, selon moi, car il n'y avait pas de temps mort. L'idée des Naheulbeek d'Or, malgré tout ce qu'on en dira, et que l'on doit à Christophe, reste selon moi une animation des plus réussies. Les gens, tous réunis, riant autour de bons films...En plus, cela nous sortait un peu la tête des parties. Comme l'a si bien dit notre présentateur, cela montre qu'il y a des personnes qui font des choses différentes, qui ont un rapport avec le jeu de rôle, et qui prennent plaisir à le faire. Franchement, j'espère que l'an prochain, on aura un film amiénois aussi délire que celui de John Lang, et de Star Wars, et aussi fun que celui d'Orbalia. Ce sera encore une fois un vrai plaisir que de participer à un projet aussi fun. (l'appel est lancé).

En conclusion, je dirais que nous avons besoin de bénévoles...aussi, l'an prochain, lorsque les membres de la fédération viendront vous voir, repensez à cet article, et dites vous que la convention ne se fera pas sans vous.

Triste Lune

Côté cellule JDR j'ai un excellent retour, et surtout, je suis heureux qu'on ait pu voir autant de monde à cette convention. Je dirais même, qu'il y avait trop de monde, comparativement (Voir huit tables de six joueurs se monter à la dernière session, j'avoue que je suis surpris !) aux organisateurs, une hémorragie de grande ampleur cette année qui a valu à Greg de longues heures au bar ! Alors que la plupart des organisateurs se sentent un peu, las dirons-nous, il serait bien dommage qu'un tel événement qui a réuni autant de personnes tombe sous le simple « il n'y a pas assez de monde pour organiser », je suis assez fier de cette convention, et regardez ce qui est proposé dans la plupart des conventions et comment, vous verrez qu'on est des rois ! Conclusion, l'an prochain, il me faut trouver plus de maîtres, pour tenir la route et un fidèle sbire pour m'accompagner. Pour le reste, l'ambiance était vraiment géniale, plus conviviale et familiale que toutes les conv' que j'ai fait et je remercie tout le monde d'être venu nous voir, et à l'an prochain pour cet événement que j'attends impatiemment.

Au fait là que j'y suis, surtout si vous avez des idées de scénar' ou que vous avez envie de participer, n'hésitez pas, contactez moi : king.maxemilian@caramail.com

King Maxemilian





Les guerriers du silence de Pierre Bordage

Premier tome d'un long roman, les guerriers du silence est le récit d'un coup d'état intergalactique, sur fond de trahison. Les Scaythes sont des psions qui se sont peu à peu et insidieusement intégrés dans la population dirigeante des Syracusains. C'est lorsque le conseil de la confédération de Naflin se réunit, lors de l'amas quinquennal, que le coup d'état explose. Les dirigeants sont un à un destitués, et l'univers semble plongé dans un avenir des moins glorieux. Mais plusieurs personnes, qui ne semblent pas avoir de rapport entre eux : un alcoolique en mal de spiritualité, une syracusienne qui a appris l'art divin du silence...semblent lutter, avec toute la dérision épique de leur faible moyen, face à une armée de mercenaire sur entraînés, et de psions très dangereux, pour la sauvegarde de l'univers. Nous parlons de Fading Suns : ce roman semble parfaitement s'insérer dans l'horizon du jeu. Mais là encore, les plus de 600 pages peuvent faire peur.

Triste Lune

Hyperion et La Chute d'Hyperion de Dan Simmons

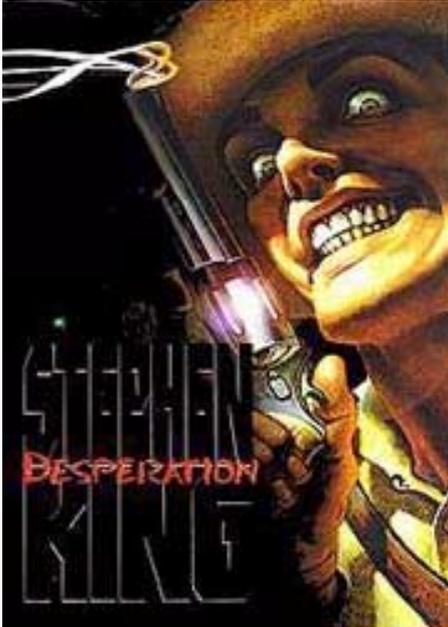
Les bouquins d'informatique ont été remplacés par des bouquins de SF, plus pratiques à transporter et tout aussi intéressants. Je me suis plongé dans la lecture de cet odyssée et j'avoue que j'ai eu du mal à me défaire du premier volet. C'est lorsque j'étais au collège (non, non, vous lisez bien, j'ai une excellente mémoire) qu'on m'avait conseillé ce livre. Entre temps, j'étais devenu fana de JDR et j'ai lu énormément de manuels. Hyperion vous emmène ailleurs, ça c'est certain, mais surtout, c'est un livre bien écrit, abordable par tous. Ce livre vous propulse quelques siècles en avant et décrit la curieuse histoire de six pèlerins que rien ne réunit, un prêtre qui cache une étrange histoire, un ambassadeur espion, un militaire à la recherche d'une chimère, un templier mystérieux, un détective privé très nerveux, un père et son enfant et un poète abjecte. Le simple fait que les protagonistes n'ont rien en commun va les amener à se raconter leurs histoires durant leurs périple. Un élément se détachera de chacune de leurs histoires, mais je ne vous dirai pas lequel ! Il est aisé de le trouver, d'ailleurs l'auteur ne se gêne pas pour y faire des références explicites, cela ne change rien à l'histoire, le mystère demeure entier, jusqu'à la fin du premier volume. Je rêve de voir un jour ce petit chef d'oeuvre à l'écran et je souhaite d'avance un bon courage au réalisateur, à mon avis, le format série, est celui qui pourra le mieux s'adapter à l'histoire. La chute d'Hyperion est à la fois la suite, mais est une histoire qui se suffit à elle-même, quoique, je m'en serais voulu de ne pas la lire. Un homme vis le voyage des pèlerins par le biais d'une sorte de sixième sens, il les connaît donc tous et surtout, il connaîtra le fin mot du premier volet. Je vous conseil ce petit bijou, qui même si vous n'êtes pas fan de SF, vous intéressera certainement. Il se lit bien, très rapidement et surtout, ça peut vous donner de bonnes inspis !

King Maxemilian

Desperation de Stephen King

Richard Bachman, connu sous le patronyme de Stephen King, est le premier auteur à se comparer à un Bigmac de la littérature. Pour ceux qui ne connaissent pas Stephen King (il y en a encore ?) c'est l'auteur de, entre autre, Shining, Le Fléau, It, Les Tommyknockers, Les Langoliers, Misery, Carrie, Running Man, Cujo, et Simitierre, que vous ne pouvez avoir raté, au moins à la télévision.





Désolation est un des romans de Stephen King les plus violents. Tout se passe à Désolation, petite ville perdue au milieu du désert du Nevada, près de la route 50. C'est là que vont se croiser deux parents et leur fils illuminé par la grâce de Dieu, un vieil auteur, à la recherche d'un nouveau souffle littéraire...et un flic mort vivant. Tous vont être témoins du combat entre des forces du bien et du mal, des forces qui les dépassent.

Le gros livre ne doit pas faire peur, car, comme le prétend S.King, ça se déguste comme un hamburger. Pas de prise de tête, pas de recherches dans le dictionnaire. C'est simple, et c'est géniale. Je conseille ce roman, disponible à ce que j'ai vu, chez Mondes Parallèles, à tous les MJ de jeux tel Conspiracy X, et autres jeux d'horreur contemporaine.

Une aventure dérangeante, effrayante, avec du gore et du suspense, des rebondissements et une fin en apothéose. A lire impérativement.

Le secret de Ji, T1 et T2, de Pierre GRIMBERT – Editions Mnemos

Passionnant est le premier adjectif qui me vient à l'esprit pour décrire le plaisir que j'ai eu à lire ce roman de fantasy. **Le Secret De Ji** fait partie de ces romans que j'ai lu pendant des heures sans jamais ne ressentir de lassitude et que j'ai du quitter à regret quand mes yeux me disaient stop. Une histoire au suspense bien ficelée, des personnages très attachants, un monde cohérent et que l'on adore découvrir au rythme de l'aventure, enfin une quête haletante pour sauver ce monde...

Voilà les ingrédients de ce roman génial. Tout cela commença lorsque Le vieux sage Nol vient trouver tout les rois pour leur demander de le suivre sur l'île de Ji, mais à la suite de ce rendez-vous peu revinrent. Les survivants ne racontèrent à personne leur mésaventure mais commémorèrent leur aventures par une réunion périodique que leur héritiers poursuivirent. Aujourd'hui une personne traquent ces héritiers et les massacres pourquoi ? Le Secret se trouve peut être sur cette mystérieuse île.



Le monde décrit est d'une grande cohérence. On découvre des lieux et des régions hauts en couleurs qui pourront inspirer bien des MJ en panne d'idée. La magie, l'histoire des peuples et leur interactions, les coutumes sans oublier le secret de Ji sont un vrai plaisir à découvrir au fil de l'aventure. Difficile d'en raconter plus sans trahir le plaisir de la découverte mais votre âme d'aventurier ne pourra pas rester longtemps de glace.

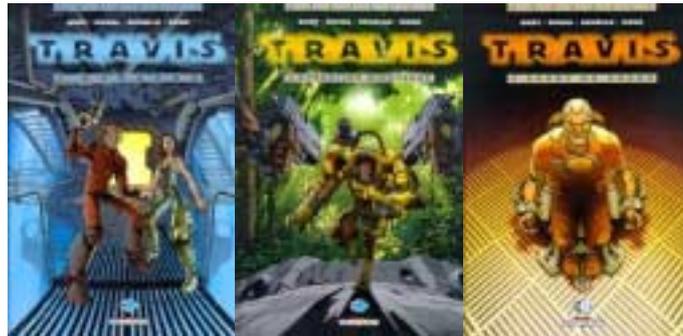
L'aventure tourne autour d'un groupe de personnages au caractère bien affirmé et contrairement à bien des romans on voit ces personnages évoluer et on découvre en même temps leur histoire de manière égale. Tous sont à égalité et seul leur amitié et l'entraide qu'ils peuvent s'apporter leur assurera la survie.

Christophe

TRAVIS



Quet, Duval, Shelle et Rosa, signent avec la bande dessinée Travis une aventure en trois tome, qui est des plus intéressante. Travis est un héros attachant, qui rappelle un peu les personnage de Bruce Willis, dans la série des « Die Hard » : un type qu'a pas vraiment de chance, qui lutte pour s'en sortir dans la vie, et qui à chaque fois se retrouve dans des embrouilles qui le dépasse. Tout d'abord, il convoie dans sa navette, qu'il a du mal a payer, des mercenaires, jusqu'à une station orbital, où il va éviter le carnage, tout en sauvant la Jamaïque d'un dangereux ouragan. Dans l'histoire, comme de bien entendu, il va perdre sa navette. De retour sur terre, ce sont les assurances qui vont l'embêter, et pour prouver sa bonne fois, il se rend en Guyane, lieu présumé du crash des reste de son vaisseau. Bien entendu, se sont de nouveau ennuis qui l'y attendent.



Le méchant de service, c'est Vlad, un mercenaire, tout aussi attachant que Travis. Son passé obscur le lie avec les dirigeants contre qui il œuvre. C'est un mercenaire à l'abord froid et direct, sans complexe. Il est aidé par une équipe de professionnels, dont un génie de l'informatique, qui se fait appelé Pacman, et qui n'est pas sans nous rappeler les plus fameux deckers, ceux qui ont le style et le talent, et qui en use (et combien c'est rare !). Coté dessins, on ne peut vraiment pas se plaindre. Le coup de crayon est sûr, bien tiré. Les couleurs manquent peut être un peu de ce coté sombre qui ressort de l'histoire. La dynamique est bien là, et on ne s'ennuie pas un instant : on a tout simplement pas le temps.

Triste Lune

L'ECRAN LA 2035



LA2035, vous connaissez : c'est cet excellent jeu, que Ghislain Morel (l'un des créateurs de ce jeu 100%lorrain) est venu nous présenter à la convention Voyage au Centre de l'Imaginaire, qui se déroule en 2035, et où vous pouvez jouer des COPS mutants, dans un Los Angeles en pleine reconstruction...bon, je vous passe la description que vous trouverez dans un SBS passé, ou sur le site <http://losangeles2035.free.fr> (un site vraiment pas mal du tout, soit dit en passant).

Ce qui manque cruellement à ce jeu, c'est un écran. Depuis le temps qu'on leur réclame à corps et à cri, le voici...enfin, il sera disponible courant mai. Et cela a déclenché un tolet sur la mailing List du jeu (ce que 7^{ème} Cercle n'a pas volé, soit dit en passant.). En attendant, les auteurs déflorent le secret, en mettant à la disposition de notre curiosité oculaire, un morceau de l'illustration de ce supplément. Autant le dire tout de suite : le style Alain Carron (illustrateur de la gamme) est loin de plaire à tous. Mais moi qui adore les bandes dessinés, les comics, Spawn, et La brigade des loups de Jin Ro...enfin, les mêmes références que le dessinateur, je peut vous dire que là, je suis servi. C'est vraiment beau, fun, et différent des autres styles. Bref, j'apprécie au possible, et je salive d'impatience de recevoir mon mien.

D'après mes source, LA2035 ne devrait pas tarder à être disponible sur Amiens. Je n'aurais qu'in conseil : jetez vous dessus !

Triste Lune (je revendique le parti pris pour ce jeu !!)





Vos bêtises arrivent de plus en plus difficilement vers moi ! Faut dire qu'avant j'avais deux excellents fournisseurs qu'on ne voit plus trop souvent traîner dans les couloirs aujourd'hui, et je vois de bons bêtisiers diffusés sur des ML, tant pis pour moi et tant pis pour SBS, le bêtisier de ce numéro est donc un peu cortot et proviens en grande partie de tables sur lesquelles j'étais, heureusement que mon maître soit Olivier M., sinon, je ne sais pas comment j'aurais écrit cette page !

- Hé, pourquoi tu m'as mis la compétence philatélie ? (Stéphane)
- Parce qu'il avait besoin d'un spécialiste de la filature... (Priscilia)

- Faîte une description de votre personnage. (Cyril)
- Elfe, Charisme 5...et un 95D... (Priscilia)

- Et pendant ce temps, la streat teaseuse ne branle rien... (Alain)
- Ha si elle a branlé! Mais on c'est pas quoi ! (la table en coeur)

A chaque fois que je l'utilise, c'est pour l'utiliser ! (Arnaud C. – et ça marche quand même ?)

Que mes amis soient reçus comme des princes ! (Olivier M. – Ahhh la Picardie !)

... les décisions personnelles qui appartiennent à chaque personne (Olivier M. – des choses qui ne t'appartiennent qu'à toi seul, et à personne d'autre !)

La carte est au milieu, regarde au début si c'est pas à la fin. (Olivier P. – non, je n'avais rien bu !)

Les vases ont coulés. (Olivier M. – euhhh, 'z'étaient en quoi les vases ?)

Eh, y'a un truc con, si tu cherches ton cul, on te dit derrière toi, mais quand tu te retournes, tu le trouves pas ! (Stéphane B. – Mooossieur CQFD)

... une porte bleue en forme de trou noir ... (Olivier M. – ouh laaaa, que c'est compliqué la SF ... A Guildes !)

Pour attaquer par les flancs, ils faut des oeufs ! (Stéphane B. – Mooooooossieur CQFD)

- Teel est son nom (Mickaël)
- Ouai ouai ! (Cyril)

- On sonne à la porte ou on la défonce ? (Priscilia)
- Ben, si il est mort, il ne répondra pas ! (Mickaël)

Un K-Way pour se défendre des pluies acides ? Ou dans les usines toxiques ... (Priscilia – Clair ma belle)

Bonjour, je viens baiser Samdis (Mickaël – Tout est dans la finesse !)

- Bon, qu'est-ce que vous faites ? (Cyril)
- On va baiser Samdis ! (Mickaël et Priscilia)

Un champignon hallucinogène qui nage !?! (Priscilia – A mon avis seul le champignon n'est pas hallucinogène, c'est une émulsion !)

- Tire ! (Christophe attaqué par un serpent)
- Ah ouai, c'est vrai ! (Priscilia)



E N V R A C

En Vrac c'est un petit tour d'horizon des dernières sorties ou des sorties prévues.

Dark Earth : L'avant. Dark Earth est un excellent jeu post apo, de chez Multisim. En quelques mots, un nuage cache le soleil, et le monde est devenu une étendu désertique et inhospitalière. L'ombre corromps tout, et vous, joyeux marcheurs, vous la parcourait, afin de relier entre les seuls vestiges de l'humanité, des villes construite sous de puits de lumière (enfin, là, c'est un résumé, mais l'ensemble du monde est vaste, et très intéressant...même s'il reste peu jouer.).

Comment en est on arrivé là ? Quels sont les vestiges de la civilisation qui à précédé ce cataclysme ? C'est à ces questions que ce supplément propose de répondre. Un supplément qui n'est peut être pas indispensable au MJ, mais qui apporte un plus non négligeable.

Metabarons : L'Ekonomat. Imaginé la banque central, et la Lyonnais des eaux, avec chacune un monopole mondiale. Imaginé ces deux corporations en train de se réunir. Maintenant, transposer cela à un niveau intergalactique...en fait, à l'échelle démesurée de l'univers de La Caste Des Métabarons...vous avez un aperçu un peu simplifié de ce qu'est l'Ekonomat. Une faction importante dans l'empire de Janus Jana, qui a à son coté, l'un des grands gardiens des portes qui mènent aux autres dimensions. Ce supplément décrit donc l'un des piliers de l'empire, et donc du monde, une force comparable au techno-techno...A mettre entre toutes les mains de MJs, sans exceptions ! (Pour les pjs, faut voir après...). Il est a noté qu'avec ce supplément, Yeti semble définitivement avoir oublié la couverture Picassoquandilvomitonquatreheureienne. La couverture semble assez belle, même si pour moi, elle n'a rien à voir avec celle de Code d'Honneur.

Shadowrun : L'année de la comète. Il y a quelques numéros, je vous l'annoncé : il est disponible. Il s'agit de l'année de la comète, un supplément de background, décrivant les effets du passage de la comète de Haley dans le ciel de Shadowrun. Ses implications sont nombreuses, avec notamment une nouvelle vague de gobelinisation, des groupuscule sombre et étrange qui font leur apparition...et le réveil d'un dragon fantôme sur la faille de Dunkelzahn. C'est du grand background, c'est du bon background, et ça peut relancé un jeu que certains croient en perte de vitesse. Il n'en est rien, et là encore, on nous prouve qu'avant tout, Shadowrun est un monde gigantesque, au background en perpétuel mouvement. Les implications de l'Année de la Comète sont tellement importantes, que passer dessus serait une erreur pour les passionnés, comme pour les autres. Je conseille donc vivement.

Marre des donjons pourris infestés de bestioles toutes plus répugnantes les unes que les autres ? Marre des trésors minables protégés par un dragon acariâtre et coléreux ? Marre des tavernes miteuses, des malédictions qui vous pourrissent l'existence, des magiciens incompetents qui vous grillent le cul avec leurs fire ball ?

N'hésitez plus, ce qu'il vous faut, c'est :

Easy Dongeons

Parc d'attraction à thème, venez visiter nos donjons spécialement aménagés pour répondre à vos exigences. Des princesses et des fées recrutées parmi les plus belles mannequins de la régions. Des dragons compréhensifs, des coéquipiers qui vous montre leur CV, des trolls qui ne sentent plus mauvais, de vrais destriers de chevalier, et pour les enfants, des cubes gélatineux avec quatre vingt cinq parfums différents. Auberge quatre étoiles, avec chambres de couples, individuelles, et pour les nostalgiques, dortoirs dix places. Petit déjeuner de campagne, avec viande d'autruche maudite de Guerlodarre, steak de licorne à la sauce de fleur des amants de Varras, et marchemalos grillés au soufflé de dragonneaux. Venez faire un tour à Easy Dongeons, vous n'en reviendrez pas de sitôt !

Easy Dongeons décline toutes responsabilités en cas d'accident dû aux différentes créatures vivantes en liberté dans le parc.

Nouvelle attraction : La forêt pétrifiée de Rancalula, la méduse !!! Frissons garantis, et souvenir à volonté : une sculpture de vous avec vos amis !



Warhammer : REALMS OF SORCERY



Enfin un nouveau supplément pour WARHAMMER (en VO), marquant peut être un renouveau pour ce jeu de rôles, qui aborde un fondement peu développé du vieux monde : La magie.

Les deux premiers chapitres détaillent l'origine de la magie et présentent les différentes magies existantes (on retrouve clairement une inspiration de WARHAMMER Battle) : Les couleurs de magie, la magie rurale, la magie mineur, la magie de bataille, la magie élémentaire, la magie de l'illusion, la magie des glaces, l'alchimie, la magie du chaos et la magie non-humaine (elfe, nain, halfeling, skaven, etc.). Chacune de ces magies est le sujet d'un chapitre complet, avec sorts et profil d'évolutions des magiciens utilisant ces différents types de magie.

Au fil de la lecture, il apparaît des choses très intéressantes :

- Présentation de tout les collèges de magie de couleur impériaux : magie céleste, magie grise, la magie flamboyante, la magie doré, la magie de jade, la magie lumineuse, la magie d'ambre et la magie d'améthyste. Chaque collège et leur structure sont présentés, avec le nom des maîtres des différents collèges, les sorts spécifiques de chaque couleur. On découvre que les collèges sont ouvert à tous mages de niveau 3 ou 4 et permettent d'accéder au niveau 5 de magie ! Je vois les joueurs lambda ou bourrin « Ouais, chouette j'avais devenir plus fort et faire la nique à tout le monde », mais il y a un hic, chaque couleur de magie représente une certaine philosophie (je sais que pour certains joueur c'est un mot difficile à comprendre, voir même pour certains MJs) ce qui conditionne l'entrer dans ces collèges et la suite de la formation.
- Une présentation de ce qu'est la vie d'un apprenti sorcier et la vie de sorcier, la nécessité de posséder une licence de magie pour tout lanceur de sort, délivrer par un collège de magie sous peine d'être arrêté ou pire lyncher par les foules.
- Présentation pour les élémentalistes, de différents collèges spécifiquement tourner vers le contrôle d'un élément, il est distingué ainsi les élémentaliste de feu, de terre, de l'eau et de l'air, avec l'apparition de niveau 5 suite à la spécialisation de l'élémentalistes.
- Découverte de la magie runique des nains avec quatre niveaux de maître des runes.

Il y a encore de nombreux éléments à découvrir, les collèges de magie mineure, les magies non-humaines sont très riches possibilités.

Cependant c'est un supplément qui reste centré sur l'Empire occultant ainsi les magies bretonnienne, tiléenne ou encore estalienne.

De plus, ce genre de suppléments dans les mains de joueurs « gros bill » et de MJs immature, tendra à augmenter le côté « donjonesque » de WARHAMMER, quand j'y pense, y'a vraiment des baffes qui se perdent...

A l'opposé le background du jeu s'en retrouve approfondit, ce qui bien sur ouvre de multiples possibilités à tout MJs et joueurs sachant les utiliser intelligemment (j'ai fait un rêve....).

Baba

La Guilde des Saigneurs

Association loi 1901 - Jeux de Simulation
Se réunie les vendredis et samedis de 20h30 à 3h00
Cloître Dewailly - Amiens (80)

Contact : Dom au 03 22 47 59 16
Siège Social : 9, rue Florent Caille - 80 000 Amiens



w w w . s b s n e t . f r . s t

