

WHITEFLAG 15

SCYTHER

LA
GAMME





COUP DE COEUR WHITEFLAG

SIMPLE, RAPIDE, TACTIQUE :
JUSTE ADDICTIF !!!

CONSTRUISEZ LES FAÇADES DES MAISONS
COLORÉES DE COPENHAGUE, EN LES INTÉGRANT
LE PLUS HARMONIEUSEMENT AU PAYSAGE !

+ ACCÉDEZ AUX CARTES DE
COULEUR + CHOISISSEZ VOS
PIÈCES AVEC SOIN + RÉALISEZ LIGNES
ET COLONNES + RÉCUPÉREZ LES
TUILES BONUS + MARQUEZ
12 POINTS LE PREMIER !



DE 2 À 4 JOUEURS
À PARTIR DE 8 ANS
DURÉE 20-40 MIN



ÉDITO

SEPTEMBRE 2019



Y'a-t-il encore de la lumière ?

Mais oui, nous sommes toujours là ! Et de nouveau avec un numéro hommage, à la manière de Whiteflag 14. Cette fois-ci, nous traiterons du jeu Scythe, paru il y a quelques trois - quatre ans, mais toujours bien en place sur les étals et dont les extensions affluent calmement et font encore l'actualité.

Certes, chroniquer un jeu implanté depuis des années manquera peut-être de pep's et d'attrait, quand tant a été dit par ailleurs. Mais, il nous semblait important de remettre un coup de projecteur sur ces jeux qui savent rester et durer, dans cet afflux de sorties à tout va, où chaque nouveauté en chasse une autre, de façon effrénée. Et puis, nous espérons humblement aider les nouveaux joueurs à constituer leur "ludothèque idéale", en fouinant dans les trésors du passé... Surtout quand le passé n'est pas si lointain et que les jeux en question ne sont pas épuisés.

Bien que Scythe ait une côte importante auprès de nombreux joueurs, d'autres le détestent également sans réserve. C'est pourquoi ce numéro de Whiteflag se propose de vous éclairer sur le fond du jeu et d'avoir une vue d'ensemble sur ses extensions.

En remerciant particulièrement l'ami Pierre Charriot pour l'écriture des pages consacrées à My little Scythe, nous vous laissons découvrir une petite surprise maison, écrite de sa main aussi, et située en fin de magazine.

Bonne lecture ! ;)

Olivier

NOUVELLE



LE PASSEUR

Tous les paysans de la toundra de Norska, sentinelles, écumeurs et trappeurs, connaissaient le passeur, sans que personne ne l'ait vraiment rencontré. De loin en loin, on apercevait parfois sa silhouette, au sommet d'une crête ou à l'orée d'une forêt. Mais, telle une bête sauvage ou peut-être un mirage, jamais n'abordait-il les terres habitées, ni ne se laissait-il approcher. L'ample manteau qu'il portait dissimulait son corps entier et le rendait comme transparent aux yeux du monde. Il errait simplement entre tous, ne laissant jamais qu'une rumeur de son passage.

Bien sûr, on lui voua les pires histoires que l'ignorance et la crainte puissent engendrer. Son large uniforme fit d'abord penser à celui d'un éclaireur saxon ; son fusil lon-

gue vue, à quelque espion venu de Polonia. Mais, les années passant et le temps déjouant la plus avide curiosité, la vie de tous finit par s'apaiser dans l'indifférence.

Puis, la grande guerre vint tout emporter... Sauf lui, le passeur, l'ombre délaissée des terres arides de la toundra de Norska.

KARKOVA

Vaste plaine désertique parsemée de bas arbustes et d'affleurements rocheux, la toundra de Norska s'étendait à l'ouest, du mont Bramor, jusqu'à la Grande crevasse, à l'est. Quelques tribus de bergers nomades y vivaient l'année durant, s'y déplaçant à la recherche de pâturages pour leurs troupeaux. Il s'agissait d'une vie rude : l'hiver y était glacial, les vents cinglants, les terres gelées et parcourues par des hordes de loups.

Pendant la guerre, les soldats de Crimée, cavaliers et titanesques méchas, y avaient établi un camp, au nord, appelé Karkova. Une fois leurs paysans installés, une raffinerie avait été construite, afin d'exploiter le pétrole gisant sous la terre. Mais, sur la route qui menait à l'Usine, et convoitant le gisement de pétrole, les troupes de Saxonnie avaient engagé celles de Crimée. Durant de longues années de guerre, la toundra de Norska fut ainsi au cœur de vifs combats.

En 1920, le petit village industriel de Karkova subsistait, à la croisée des chemins : les écumeurs y faisaient halte, proposant les débris de ferraille glanés sur les carcasses de Méchas abandonnés ; quelques marchands s'y approvisionnaient en barils de pétrole en échange de denrées alimentaires ou de clinquants dollars ; des détachements légers de soldats s'y restauraient, avant de partir explorer l'Usine.

L'ère était désormais à la survie et à la reconstruction. Mais, ce n'était qu'un temps bref. Si la guerre avait épuisé la terre et les hommes, les rancunes étaient encore vives, les nations brûlaient d'étendre leur influence à nouveau, de reconstituer leurs fiers robots de combat et de partir à la conquête de l'Usine, cité-état en ruine, mais regorgeant des technologies d'avant guerre.

Voilà ce que pensait Malak, perché sur la plateforme d'observation du village, sa paire de jumelles sur les yeux.

MALAK

Le garçon allait avoir douze ans. Son anniversaire était proche. Douze ans vécus dans le froid et la faim, abandonné, recueilli, endurci, adapté, mais toujours perdu dans ce monde dénué de sens. À demeurer à Karkova, sa vie n'avait aucun sens non plus. Cependant, il ne pouvait partir seul et nul marchand n'avait accepté de l'engager. Sans quelque talent de trappeur, il n'avait aucune chance de partir.

Un jour de guerre, la providence avait voulu qu'il croisât Gunter, le légendaire héros saxon, suivi de ses deux grands loups, Nacht et Tag. De son regard froid et pénétrant, Gunter avait pesé sur Malak, laissant sur lui une trace grave et solennelle, empreinte de respect, comme la promesse d'un destin significatif.

Contraint de travailler à l'exploitation pétrolière, Malak conservait bien enfouis l'image de Gunter et l'espoir d'une vie meilleure. Il ne savait rien des autres nations, ni des Rusviets en particulier, et encore moins du soldat Pavlov, perdu dans les méandres de l'Usine.

PAVLOV

Pistolet au poing, Pavlov progressait prudemment dans les rues désertes de l'Usine. Les quartiers en ruine formaient un véritable enchevêtrement de batisses tordues, effondrés, reliées par des rues

sinueuses, des ponts étroits, des passages filant sous des porches affaissés et des escaliers menant vers des toits branlants et des caves, pour la plupart ensevelies.

Mais Pavlov poursuivait sa mission, coûte que coûte : trouver un dépôt de pétrole ou du moins un baril encore préservé. S'il avait réussi à colmater le réservoir percé de son B19, il lui fallait encore remettre son mécha en marche, en trouvant le précieux combustible. Certes, l'assaut nordique avait été repoussé et les Rusviets conservaient le territoire de l'Usine. Mais, les camarades de Pavlov étaient tombés au combat, le laissant seul à tenir la position, dans l'attente fébrile de renfort prochain.

Après une journée de recherche infructueuse, il trouva un refuge pour passer la nuit. De sa besace, il déplaça son bâton-pop, l'enficha dans le sol, retira la sécurité, puis enclencha le balancier. Il s'enroula dans sa couverture de survie et s'endormit, épuisé.

L'USINE

Au matin, quand son bâton-pop se mit à tinter, le passeur se redressa doucement, en soupirant. Puis, il rassembla ses affaires et arma son fusil. Quand Malak parvint au sommet de la colline qui surplombait Karkova, le passeur l'y attendait, debout. Ils se fixèrent longuement en silence. Enfin, le passeur releva la capuche de son manteau : c'était une femme, en vérité.

Combien de temps mettrons-nous pour atteindre l'Usine ? lui demanda Malak. Je ne sais pas, lui répondit-elle. Nous irons par le chemin du sourcier.

De ce jour, le passeur prit Malak sous sa coupe. Les gens s'étonnaient de les voir faire route ensemble. Mais, on se gardait de les aborder, car ils semblaient ne remarquer personne autour d'eux. L'enfant pressait le passeur de nombreuses questions. Elle lui dévoilait de grandes choses, mais loin d'apaiser sa curiosité, ses réponses l'intriguaient bien davantage.

Ils voyageaient sans se hâter. Certaines étapes duraient des jours parfois. Elle savait le guider comme le suivre. Le temps passait. Ils en vinrent à parler par silences, signe que le moment d'entrer dans l'Usine approchait.

Ils franchirent les portes de la cité à la faveur de la nuit. Malak sentit se poser sur lui le regard lointain de Gunter. L'heure devenait grave et solennelle : il entra dans la ville comme dans une légende. En se retournant, il réalisa l'absence soudaine du passeur. Mystérieusement pourtant, sa présence persistait, aussi proche qu'auparavant...

Aux commandes de son mécha B19 endommagé, Pavlov observait le garçon évoluer dans les décombres, face à lui, insouciant du danger. Il posa le regard sur les jauges éteintes du tableau de bord et sur la clef de contact. Puis, de retour sur Malak, il soupira lourdement.

CHRONIQUE



CRAQUER OR NOT CRAQUER ?

Il faut se trouver face à une boîte de Scythe pour bien se rendre compte du gigantisme de la chose. On en reviendrait presque à l'enfance, cette époque où plus la boîte de jeu était grosse et plus nous réclamions de l'obtenir, sans discerner aucun sur la qualité du jeu en lui-même. Aujourd'hui, pour assouvir ce désir primaire, les grands enfants que nous sommes devons sortir le portefeuille. Et, côté prix (85 euros), Scythe a de quoi faire réfléchir.

À ceux qui feraient un rapport prix-matériel ou à ceux qui jugeraient que ce prix atteint un seuil cri-

tique pour un jeu de société, rappelons que la valeur d'un jeu peut également se mesurer au nombre de parties jouées. Ainsi, certains petits jeux, acquis sans regarder à la dépense, peuvent-ils s'avérer bien plus onéreux, en comparaison du plaisir procuré. Et, finalement, la question pourrait donc être de savoir si le jeu a des chances de vous plaire à long terme. Ce numéro de whiteflag est justement là pour vous en donner des pistes.

AGRICULTURE ET STEAMPUNK

Au premier abord, comment ne pas être frappé par l'illustration de couverture qui ressemble à un tableau de maître, tout aussi classique que sa composition est étrange, faisant se cotoyer Méchas de

combat en pleine bataille et ouvriers agricoles à peine perturbés par la chose. En une seule illustration, l'esprit du jeu est posé, comme l'explique l'auteur à propos du nom du jeu :

“Scythe désigne une faux, à la fois un outil utilisé en agriculture, mais aussi une arme de guerre. Elle représente à la perfection la combinaison des deux éléments forts du jeu. Vos ouvriers dépendent de la protection de vos forces militaires, tout comme votre empire dépend des ressources que vos ouvriers produisent.”

ÉLÉGANCE ET ROBUSTESSE

Le jeu ayant fait l'objet d'un kick-starter, on sent que l'ensemble du matériel a été “augmenté”, se plaçant à la hauteur des magnifiques illustrations de Jakub Rozalski : tuiles épaisses, plateau de jeu lisible et chatoyant, pions aux formes évocatrices, grandes cartes aux illustrations nombreuses, meeples et figurines customisés pour chaque faction... Les plateaux personnels ont même été doublés et encochés pour que les pions puissent s'y tenir, sans risque d'être bousculés par un mauvais geste. Cela relève du pur luxe, mais apporte un réel confort de jeu. Chaque élément donne ainsi une impression d'élégance, entre épure et design. Au niveau ergonomie, on retrouve la présentation inaugurée par le jeu Terra mystica, où un pion retiré de son emplacement initial révélera

une capacité ou un bonus, disponible pour le reste de la partie. Si l'iconographie est assez claire, il faudra tout de même une première partie pour bien appréhender la chose, tant les bonus sont foison. Lors de parties suivantes, jouer les actions et bonus dans l'ordre aidera à ne rien oublier.

JEU DENSE ET RÈGLES CLAIRES

Du côté des règles, le livret compte une trentaine de pages très aérées, très illustrées, vraiment limpides et se lisant sans difficulté. Si chaque action et concept nécessitera une explication simple, l'ensemble, mis bout à bout et expliqué d'un bloc, pourra paraître touffu. Malgré tout, il suffira d'un tour de jeu ou deux pour assimiler le mécanisme de base.

Le plus dur sera surtout d'avoir une vue globale quant à l'intérêt des actions, leur bon enchaînement et leur coût. Lors de la première partie, on se sentira logiquement perdu, non pas à cause de la complexité des règles mais face aux très nombreuses options de jeu laissées à chacun.

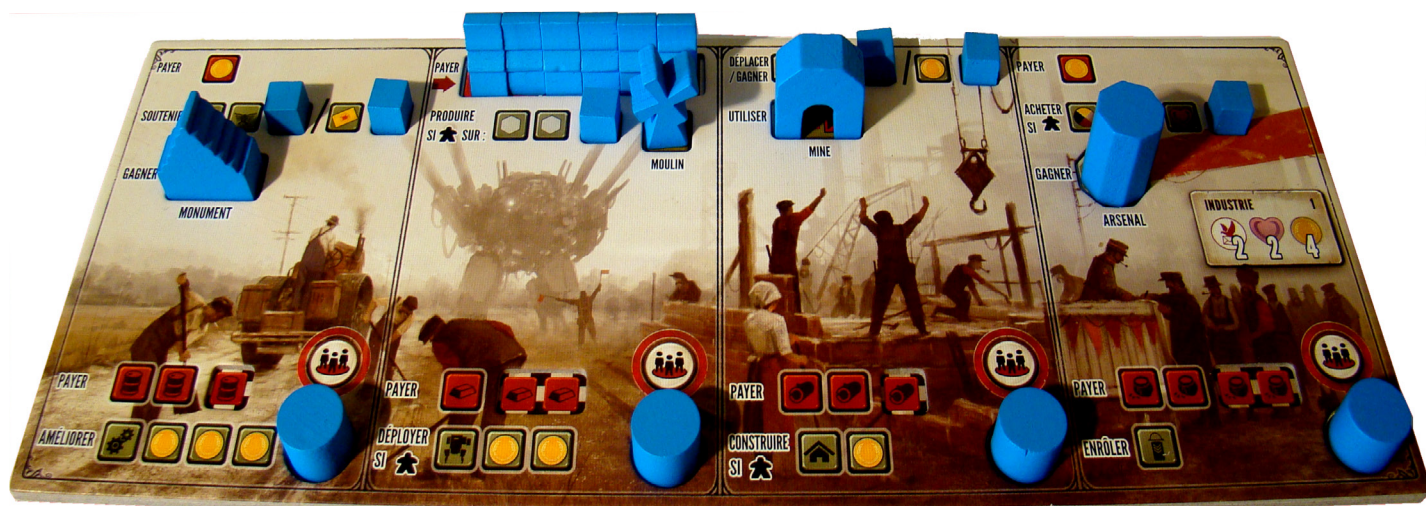
Les erreurs de règles étant inévitables pour ce genre de "gros jeu", nous vous conseillons très vivement de relire le livret après la première partie : moyen idéal pour relever les erreurs et repartir sur de bonnes bases, en jouant avec les bonnes règles, cette fois.

MISSION ACCOMPLIE

Dans Scythe, la partie s'achève immédiatement quand un joueur pose son sixième et dernier pion "Étoile" pour figurer qu'il a réali-

sé six missions parmi une liste de dix missions possibles : effectuer 6 avancées technologiques ; construire ses 4 bâtiments ; déployer ses 4 méchas ; placer ses 8 ouvriers ; enrôler ses 4 recrues ; réaliser une carte "Objectif secret" ; remporter un combat (mission réalisable deux fois) ; obtenir 18 points de popularité ; obtenir 16 points de puissance.

Celui qui pose sa dernière étoile n'est pas forcément le vainqueur et chacun doit alors compter ses points. Chaque pion "Étoile" posé, de même que l'argent et les ressources possédées, rapportent des points. On peut aussi gagner quelques points en fonction de la situation de ses bâtiments sur la carte, selon un critère tiré au hasard et changeant à chaque partie (bâtiments adjacents à un tunnel ou à un lac ou alignés entre eux, etc.).



Un plateau "Joueur" avec ses 4 segments. Actions primaires en haut et secondaires en bas.

1 TOUR - 1 ACTION

Le moteur de jeu est assez classique et sans grande originalité, mais il fonctionne bien : chaque joueur, à tour de rôle, va jouer une action primaire et une éventuelle action secondaire associée, sans jamais pouvoir réaliser les mêmes actions que lors du tour de jeu précédent.

Les quatre actions primaires consistent à : se déplacer ou gagner des dollars ; produire des ressources présentes sur certains de ses territoires ; augmenter son niveau de popularité ou acheter des ressources, au choix, indépendamment de celles que l'on peut produire ; augmenter sa puissance militaire ou piocher des cartes de combat.

À ces quatre actions correspondent quatre actions secondaires qui nécessitent un coût. Pétrole : améliorer une technologie. Minerai : déployer un Mécha sur la carte. Bois : construire un bâtiment. Nourriture : enrôler une recrue.

La finesse du système vient du fait que les coûts de production diffèrent et que les actions primaires ne correspondent pas aux mêmes actions secondaires entre les joueurs. Pour l'un, produire des ressources se combinera avec construire ; tandis qu'il s'agira d'améliorer ses technologies pour un autre. De ce fait, chacun posèdera des contraintes et des atouts particuliers, selon son plateau "Joueur", combiné aux avanta-

ges de son plateau "Faction". On pourra donc avoir le même plateau "Faction" entre deux parties, mais associé à un plateau "Joueur" différent.

ET MOULTS MINI CONCEPTS

D'autres importants concepts stratégiques agrémentent le corps de règles pour exalter toute leur saveur.

LA POPULARITÉ

La popularité joue un rôle de multiplicateur en fin de partie : plus un joueur sera populaire, plus ses territoires, ressources et étoiles vaudront des points. Les actions de jeu permettront d'augmenter cette valeur, quand certains choix la feront baisser. Par exemple, faire fuir un paysan suite à un combat vous fera perdre un point de popularité.

LES COMBATS

Lors de l'invasion d'un territoire ennemi, un combat a lieu pour déterminer qui des deux camps restera sur place et qui renverra ses troupes sur sa base de départ. Chaque joueur prend une roue de combat, choisit un chiffre en secret allant de 0 à 7. Il peut aussi jouer une carte de combat par Mécha et chef, présent dans la bataille. Ces cartes ont une valeur allant de 1 à 5. Les valeurs sont révélées simultanément, on en fait la somme. Le plus grand l'emporte, gagne le territoire, et s'empare des éventuelles ressources situées dessus. Chacun perd autant de points de puissance que la valeur indiquée sur sa roue.

LES RENCONTRES

Autre idée rafraîchissante : votre figurine de chef pourra faire des rencontres en passant sur certaines cases où repose un pion. En tirant une carte "Rencontre", vous serez alors mis devant un choix. En général, il s'agira d'opter entre : faire le bien et obtenir une récompense ; payer et obtenir davantage ; agir mal, perdre en popularité et obtenir encore mieux. Toutes les cartes ne se valent pas et certaines sont vraiment plus puissantes que d'autres.

L'USINE

Le territoire central est occupé par "L'usine". Quand votre chef y parvient, vous pouvez choisir une carte parmi le tas de cartes "Usine" disponibles pour la partie. Ces cartes sont assez puissantes car elles constituent une nouvelle action que vous pourrez effectuer à votre tour, tout en permettant un déplacement supplémentaire.

LES AMÉLIORATIONS

Les améliorations technologiques permettent de retirer un cube situé sur une action supérieure et de le placer sur une action inférieure. Ainsi, en un seul coup, on augmentera le rendement d'une action primaire tout en diminuant le coût d'une action secondaire.

LES RECRUES

À chaque action inférieure est associée une recrue. Quand on enrôle une de ces recrues, on obtient un bonus immédiat, puis un bonus à chaque fois que ladite action sera répétée par soi-même ou par l'un de ses deux voisins.



DISSUASION ET FINESSE

La première partie de Scythe vous réservera peut-être quelques surprises, et certaines de taille. D'abord, contrairement à la promesse faite par l'illustration de couverture et par les figurines de Méchas, on se rendra vite compte que les combats passent au second plan. Il s'agira plutôt d'étaler ses forces pour dissuader toute attaque et protéger ses paysans.

En effet, chaque bataille étant coûteuse en points de puissance, s'en démunir se fera au risque de subir une contre-attaque dans la foulée.

Entre les règles de combat dénuées de hasard et leurs variables visibles de tous (nombre de cartes jouables et niveaux de puissance affichés), le joueur contre-attaquant peut être en mesure d'assurer sa victoire en investissant le nombre de points suffisants. De plus, on réfléchira à deux fois avant de lancer un assaut impliquant de faire fuir des paysans adverses et de perdre de précieux points de popularité. Enfin, le plateau de jeu offrant l'obstacle des rivières à tous les joueurs, quelques tours passeront avant qu'un Mécha ne soit construit et puisse menacer le centre du plateau - surtout à l'allure d'une case par déplacement, en début de partie. De quoi s'armer et voir venir tranquillement.

Pour toutes ces raisons, on attaquera avec circonspection et à moindre risque. Par exemple, pour s'emparer de ressources laissées sur un territoire peu protégé.

Avec un tel système de combat non punitif, aucun joueur ne pourra se faire raser de la carte, ni éjecter de la partie ; et aucun autre ne pourra passer son temps à guerroyer.

Mais, aussi rares soient-ils, les combats n'en sont pas moins primordiaux, traduisant toute la subtilité du mécanisme de jeu. Chaque bataille rapportant une précieuse étoile au vainqueur, la difficulté résidera dans le fait d'en gagner sans en concéder. Il faudra jouer avec finesse, sans quoi, on échappera

CHRONIQUE



Le plateau "Faction" des Rusviets : bonus immédiats des recrues, Mechas, capacités et pouvoir spécial.

perera pas aux contre-attaques incessantes, qui finalement profiteront davantage à l'adversaire.

Si le début de partie se déroulera pacifiquement, la confrontation sera favorisée par la course à l'usine et aux avantages certains qu'elle procure. En fin de partie également, les joueurs seront susceptibles de lancer un rush final sur les territoires ennemis pour marquer les points à leur place. Mais, on pourra tout aussi bien remporter la victoire sans livrer un combat !

On alternera ainsi entre rassembler ses troupes et les disperser pour annexer les zones, au moment où le dernier coup approche. Car la partie s'achève dès qu'un joueur pose sa dernière étoile, sans que le tour de jeu en cours ne soit bouclé. Certains joueurs pourront donc être lésés et jouer un coup de moins.

Enfin, seul petit regret : on aurait aimé une faible part de hasard, sans dénaturer l'ensemble ; cette petite part d'incertitude donnant au

combat ce léger suspense, ce faible espoir de victoire laissé à chaque camp, même dans les situations désespérées. Voire un dé !!!

OPTIMISATION ET DÉVELOPPEMENT

Deuxième surprise : Scythe est donc un jeu de gestion avant tout, où l'on passera son temps à produire, acheter, récolter des ressources, construire des bâtiments, améliorer ses actions, recruter des paysans, etc.

L'enchaînement des actions sera déterminant, afin de réussir à jouer plus de coups et se développer plus vite que les autres. En ce sens, le jeu est une véritable course au développement où l'on s'appliquera à optimiser ses actions en réduisant les coûts et en augmentant les rendements. Le plaisir de jeu découlera grandement du fait de parvenir à accélérer son moteur de production et de le rendre efficace.

Entre les deux plateaux "Joueur" et "Faction" tirés au sort et combinés pour chaque joueur au début de partie, l'analyse de sa position initiale et de ses atouts particuliers influera beaucoup dans le départ pris dans cette course.

Il faudra planifier ses actions en choisissant un axe, une direction à suivre. Car il est impossible de tout faire et de vouloir se placer face aux dix missions réalisables. Dans ce flot d'options et cette grande liberté d'action, la puissance militaire et le niveau de popularité joueront aussi grandement, tout comme faire des rencontres, prendre des territoires et accéder à l'usine.

C'est bien ce mélange de priorités qui fait le sel du jeu et de ne pouvoir être partout à la fois. Des stratégies diverses découlent des multiples façons de gagner, et on pourra même l'emporter en faisant l'impasse sur telle ou telle variable importante (combats, popularité, puissance, améliorations, Méchas...).

INTÉRACTION ET SOLITUDE

Troisième surprise : au premier abord, l'interaction entre les joueurs n'est vraiment pas flagrante. Que ce soit par les unités militaires, davantage portées sur la dissuasion, ou par le développement de son économie, à base de ressources produites dans son petit empire reculé, on a l'impression de jouer dans son coin, loin de tous et sans influence sur le jeu adverse. Mais, cette impression est commune à bon nombre de jeux à l'interaction indirecte où il faut quelques parties pour changer peu à peu d'avis.

À l'image des combats plutôt subtils, l'interaction se fait par petites touches, de-ci de-là, incitée par plusieurs points de règles visant à rapprocher les joueurs : les tunnels mettent tous les joueurs à portée les uns des autres ; quoiqu'aléatoires, les bénéfices retirés grâce aux cases de rencontre peuvent attirer un personnage loin de sa base ; se rendre à l'usine apporte un avantage décisif, surtout à celui qui y parviendra en premier ; l'usine équivaut à trois territoires en fin de partie ; quelques objectifs secrets obligent à conquérir plusieurs types de terrains, éparpillés sur la carte ; les recrues enrôlées au plus tôt rapportent d'autant qu'elles sont associées à une action susceptible d'être réalisée maintes fois par vos voisins : de quoi étudier un peu le jeu adverse et leurs différents avancements ; gagner deux combats représentent deux étoiles, sur

un objectif de six, au total ; les saxons ont un avantage les poussant à combattre, et Polonia a faire des rencontres.

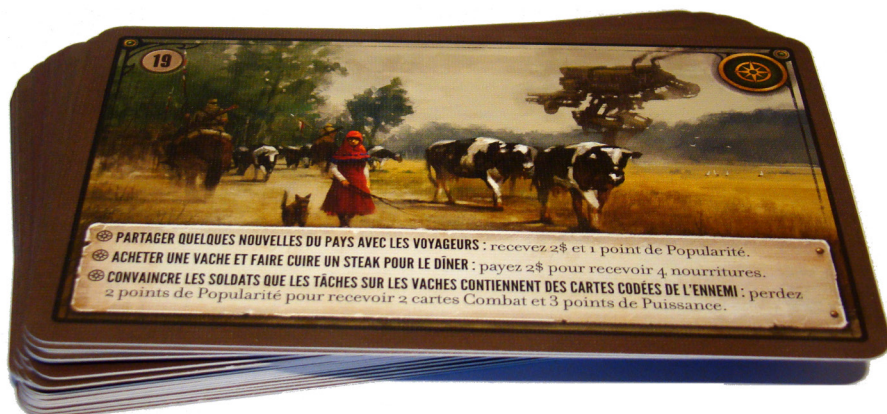
Même s'il est difficile de savoir où en sont les autres au niveau du score, la plus grande interaction consistera à évaluer leurs degrés d'avancement, révéler les objectifs qu'ils ont en vue, savoir quand frapper, où bloquer et sentir arriver la fin du jeu. Les scores étant souvent serrés, une action décisive pourra inverser la tendance. Mais, à jouer en autarcie, sans lire le jeu des autres et s'y opposer, ni estimer qui est en tête, on aura des chances de passer à côté de la victoire. C'est là l'interaction de fond du jeu, aussi réelle que diffuse.

À deux ou trois joueurs, forcément l'interaction sera moindre, même si on arrivera quand même à se croiser en cherchant à atteindre les cases de rencontre et l'usine, si convoitée. À quatre ou cinq joueurs, les risques de friction et de blocage seront plus grands.

DE L'ÉQUILIBRE DES FORCES

Quatrième surprise : les puissances des cinq nations ne seraient-elles pas déséquilibrées ? Certains semblent avoir accès à des ressources variées et bénéficient d'une meilleure mobilité, tout en cumulant de précieuses capacités de Méchas, ainsi qu'un pouvoir spécifique utilisable plus souvent. Certains plateaux "Joueur" associés à certaines factions semblent également favoriser ces dernières... Là encore, il faudra quelques parties pour se faire une opinion contrastée.

Hormis trois points de règles officiellement modifiés par l'auteur pour déséquilibrer marquant (voir plus loin), le jeu offre des défis différents selon les configurations de départ. Disons que certains peuples sont plus durs à appréhender et à jouer, tout cela dépendant des plateaux "Joueur" qui leur sont associés, du nombre de joueurs, de leur proximité et de leur niveau d'expérience.



Les cartes "Rencontres", toujours teintées d'humour.

Entre joueurs ayant une bonne connaissance des factions, on jouera en conséquence, conscients des camps avantagés, en se liguant légèrement et en cherchant à bloquer l'ennemi là où il pourrait tirer parti de son avantage. Le hasard induit par les rencontres apportera aussi son lot de perturbations. Selon les factions présentes et celles absentes, la physionomie de la partie et l'équilibre global seront également modifiés.

Au final, Scythe n'offrira pas les mêmes chances à chacun, l'écart variant d'une partie à l'autre, accentué par l'association de certains plateaux "Joueur" et "Faction". L'asymétrie pourra donc laisser un petit goût d'injustice entre les joueurs, sans pour autant donner systématiquement la victoire au camp le plus avantagé.

MODIFS OFFICIELLES

Interdiction pour les Rusviets de choisir deux fois de suite l'action de leur carte "Usine" + Combinaisons bannies : Rusviets/Industrie et Crimée/Patriotisme.

SOUFFLET ÉPIQUE

Cinquième surprise : malgré les superbes illustrations, les figurines et le contexte évocateur steampunk uchronique, les mécanismes de jeu ne transmettent rien du thème ! Chacun en jugera par lui-même mais nous n'avons ressenti aucun souffle épique à gérer les stocks et améliorer les rendements...

Peu justifiés par le thème, la plupart des bonus sont accordés de façon abstraite, telles les recrues, par exemple. De même, les objectifs secrets ne racontent rien : se placer sur trois territoires de tundra, bon ok... Cela n'enlève rien aux qualités du jeu, mais avec un tel habillement, on aurait espéré bien plus !...

DES DIFFÉRENTES CONFIGURATIONS

Sixième surprise : le jeu offre la même tension que ce soit à trois, quatre ou cinq joueurs, les tours de jeu s'enchaînant avec fluidité. Par contre, la partie pourra tourner au calvaire avec des joueurs atteints d'analysis paralysis. En leur absence, on s'étonnera de jouer presque en continu, tant les actions sont vite réalisées. À deux joueurs, on rerauvera les mêmes sensations de jeu, mais avec un air de partie d'échecs où les erreurs pardonneront moins. Il sera toujours possible d'intégrer un joueur fictif grâce aux règles du jeu en solo.

DES PARTIES RENOUVELÉES

Septième surprise : après une première partie douloureuse passée à apprivoiser le jeu, on n'aura qu'une seule hâte : en refaire une, en optimisant ses coups au mieux ! La rejouabilité découlant beaucoup des différentes combinaisons entre plateaux "Joueur" et "Faction", l'envie de rejouer persistera, en vou-

lant essayer les autres styles de jeu : belliqueux, pacifique ou un peu des deux. Après une dizaine de parties, si l'on y joue de façon trop fréquente, le jeu pourra donner l'impression de se répéter dans les actions à réaliser. Mais, pratiqué de temps à autre, Scythe conservera tout son attrait. Sans parler des extensions augmentant énormément le facteur rejouabilité.

FONCER OR NOT FONCER ?

En conclusion : si vous prenez Scythe pour un jeu de confrontation directe où prévalent les combats et les retournements de situation, vous allez être déçu(e). C'est avant tout un jeu de gestion et d'optimisation ; un jeu subtil à bien des égards, qui se dévoilera peu à peu ; une course au développement, à la tension et l'interaction croissantes ; un jeu de positionnement tactique, offrant de multiples façons de gagner. Si vous n'êtes pas sûr(e) d'y adhérer, essayez-le avant d'acheter. Ce fut notre cas et nous sommes conquis.

AUTEUR : Jamey Stegmaier
ÉDITEUR : Stonemaier Games
ILLUSTRATEUR : Jakub Rozalski
MODE SOLO : Morten Monrad Pedersen
VERSION FRANÇAISE : Matagot

Nombre de joueurs : 1 à 5
Daltoniens approuvés : yes !
Explication des règles : 30 min
Âge : à partir de 14 ans
Durée : 25 min par joueur
Prix indicatif : 85 €

CHRONIQUE



POLONIA



CRIMÉE



NORDIQUES



SAXONS



RUSVIETS



TOGAWA



ALBION

←..... (EXTENSION)→

ÇA VA CHIER DU BOULON !

La guerre ne tient parfois qu'à un fil. Un mauvais mot, une vilaine tournure de phrase, un nom d'oiseau, peuvent ranimer les vieilles rancœurs et emporter les diplomates... surtout quand ceux-là ont appris le métier revolver au poing et grenade à la main...

- Monsieur, des messagers du ciel nous ont transmis des nouvelles inquiétantes. Il est temps pour vous de comprendre que votre politique expansionniste plon-gera le monde dans les affres de la guerre et du déses-poir. Ne succombez pas à l'appel du chaos. Empereur Sébastinov, union Rusviet.
- Votre excellence, nous serions faits pour nous enten-dre si vos méchas ne franchissaient pas nos frontières

allègrement, en faisant fuir nos paysans laissés sans défense. Mais, je suis sûr qu'il s'agit là d'agissements en provenance de soldats rebelles et que de tels or-dres ne peuvent émaner de votre brillante personne. Commander Olivask, royaume Nordique.

- Laisser un peuple sans défense est en soi un crime dont vous êtes seul responsable. Quant à nos mé-chas, nul doute qu'ils auront remis en place vos soi-disant paysans, mettant fin, au seuil de notre empire, à leurs bravades incessantes et leurs gesticulations grotesques. Restez à votre place et les moutons se-ront bien gardés.
- En guise de moutons bien gardés, je vous invite à un méchoui géant et à une boucherie grandiose qui auront lieu sur vos terres... évidemment.
- Parfait. Apportez le pétrole, je prendrai les allu-mettes...

INTERVIEW

JAMEY STEGMAIER

Auteur et éditeur de Scythe

Pouvez-vous vous présenter ?

Je m'appelle Jamey Stegmaier. Je suis à la tête de la société Stonemaier Games. J'ai 38 ans. J'aime me définir comme quelqu'un d'empathique, ayant pour but de traiter les gens avec gentillesse. J'ai bien trop de défauts pour les citer - j'estime mon temps précieux ; je peux répondre sur le vif quand je suis pris dans le feu de l'action ; je suis impatient ; et je deviens grincheux quand j'ai faim.

Pouvez-vous présenter votre société, Stonemaier games ?

Je suis le seul employé à plein temps de la société Stonemaier Games et je travaille environ 80 heures par semaine. Mon co-associé, Alan, travaille environ 5 heures par mois, et Morten, mon collègue au Danemark, autour de 5 à 8 heures par mois. Mais, il passe encore plus de temps sur le système de jeu solo Automa. À ce jour, la société a édité Viticulture, Euphoria, Between Two Cities, Scythe, Charterstone, My Little Scythe, Between Two Castles of Mad King Ludwig et Wingspan.

Comment êtes-vous devenu auteur de jeux et éditeur de jeux ?

J'ai toujours eu pour passion de créer des jeux depuis que je suis enfant. En 2010, quand des projets de jeux de société commencèrent à émerger sur Kickstarter, j'ai dé-

cidé de faire coïncider ma passion du jeu avec mon désir de me lancer dans l'entrepreneuriat. Je suis devenu éditeur quand Viticulture fut lancé puis financé en 2012.

Avez-vous des auteurs que vous suivez particulièrement ?

Je joue beaucoup aux jeux d'autres auteurs et ils influencent fréquemment mon travail. Trois de mes auteurs préférés sont : Alexander Pfister, Rob Daviau et Uwe Rosenberg.

Avez-vous des types de jeux préférés ? Pourriez-vous par exemple créer un jeu de type deck-building ?

J'aime les jeux dits "à l'européenne" où les joueurs ont un grand choix d'actions. Je me focalise beaucoup sur la fluidité du jeu, le fun apporté et la marge de progression proposée au cours des parties. J'ai en effet essayé de créer un jeu de deckbuilding. Je pense que la vraie difficulté provient du fait de créer un jeu de ce genre qui soit véritablement unique et original.

À part créer des jeux, quelles sont vos autres passions ?

J'aime regarder des films, cuisiner, lire des romans, alimenter mon blog, écrire des livres, jouer au foot, regarder le sport - particulièrement le football et le football américain - et mes chats.

Parlons à présent de Scythe. Si vous deviez présenter le jeu, qu'en diriez-vous ?

Scythe est un jeu de développement où les joueurs vont construire leur moteur de jeu, sur fond de contexte historique alternatif, basé sur l'univers graphique de Jakub Rozalski, appelé 1920+. Le jeu s'adresse donc aux joueurs qui aiment ce genre de jeux, avec de faibles doses d'interaction.

Comment vous est venue l'idée du jeu ?

Quand j'ai vu les premiers travaux de Jakub Rozalski, j'ai eu envie de créer un jeu dans ce monde particulier. Du coup, tous les mécanismes de jeu furent inspirés par ses dessins. J'ai contacté Jakub en 2014 et je me suis mis à travailler assez rapidement après. Durant les dernières années, nous avons échangé des milliers de mails, sans jamais avoir discuté via Skype ! La plupart des illustrations du jeu furent créées pour Scythe. Les seules factions qui existaient avant que je ne lance le projet étaient les Rusviets et Polonia.

Comment s'est passée la phase de création ?

Ce fut une intense période, faite d'essais et d'erreurs. Je me suis essayé à beaucoup de mécanismes - inspirés de Dead of winter ou de Imperial settlers - avant de trouver

ceux qui collaient au thème, tout en donnant un jeu amusant. Comme pour tout jeu, créer des règles aussi claires et intuitives que possible demanda de nombreux tests à l'aveugle. Dès le départ, j'ai voulu créer un jeu facile d'accès, où l'on puisse faire ses premiers tours, sans forcément comprendre l'ensemble des règles. Au final, étant donné les positions asymétriques des différentes factions, il fallut plus de 1000 tests à l'aveugle, sans compter les parties faites localement.

Certains joueurs sont surpris du fait que Scythe soit plus un jeu de gestion que'un jeu de combat. Était-ce votre volonté initiale d'arriver à un tel équilibre ?

Je pense que Scythe donne l'opportunité aux joueurs d'interagir en combattant autant qu'ils le souhaitent. Je tenais surtout à ce que chacun puisse expérimenter le style de jeu de son choix : si un joueur ne souhaite pas combattre, le jeu ne l'y force pas ; de même, s'il veut jouer agressif, le jeu lui donne la possibilité de l'être. Lors d'une récente partie - faite avec le plateau modulaire - tandis que je me focalisais sur la production de ressources, au détriment de ma puissance militaire, le joueur Rusviet me tomba dessus, en passant par un tunnel, remporta la bataille et me vola un paquet de ressources, puis s'enfuit sans me laisser le temps de réagir. Ce fut

terrible pour moi, mais également très fun et mémorable. J'aime ce genre de moments, même quand je perds !



Pensez-vous qu'il est possible de gagner en ayant un faible niveau de popularité ?

La popularité importe, mais, oui je pense définitivement qu'on peut gagner en étant impopulaire.

Plusieurs extensions ont été publiées à ce jour. Quels sont les éléments d'une bonne extension selon vous ?

Je pense qu'une bonne extension est celle qui apporte un certain vent frais au jeu de base, de nouvelles stratégies à essayer, sans rendre l'ensemble trop complexe ni trop ajouter de nouvelles règles.

Avec un tel background, Scythe ne pourrait-il pas inspirer un jeu de rôle ?

Nous avons envisagé la chose, il y a un certain temps. Nous avons même accepté quelques propositions d'adaptation. Mais, j'ai réalisé alors que je n'avais aucune connaissance en matière de jeu de rôles. Je ne pus pas juger de la qualité du travail proposé et, si je savais comment fonctionnait le marché du jeu de société, j'ignorais tout du marché du jeu de rôles. C'est pourquoi Stonemaier Games ne publiera pas Scythe en jeu de rôles. Mais, il se peut que Jakub Rozalski s'y attèle dans le futur, possédant les droits de son univers 1920+.

Pouvez-vous nous dire un mot sur la campagne de financement de Scythe ?

Scythe fut mon dernier Kickstarter en 2015. Si je savais que les joueurs étaient excités par le jeu, je n'aurais jamais pensé collecter 650000\$ au cours des premières 24 heures, ni finalement atteindre 1,8\$ millions, de la part de plus 17000 contributeurs ! Un tel soutien fut vraiment réconfortant et j'espère que le jeu plut finalement à la plupart des participants.

Pourquoi avoir décidé de ne plus recourir au financement participatif par la suite ?

J'ai renoncé à utiliser Kickstarter en tant qu'éditeur pour trois raisons principales : (a) l'énorme temps requis pour mener une campagne

(5 mois pour Scythe), temps pris sur mes autres tâches, telles que la création et le développement de jeux ; (b) les risques liés à la logistique à grande échelle qui peuvent avoir un énorme impact sur un projet et ruiner tous vos bons efforts ; (c) les réactions négatives et le pire côté du genre humain qui semble devoir émerger même si le projet est bien mené et le jeu livré avant l'heure.

Qu'est-ce que cela a changé pour vos jeux suivants ?

Le jeu qui a suivi Scythe fut Charterstone. Le premier tirage de Charterstone fut plus de deux fois plus important que celui de Scythe avec cette différence : avant l'impression, nous avons demandé à tous les distributeurs combien d'exemplaires ils comptaient prendre. Nous n'avons pas fait de ventes directes ni de précommandes avant la sortie du jeu. Pour ma part, cette méthode - couplée à la méthode désormais utilisée de pratiquer quatre jours de précommandes quand le jeu est à l'entrepôt - est considérablement moins stressante pour moi. Je pense qu'elle procure également une meilleure expérience aux clients.

Scythe propose un mode solo avec règle et cartes spécifiques. Êtes-vous plutôt attaché à cette façon de jouer ?

Je ne joue pas en solo, mais j'ai la chance d'avoir Morten et son équipe pour créer des variantes solo aussi substantielles. Depuis Scythe, nous avons inclus un mode solo dans tous nos jeux - comme



dans l'extension pour Euphoria - et nous comptons bien continuer.

Sur votre site, vous donnez beaucoup de conseils sur la création de jeu et sur la façon de mener une campagne de crowdfunding. Est-ce si important pour vous de partager votre expérience ?

J'aime apporter au monde quelque chose de positif et de constructif. Je fais beaucoup d'erreurs et je tente beaucoup de choses différentes. Les mettre par écrit m'aide à mieux analyser mes méthodes. J'espère que toutes ces informations, rassemblées en un seul endroit, pourront permettre à d'autres créateurs d'éviter ces erreurs et de réaliser des trucs cools auxquels je n'avais même pas songé - et ce, pour le bien de tous.

Vous passez beaucoup de temps à travailler, en étant très disponible et à l'écoute de la communauté des joueurs. Est-ce la partie la plus excitante de votre travail ?

J'aime particulièrement cet aspect. Quand j'étais enfant, je n'aurais jamais pu imaginé que j'aurais autant de contacts, grâce au jeu, avec des gens venant du monde entier ! Mais, je pense que l'excitation retiré de mon travail provient d'une variété de situations, pas seulement d'une seule.

Comptez-vous inclure l'extension du plateau modulaire dans la boîte de base, à terme ?

Le plateau modulaire est le dernier produit pour Scythe que nous avons planifié. C'est un accessoire vendu séparément et il le restera : nous ne comptons pas remplacer le plateau d'origine par le plateau modulaire.

Merci !

MORTEN MONRAD PEDERSEN

Auteur du système de jeu solo Automa

Pouvez-vous vous présenter ?

Je m'appelle Morten Monrad Pedersen, j'ai 44 ans et je vis au Danemark avec ma femme et mon fils. Au niveau qualités, une de mes forces est de faire l'effort de toujours me montrer amical avec les gens, en acceptant les différences, quelles qu'elles soient. Parmi mes nombreux défauts, je n'ai aucune mémoire visuelle et j'ai tendance à voir le verre à moitié vide... et qui fuit ! Mais, mes pires défauts sont probablement ceux que j'ignore et sur lesquels je ne peux pas travailler !

Comment avez-vous rencontré Jamey Stegmaier et comment vous a-t-il embauché ?

Durant l'été 2012, je faisais un voyage en Toscane, avec ma famille et quelques amis et nous eûmes l'occasion de visiter une petite propriété viticole, d'y dîner et d'y goûter la production de vin. De retour de voyage, je tombai sur la campagne kickstarter du jeu Viticulture, dans lequel les joueurs devaient gérer une exploitation viticole en Toscane. La coïncidence fut suffisante pour que je m'intéresse au jeu et que j'en demande les règles à l'auteur Jamey Stegmaier. À l'époque, partager les règles de jeu sur Kickstarter n'était pas chose répandue. Mais Jamey me les envoya... Étant plutôt tatillon et passionné, je

ne peux m'empêcher de lire un texte sans vouloir y apporter des améliorations et y relever les erreurs. Ainsi, deux jours plus tard, j'envoyai à Jamey mes corrections et suggestions à propos du livret de règles. Après de nombreux allers-retours, d'améliorations de la règle par Jamey et de pinaillage de ma part, nous en sommes venus à discuter. La discussion mena à ce que je fabrique un prototype du jeu Viticulture, que j'y joue pas mal avec mon épouse et que j'en publie l'une des premières chroniques. Puis, nous avons continué à discuter, par emails, de création de jeux, de livres et de sujets divers entre geeks. À mesure que Stonemaier Games étoffa son catalogue, j'ai commencé à aider Jamey quand il eut besoin de discuter de ses créations, des campagnes kickstarter et de prendre diverses décisions importantes. Je rejoignis également un conseil consultatif formé par Jamey et son partenaire Alan Stone pour la société. Dans le même temps, je commençai un blog sur le jeu en mode solo. Jusqu'au jour où un testeur, pendant une partie de Viticulture : Toscane, suggéra à Jamey d'intégrer au jeu un mode solo. Celui-ci se tourna alors vers moi et je devins "Monsieur solo" pour Stonemaier Games. Enfin, il y a quatre ans, Stonemaier m'embaucha comme employé à temps partiel.

Quelle est votre fonction au sein de Stonemaier Games ?

La majeure partie de ma tâche consiste à créer des règles de jeu solo. Mon équipe et moi-même y sommes parvenus pour tous les jeux Stonemaier, excepté Between Two Castles. Étant donné la petite taille de l'entreprise, je suis amené à faire pas mal d'autres choses : conseiller Jamey, effectuer un travail de relecture, répondre aux questions de règles sur Boardgamegeek, interagir avec la communauté des joueurs, rencontrer les partenaires à Essen, etc. Devenir employé n'a pas beaucoup changé ce que je faisais auparavant. Mais, je pense que Jamey et Alan voulurent me payer pour le travail accompli jusqu'à là bénévolement et parce qu'ils souhaitaient me savoir disponible quand ils auraient besoin de moi.

Pourquoi Between Two Castles n'a pas eu sa version solo ?

Pour Between Two Cities et Between Two Castles, nous n'avons pu restituer que partiellement les phases de négociation et de collaboration entre les joueurs. C'est pourquoi la boîte de Between Two Cities n'indique pas 1-7 joueurs, bien que la version solo soit donnée en variante. Pour Between Two Castles, le mode solo n'existe pas car nous avons manqué de temps pour le créer, pendant le développement du jeu.

INTERVIEW

Jouez-vous souvent en solo ?

Oui. J'ai fait des centaines de parties en solo depuis que j'ai découvert cette façon de jouer, il y a 7 ou 8 ans. Jouer seul représente 95% de mon temps de jeu, en comptant les parties où j'accompagne ma femme ou mon fils jouant seul.

Ne trouvez-vous pas ce mode de jeu contradictoire pour des jeux dits de "société" ?

Laissez-moi vous répondre par quelques questions : est-il paradoxal d'écouter seul l'enregistrement d'un concert de rock ? Le concert est donné pour un large public, réuni en même temps, mais l'enregistrement permet d'y prendre plaisir seul. Y perd-on l'expérience d'avoir été au concert ? Évidemment. Y gagne-t-on autre chose par ailleurs ? Probablement. Je peux m'immerger dans la musique, sans en être distrait ; je peux revenir en arrière pour écouter à nouveau mon passage préféré ; je peux adapter le volume à ma convenance ; et il n'y aura jamais personne pour renverser sa bière sur moi. ^^ Dans le même ordre d'idée : est-il paradoxal d'installer un siège enfant sur mon vélo, pour y mettre mon fils, alors que le vélo a été conçu pour transporter une seule personne ? Est-il paradoxal que deux personnes se partagent une paire d'écouteurs pour écouter le même morceau de musique ? Les écouteurs ont clairement été conçus pour une seule personne. Est-il paradoxal si mon fils

et moi jouons une partie en solo ensemble, en discutant des actions à prendre ? Détourner une chose pour plus ou moins de personnes que le nombre prévu initialement arrive tout le temps. Cela est aussi plaisant qu'utile, sans que personne ne trouve ça paradoxal.



Quel est l'intérêt de jouer en solo, selon vous ?

Pour moi, jouer seul est intéressant pour beaucoup des mêmes raisons qu'à plusieurs, hormis le côté social, évidemment. Le mode solo revêt aussi ses propres avantages : il est plus facile de se réunir quand la taille du groupe de joueurs est égal à un ; si vous disposez d'une demi-heure, après avoir couché les enfants, alors vous pouvez jouer ; si l'un des joueurs de votre groupe hait votre jeu préféré, vous pouvez tout de même en faire autant de parties que souhaité ; si vous avez une règle de jeu maison, personne

n'argumentera en vue de l'écarter ; si vous souffrez d'analyses paralysantes, personne ne s'en plaindra ; à l'inverse vous ne serez pas exaspéré d'attendre un joueur trop lent pour vous. Plus largement, le jeu solo procure du plaisir, est relaxant, et permet de se concentrer, à une époque où l'on est constamment

distract par tous nos appareils électroniques. Personnellement, ce mode de jeu me permet de jouer plus souvent que la vie ne me le permettrait autrement et je peux profiter des jeux que j'aime de la façon que je veux. De plus, le jeu solo ou coopératif, m'offre une meilleure immersion. En effet, quand vous jouez contre le jeu, et non contre des humains imprévisibles, je pense que l'auteur peut mieux contrôler l'histoire racontée

par le jeu. Enfin, après une journée bien occupée de la vie quotidienne, le jeu solo m'apaise et me permet de recharger mes batteries, moi qui suis plutôt introverti. Pour tout cela, et comme l'exemple du concert évoqué plus haut, le jeu solo apporte donc une expérience différente, avec ses propres avantages et désavantages.

Quelles furent les grandes orientations données dès l'origine à votre système de jeu solo ?

J'ai créé mon premier système de jeu solo quand Jamey Stegmaier me le demanda pour Viticulture. Ayant une préférence pour les

modes solo qui capturent vraiment l'essence du mode multijoueurs, j'ai pensé qu'un adversaire artificiel serait idéal pour y parvenir. Pour capturer l'esprit du jeu, nous avions besoin de laisser le joueur solo évoluer avec les mêmes règles qu'à plusieurs, tout en incluant les mêmes points d'interaction. La principale interaction dans Viticulture consiste à se battre pour les places qui permettent de réaliser des actions. Pour traduire cela, je m'inspirai alors du système solo de Maquis. Mais, si l'interaction avec l'automate avait son importance, nous ne voulions pas que le joueur passe trop de temps à réaliser les actions adverses, du moins plus que nécessaire. C'est pourquoi nous décidâmes d'ôter à l'automate toutes les parties non interactives du jeu : pas de vigne à gérer pour lui, ni de mains de cartes comme pour les joueurs humains. Au final, manipuler l'automate pendant son tour ne prenait que quelques secondes.

Comment s'est passé la phase de création du système ?

Après 5 ou 6 ans écoulés depuis Viticulture, j'avoue ne plus me souvenir des détails du processus de développement. Je sais que le défi fut de taille car nous n'avions aucune expérience en matière de règles d'adversaires fictifs, et bien peu d'exemples dans les autres jeux. Ceci dit, je me rappelle que le système d'origine était assez proche du système final, le travail



consistant par la suite à régler et équilibrer l'ensemble avec les différents modules de Viticulture : Toscane. Le système Automa ne finit pas d'évoluer depuis Viticulture. À cette époque, il m'aurait été difficile de prévoir ce qu'il est devenu aujourd'hui, 10 à 15 projets plus tard. Chacun de ces projets rencontra ses propres difficultés, la principale ayant toujours été de restituer les interactions avec la plus grande fidélité et le moins de manipulations pour le joueur.

Des règles de jeu permettant de jouer à plusieurs avec un automate ou seul avec plusieurs automates sont présentées à la fin du livret de la campagne Le réveil de Fenris. Conseillez-vous de telles configurations de jeu ?

Je ne sais pas. ^^ Mais je recommande fortement de ne jouer avec plusieurs automates qu'en maîtrisant bien le jeu de base et en étant

déjà capable de bien manipuler un seul automate. Même si j'ai joué une centaine de fois à Scythe, et suis capable de gérer un automate sans difficulté, je n'ai jamais affronté plus d'un seul automate. Les règles multi-automates ont été fournies de façon "à moitié officielles" car de nombreux joueurs en avaient fait la demande. Mais, ces règles n'ont pas suivi le même processus de développement que le système Automa lui-même.

Avez-vous déjà gagné contre Ultimaszyna, la plus forte version de l'automate ?

Non. Mes tests se concentrent surtout sur les niveaux de jeu qui seront les plus joués. C'est pourquoi j'ai affronté Ultimaszyna une ou deux fois seulement. Mais c'est juste ma propre histoire et ça le restera ! ^^

Merci !

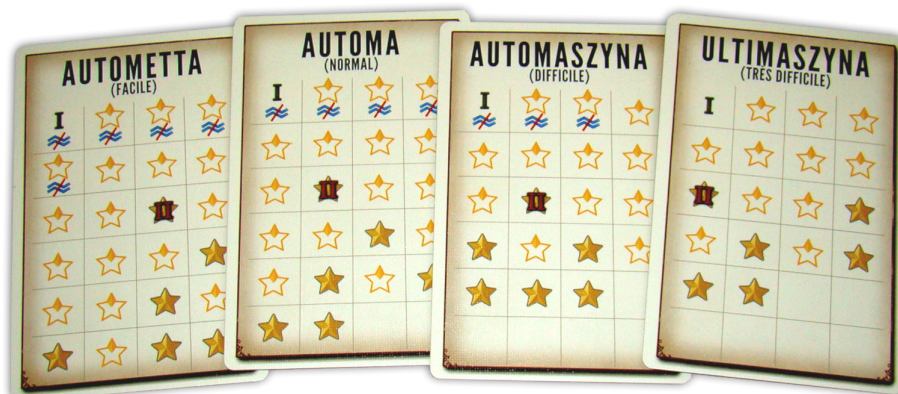
AUTOMA

CAPTURER L'ESPRIT DU JEU

Automa est le nom du système de règles qui permet de jouer seul à Scythe contre un joueur fictif, nommé "automate". Un livret de règles séparé, ainsi qu'un paquet de cartes spécifiques sont fournis pour jouer en solo. Sont également fournies huit cartes d'aide de jeu résumant les règles relatives à l'automate : vraiment très pratiques pour éviter les allers retours dans le livret de règles. Et même carrément indispensables.

Le principe est simple : à chaque tour de jeu, le joueur joue normalement, puis retourne une carte "Automa" et en applique l'effet. La carte indique un type de déplacement (mécha, personnage, ouvrier, belliqueux ou pacifique, rencontre, usine..) ; puis les gains reçus par l'automate (ouvriers, unités, argent, puissance, cartes combat) ; ceux reçus par le joueur selon les recrues qu'il a enrôlées ; et le fait que l'automate progresse ou non sur sa propre piste de victoire.

La piste de victoire de l'automate, représentée par une carte, compte des cases à parcourir, certaines d'entre elles lui faisant automatiquement gagner une étoile. À un certain point de progression, l'automate gagne la capacité de traverser les rivières et les lacs ; un peu plus loin encore, la capacité de retourner les cartes "Automa" sur leur côté II, rouge, plus "costaud".



Les cartes de piste de victoire sont disponibles en quatre versions, à choisir par le joueur en début de partie, pour régler la difficulté du jeu. Les quatre automates ainsi définis seront plus ou moins coriaces selon leur capacité à franchir la rivière ou à passer aux cartes niveau II plus ou moins tôt ; selon aussi la longueur de leur piste de victoire et leur rapidité à obtenir des étoiles. Choisir la faction incarnée par l'automate, située plus ou moins loin de soi, jouera aussi sur la difficulté.

L'intelligence artificielle a été conçue pour que l'automate, tel qu'un joueur humain, ait pour but la conquête de l'usine, l'annexion d'un maximum de territoires, et l'attaque du joueur adverse. En plus des étoiles acquises automatiquement, l'automate peut en gagner en remportant des combats et en atteignant 16 points de puissance militaire.

Lors d'un combat, le joueur mise ses points et ses cartes normalement puis on retourne une carte indiquant les points dépensés par l'automate et le nombre de cartes

jouées de sa main (0-3). Plus son niveau de puissance sera élevé, plus il aura de probabilité de dépenser des points. Mais, une petite part de hasard viendra contredire cela.

QUE QUOI ? QUEK' TU DIS ?

Comme le dit l'auteur : une fois assimilés les divers types de déplacement des unités de l'automate, tout deviendra clair et fluide. Avant ça, il faudra quelques tours de chauffe et s'arrêter quelques fois sur les cartes d'aide de jeu et sur certaines phrases sybillines telles que : "Laisser une unité se déplacer sur un territoire qu'elle occupe déjà peut être un déplacement jugé comme valide". Mais oui, bien sûr. Tiens, remplis le verre à Dédé, il est vide... Une fois ce léger obstacle franchi, les manipulations dues à l'automate prendront quelques secondes seulement et les tours de jeu fuseront pour des parties de 30 à 40 minutes environ. C'est d'ailleurs l'un des attraits du jeu solo : jouer tout le temps, sans avoir à attendre.

UN AUTOMATE FAIT POUR LA GUERRE

Pour ce qui est des sensations, on retrouvera les actions et dilemmes du jeu de base, mais avec une course à la victoire sans pitié : de quoi devoir optimiser le moindre coup et faire le moins d'erreurs possible.

Cette course effrénée à la victoire est due à deux éléments principaux : la rapidité de l'automate à conquérir des territoires et progresser très vivement vers l'usine ; mais surtout sa capacité à gagner très vite en puissance militaire et à s'y maintenir. Ainsi, sera-t-il souvent difficile de l'empêcher de décrocher une étoile par obtention des 16 points de puissance. Avec ceci, plus il aura de points, plus il sera avantagé au cours des combats. Pour peu qu'il obtienne une étoile de cette façon, la défaite du joueur s'approchera encore plus rapidement et sûrement...

Pour éviter cet effet boule de neige, il faudra donc gérer cet aspect militaire en toute priorité : anticiper l'approche de l'ennemi, en prêtant attention au moment où il sera en position d'attaquer ; construire rapidement des méchas et les regrouper ; lancer une ou deux attaques au plus vite afin d'affaiblir l'automate et le maintenir en bas de l'échelle de puissance.

Selon la faction incarnée, plus ou moins axée sur les combats, contrer l'automate sur le plan militaire pourra donc s'avérer plus ou moins faisable. Alors : peut-on envisager de l'emporter sans course à l'armement ? Après essai, cela paraît bien difficile tant un combat victorieux apporte d'avantages, en retire à l'ennemi et tant l'automate se montre rapidement menaçant. Contre les saxons, ce sera encore



pire ; mais, même contre les autres factions, il faudra nécessairement s'armer et passer à l'attaque, sans se contenter de défendre...

On notera enfin qu'une part de hasard est naturellement au cœur du moteur de l'automate, que ce soit dans l'enchaînement de ses actions, le passage aux cartes niveau II, l'avancée sur la piste de victoire et dans les combats. De quoi varier légèrement la physionomie guerrière de la partie.

FASTOCHE OU PAS ?

En ce qui concerne les niveaux de difficulté, l'Autometta (facile), sert à prendre le jeu en main. Quant à l'Automa (normal), il offre un vrai défi, bien corsé. La victoire se fera souvent à l'arraché, l'automate obtenant de très bons scores grâce aux étoiles, aux nombreux territoires conquis et à l'argent amassé. En ce sens, le moindre gain vous sera d'un très précieux secours, tel que les bonus accordés par les recrues et les bâtiments. Choisir le bon lieu pour combattre aura également son importance, afin d'obtenir des ressources, dans la mesure où le butin est connu par avance, indiqué sur la carte du dessus de la défausse (0-4 ressources correspondant à la production du territoire conquis). Enfin, analyser le paquet de cartes, le nombre d'attaques, les cartes déjà jouées, pourra clairement vous aider. Pour ce qui est des deux niveaux suivants (difficile et très difficile), ils nous ont paru juste impossibles...

MAIS ENCORE ?

Si vous êtes friand du mode solo, sachez que la campagne Le réveil de Fenris possède des règles adaptées à l'automate pour chacun de ses huit épisodes. Un mode coopératif indépendant est aussi inclus, jouable à partir d'un joueur, avec des règles encore différentes et une très bonne rejouabilité.

CONSEILS

Selon les situations de jeu très variées, les conseils suivants ne s'appliqueront pas forcément à tous les camps, mais quand même.

ANALYSER SA POSITION INITIALE

Les plateaux "Joueur" varient les uns des autres dans les coûts de production des actions secondaires mais aussi parce que ces actions ne correspondent pas aux mêmes actions primaires selon les joueurs. En début de partie, il sera primordial d'analyser ses propres atouts, en fonction des actions moins chères à produire, des ressources disponibles sur ses territoires de départ, mais aussi selon le pouvoir de sa faction et selon les combinaisons actions primaires/secondaires plus faciles à réaliser.

SE FIXER DES OBJECTIFS

Comme l'auteur le conseille, il ne sert à rien de vouloir se lancer tout azimut dans la réalisation des dix objectifs. Les entamer tous en même temps, en espérant que cela vous donnera plus d'options de victoire ultérieurement, vous fera perdre du temps et des points, en ne posant pas vos étoiles au plus vite. Fixez-vous plutôt des objectifs facilités par vos position initiale et pouvoir de faction. Ceci fait, essayez de donner la priorité aux actions qui débloquent les bonus favorisant ces objectifs.

FRANCHIR LA RIVIÈRE

Chaque faction du jeu de base est cantonnée sur trois territoires, séparés du centre de la carte par une rivière. Se développer impliquant de conquérir des territoires et d'accéder aux ressources, une des priorités sera de construire un tunnel ou de déployer le Mécha dont la capacité permet de franchir la rivière. Voilà bien le conseil à donner aux néophytes pour que leur première partie soit moins douloureuse face à des joueurs avertis.

ANTICIPER ET OPTIMISER

Le jeu étant une course, il est indispensable de prévoir ses actions plusieurs coups à l'avance, afin de prendre la tête en combinant ses actions primaires et secondaires et en jouant deux fois par tour le plus souvent. Réduire ses capacités de production grâce aux améliorations, vous aidera grandement à y parvenir. Avec ce conseil, on touche au coeur tactique du jeu.

PEU A PEU S'ENRICHIR

Arrangez-vous pour ne pas manquer d'argent en choisissant, si possible, des actions rémunératrices. Augmentez peu à peu son capital, c'est s'assurer un bon petit ma-

telas de points en fin de partie. De plus, tomber à cours d'argent est toujours pénalisant, que ce soit au moment de faire un choix payant lors d'une rencontre ou que cela vous oblige à passer votre tour à gagner seulement un ou deux dollars, afin de vous débloquer.

ENRÔLER AU PLUS VITE DES RECRUES

Si enrôler des recrues peut paraître coûteux et optionnel en raison des autres priorités, ces recrues ne sont pas à négliger. Plus tôt vous enrôlerez vos recrues, plus elles vous rapporteront : un peu à la fois mais beaucoup de fois. Activées automatiquement, certains coups de pouce s'avèreront très précieux : popularité, cartes, puissance... La même logique s'applique pour les bâtiments, bien que l'urgence soit davantage portée sur les recrues.

NE PAS NÉGLIGER L'USINE

Même si remporter la victoire est possible sans s'y rendre, envahir l'hexagone central et tirer une carte "Usine" en premier donnera des atouts certains, accélérateurs de développement : une nouvelle et puissante action à choisir pour optimiser votre moteur de production ; une nouvelle action de mouvement permettant de vous déplacer à chaque tour en alternant avec l'action Se déplacer. L'intérêt de tenir la position permettra aussi



d'empêcher les autres de se développer à la même allure et de gagner beaucoup de points en fin de partie, puisque l'usine équivaut à trois territoires. Un paysan n'y produira rien, mais permettra de déployer un Mécha directement sur place, façon parachutage surprise. Si un autre camp a déjà investi les lieux, essayez de vite l'en chasser, avant tout renfort. Vous profiterez à votre tour d'une précieuse carte "Usine", même si moins puissante.

DISSUADER TOUTE CONTRE-ATTAQUE

Dans Scythe, si vous avez des vues belliqueuses déraisonnées, il est probable que vos adversaires en tirent davantage profit que vous. En effet, lancer une attaque et se retrouver démuné en puissance militaire équivaudra à subir une contre-attaque, une défaite et la perte du territoire convoité. Vous aurez acquis une étoile grâce à votre premier combat, mais votre adversaire aussi et il vous aura délogé et renvoyé sur votre base de départ, sans trop se dépenser peut-être. C'est pourquoi faut-il toujours anticiper et penser à la suite quand on attaque : garder des cartes de combat ; essayer de jauger la mise adverse

et ne pas trop dépenser ; avancer avec plusieurs unités combattantes ; emporter quelques paysans avec soi, en guise de bouclier... Obtenir votre ou vos dernières étoiles en attaquant peut s'avérer la parfaite option pour éviter toute contre-attaque.

GÉRER SA POPULARITÉ

Choisissez-vous d'être le méchant de l'histoire, en vous attaquant aux faibles paysans adverses, en réalisant les pires actions des cartes "Rencontre" et en négligeant le multiplicateur de popularité de fin de partie ? Ou soignerez-vous plutôt votre image pour mieux valoriser vos possessions ? Les deux voies sont possibles, même si la première est plus ardue et aléatoire. Il s'agira d'avoir l'avance suffisante en termes d'étoiles et de territoires pour combler le différentiel de points causé par votre impopularité. Il faudra surtout obtenir un réel avantage conséquent (rencontres, terrain conquis) pour courir plus vite à la victoire, en échange d'une faible popularité. Quelle que soit la voie choisie, la meilleure option pourrait bien être de grimper en popularité sans

y prendre garde, aussi doucement que sûrement, en construisant le monument ou en enrôlant une des quatre recrue (+1 popularité).

SENTIR LA FIN ARRIVER

Sentir la fin de partie approcher est primordial, d'autant qu'elle arrive souvent comme un couperet. En observant les plateaux "Joueur" adverses, il est facile de voir les objectifs en vue, en combien de tours, ceux hors d'atteinte et les actions intéressant les joueurs. Car c'est souvent au finish que s'arrachent les points significatifs. Ainsi, le rush final est-il une étape à ne pas manquer. Ne perdez pas non plus de vue qui est en tête à priori et envers qui vous opposer, même s'il est parfois dur de l'estimer.

OBJECTIF FACILE À ATTEINDRE

En un ou deux tours de production, en ayant placé deux paysans sur un hexagone de village, il est assez facile de poser ses derniers paysans : de quoi réaliser rapidement un objectif en toute fin de partie, à la surprise des joueurs peu attentifs.

EXTENSIONS

Les extensions pour Scythe sont très nombreuses. Certaines sont purement esthétiques. Nous nous attarderons plutôt sur les cinq plus consistantes d'entre elles.

RENCONTRES

Si les cartes du jeu de base se ressemblent assez dans les gains obtenus (argent, ressources, popularité...), cette extension, contenant 32 nouvelles cartes "Rencontre", apporte des effets nouveaux, créant des situations de jeu inédites : certains choix pourront impliquer les autres joueurs ; certaines cartes proposeront d'être conservées en vue d'un avantage à terme, immédiat ou permanent ; cinq cartes proposent même un choix secret à révéler au moment opportun.

À l'image des cartes de base, celles-ci sont plus ou moins puissantes, laissant à chaque rencontre sa part de surprise plus ou moins bonne. Elles révéleront surtout beaucoup plus de fun et de chaos. Exemples : acheter au hasard une carte "Usine" sans s'y trouver ; dépenser 9 points de puissance pour gagner une étoile ; interdire à un ennemi de vous attaquer...

Selon votre rapport au hasard, soit vous apprécierez cette extension pour ce qu'elle apporte de sérieux bouleversements aux principes du jeu ; soit vous y renoncerez, préférant conserver l'équilibre initial. Entre les deux, vous pourrez toujours mixer les cartes du jeu de base et celles de l'extension.

STRATÈGES DES CIEUX

Stratégies des cieux introduit deux modules, jouables ensemble ou séparément : "Aéronefs" et "Résolution". Avec les aéronefs, chaque faction s'étoffe d'une grosse figurine de navire volant pouvant, selon les parties, transporter des ouvriers ou des ressources, et disposant d'une combinaison variable de deux caractéristiques : l'une modifiant le mouvement et l'autre les combats. Cette combinaison valant pour tous les aéronefs, ce module alourdira peu les règles de base tout en apportant de nouvelles opportunités aux joueurs, sans toutefois changer la face du jeu.

La physionomie des parties sera davantage affectée par le module "Résolution". À chaque partie, une tuile, parmi huit, sera tirée au sort ou choisie, donnant des conditions de fin de partie inhabituelles, parfois accompagnées de situations exotiques : posséder 10 territoires ; effectuer 20 tours de jeu ; l'usine pourra exploser ; les jetons Rencontre pourront être remplacés, une fois épuisés ; un tour de jeu bonus pourra être gagné sous condition...

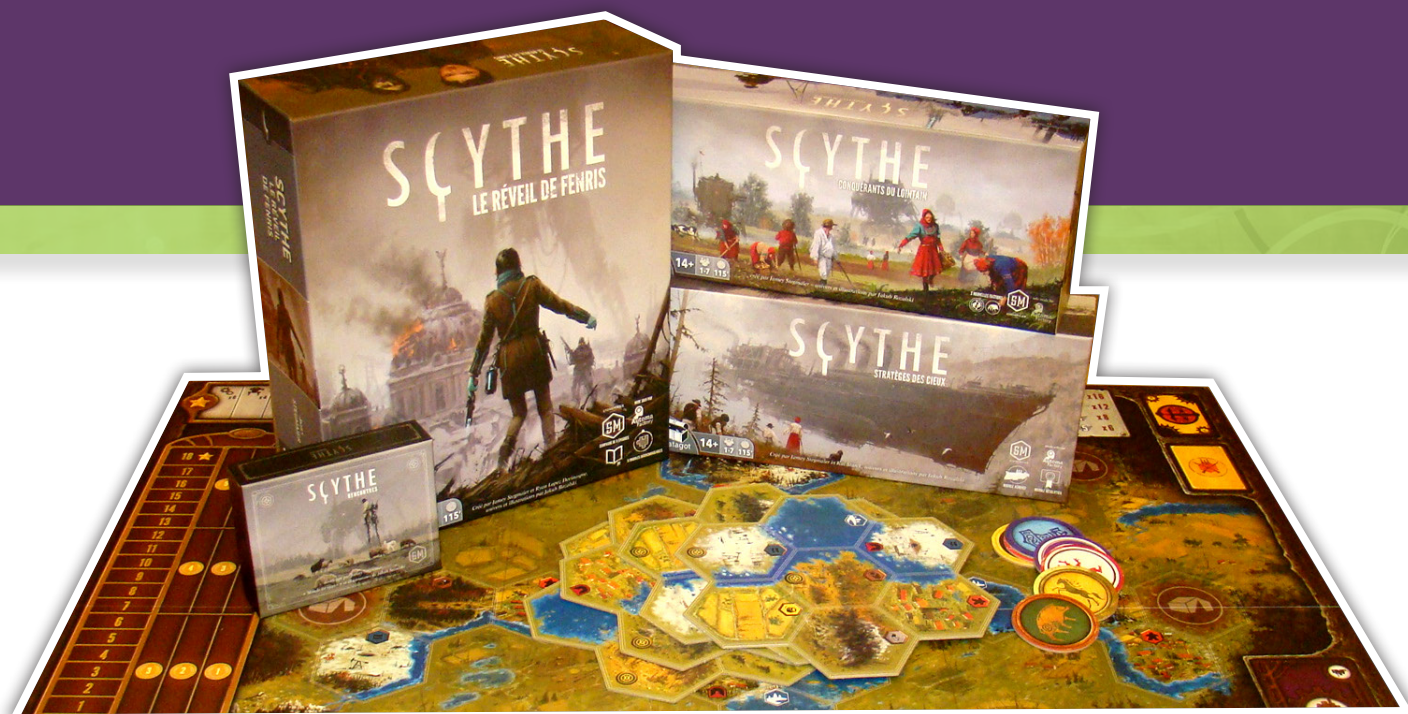
Pour son apport succinct en matière de règles et par les nouvelles tactiques engendrées, cette extension donne un petit coup d'air frais aux parties, les colorant d'une teinte nouvelle. Ce n'est pas l'extension la plus indispensable, mais elle augmentera la variété des parties

et l'on pourra, selon les goûts, s'attacher à certaines conditions de victoire alternatives plutôt croustillantes.

CONQUÉRANTS DU LOINTAIN

Cette extension propose deux nouveaux plateaux "Joueur" et deux nouvelles factions, permettant de jouer jusqu'à sept participants. Ces deux clans ont pour particularité de démarrer plus loin de l'usine, mais sans avoir à franchir la rivière pour y parvenir. Le clan Albion, venue d'une lointaine Écosse, possède la faculté de placer des drapeaux sur des territoires, ces derniers pouvant compter pour un de plus, en fin de partie. De leur côté, les guerriers japonais du clan Togawa peuvent poser des pièges, obligeant l'ennemi à s'arrêter et subir une perte surprise (or, popularité, puissance, cartes). Les deux clans bénéficient d'une belle mobilité, capables d'aller directement vers un territoire contenant un drapeau pour l'un et un piège pour l'autre.

Qui dit nouvelles factions, dit nouveaux styles de jeu et nouvelles interactions entre les clans. Les nouveaux pouvoirs paraîtront d'abord déroutants, puis on s'y habituera, l'ensemble du jeu restant équilibré. Les deux plateaux "Joueur" ajouteront aussi beaucoup à la rejouabilité. Pour tout cela, voilà une excellente extension, incontournable pour un fan. Et les figurines sont encore une fois magnifiques.



LE RÉVEIL DE FENRIS

- sans rien divulguer -

Pratiquer un jeu en campagne devrait être davantage répandu car cela change vraiment tout ! La victoire se jouant au cours de parties successives, des tactiques et des intérêts nouveaux apparaîtront, contrairement à une partie jouée sans suite ; gagner peu à peu en puissance, en faisant des choix d'orientation de jeu, apportera aussi beaucoup. Ce sera clairement le cas avec cette campagne, racontée au long de huit épisodes/parties qui se dévoileront au fur et à mesure. Nous n'en révélerons rien, si ce n'est les règles de base.

Ces règles ont été pensées pour qu'aucun joueur ne soit distancé, ni ne perde tout espoir de victoire. Ainsi, le vainqueur n'est pas celui qui aura cumulé le meilleur score mais celui qui remportera l'ultime partie. Et les scores, transformés en argent, serviront à acheter différentes améliorations entre chaque partie. Très bien pensé également, un système de bonus au long terme, incitera à obtenir des étoiles les

plus variées et/ou identiques. Dans le même esprit, les règles spéciales de chaque scénario casseront la routine et il faudra vraiment adapter son style de jeu pour bien s'en sortir. Autre trait nouveau : plus on avancera, plus les clans gagneront en puissance et plus les parties deviendront rapides et tendues.

Si nous avons peu ressenti le thème avec le jeu de base, l'histoire racontée ici est vraiment imprégnante, palpitante, faite de belles surprises et de rebondissements. Pour ajouter à la chose, les règles interdisent de lire l'issue d'un scénario avant la fin de partie : de quoi ajouter au suspense général et découvrir à quoi peuvent bien servir ces trucs que j'ai collectés tout à l'heure... Par contre, la surprise sera moindre pour le joueur qui ouvrira la boîte et verra les planches de pions à dépuncher...

Cerise sur le gâteau : la campagne est vraiment rejouable, grâce aux éléments aléatoires, à l'issue alternative de deux scénarios et à la grosse envie de remettre ça, en toute connaissance de cause ! On pourra aussi jouer chaque scénario seul, avec ses règles propres.

Cette extension est donc un gros coup de coeur pour tout ce qu'elle apporte au jeu pendant la campagne et par la suite : juste énorme !

PLATEAU MODULAIRE

Grâce au plateau modulaire, les ressources seront disposées aléatoirement en début de partie, ainsi que les bases de chaque faction. Parfait pour renouveler les parties et faire cesser les critiques dues aux positions de départ fixes. Dommage que ce plateau n'ait pas été fourni à la place de celui du jeu de base. Dommage aussi qu'il ne soit pas recommandé avec la campagne. Mais, rien de très grave, tant celle-ci réserve de renouvellements en tous genres. Bref : encore une extension excellente et indispensable ! Yeah !

PRIX INDICATIFS

Rencontres 18 €
Stratégies des cieux 35 €
Conquérants du lointain 35€
Le réveil de Fenris 55 €
Plateau modulaire 25 €

ÉPISODE 9

SPOIL

L'HISTOIRE SE RÉPÈTE...

ÉPISODE FAIT MAISON À JOUER APRÈS LA CAMPAGNE LE RÉVEIL DE FENRIS

Avril 1925. Après que X ait imposé sa suprématie en Europe, une paix nouvelle s'installa sur le continent. Traumatisées par la Grande guerre et la menace permanente de chaos, les nations semblaient enfin aptes à consentir à une paix durable, soumises à l'autorité d'une seule nation et d'un grand empire.*

Un an après la ratification de paix, les nations commençaient à renouer des relations commerciales, quand des espions firent une amère découverte : Nicolas Tesla, qui s'était finalement rallié à X, semblait travailler sur une ultime technologie, relative à*

la roue Tesla. Une technologie encore inachevée mais qui donnerait à X un pouvoir écrasant...*

Personne n'en savait davantage, mais chacun regardait désormais X en chien de faïence, prêt à déterrer la hache de guerre, dans l'ardent désir de percer l'ultime secret de Tesla et de reprendre le pouvoir avant que l'arme terrible ne soit activée. Mais, dans cette paix nouvelle, personne n'avait encore osé prendre la responsabilité de renouer avec la guerre...*

X nom de la nation qui a remporté la campagne.*

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Tesla travaille sur une arme secrète concernant la roue Tesla, pour le compte de X*, à qui il s'est rallié. Apprenant la chose, les nations cherchent à reprendre le pouvoir au plus vite, avant que l'arme ne soit activée. Mais, qui d'entre elles osera passer à l'offensive et briser la paix si chèrement acquise ?

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement, gardez vos plateaux Faction et distribuez les plateaux Joueur.
2. En ayant préalablement écarté les tuiles Désolation, mélangez les tuiles Triomphe, piochez-en 10 au hasard et posez-les sur la piste des triomphes.
3. Le joueur ayant obtenu le plus petit score final de campagne choisit 1 pion Amélioration de son plateau Joueur et le place sur la case 15 de la piste de popularité. Ce pion est appelé : pion Arme secrète.
4. Placez de côté les cubes Amélioration d'une faction non jouée. Ces cubes sont appelés : cubes de contrôle.
5. La figurine de Tesla commence la partie sur la base de départ de X*. Il est dirigé par cette nation.
6. Collectez les bonus de départ indiqués sur votre journal.
7. Placez vos Mods d'infrastructure face visible près de vous.
8. Placez vos Mods de mécha que vous souhaitez utiliser sur votre plateau Faction.
9. Après la lecture des règles spéciales, X* lira le paragraphe "Révélation", pour lui seul et en secret.

RÈGLES SPÉCIALES

1. ARME SECRÈTE

En début de son tour de jeu, X* déplace le pion Arme secrète d'une case vers le bas.

2. RIVAUX UNIS

Chaque combat remporté contre X* par un joueur lui rapporte 5 dollars.

3. BRISEUR D'ESPOIR

Le joueur qui déclare le premier combat de la partie perd 2 points de popularité.

4. RELATIONS COMMERCIALES

Quand un joueur utilise l'action Commerce, il peut choisir non pas deux ressources mais trois. De plus, la pièce dépensée pour réaliser l'action est donnée à X* en guise de taxe impériale - sauf quand X* réalise l'action pour soi.

5. LA GUERRE, TOUJOURS LA GUERRE...

Dès qu'un joueur lance la toute première attaque de la partie, la règle *Relations commerciales* ne s'applique plus.

LA PARTIE PREND FIN QUAND UN JOUEUR A POSÉ SA 6ÈME ÉTOILE.

RÉVÉLATION ~ RÈGLE À LIRE SEULEMENT PAR LE JOUEUR AYANT REMPORTÉ LA CAMPAGNE

1. La roue Tesla contient un dispositif de commandement centralisé qui vous permet de prendre le contrôle de méchas contre qui vous avez remporté un combat : le (les) mécha(s) adverse(s) passe(nt) alors sous votre contrôle définitif. Un cube de contrôle posé à côté de la figurine servira à le (les) identifier. Par la suite, vous pourrez utiliser ce (ces) méchas comme les vôtres, tout en bénéficiant des caractéristiques spéciales affectant chaque mécha, débloquées par la faction adverse. Pour que la technologie de la roue Tesla soit activée, il faut réunir deux conditions : que le pion Arme secrète soit sur la case 0 de la piste de popularité et que Tesla se trouve dans l'Usine. Une fois l'arme activée, elle reste opérationnelle même si Tesla quitte l'Usine.

2. Quand le pion Arme secrète et votre pion Coeur se rejoignent ou se croisent sur la piste de popularité, les espions adverses parviennent à dévoiler le secret de la roue Tesla. Vous devez alors révéler votre capacité d'arme secrète aux autres joueurs en leur lisant le paragraphe ci-dessus.

DÉNOUEMENT 1 : VICTOIRE DE X*

L'empire consolidé par cette nouvelle victoire asseoit la paix durablement, anéantissant toute opposition pendant longtemps. Après la réalisation de son ultime invention, Tesla décide de se retirer définitivement de la scène publique. Avant de partir, il confie à X* la mission de préserver la paix et d'empêcher toute nation belliqueuse de reprendre les armes à nouveau... Loin de lui l'idée que la roue Tesla puisse être l'instrument d'un pouvoir tyrannique aux mains de X*...

DÉNOUEMENT 2 : VICTOIRE AUTRE

Avec la défaite de X*, Tesla disparaît définitivement, dans les méandres de l'Usine. De son ultime invention, on ne retrouvera que des débris, mais aucun plan, ni la moindre idée de sa mise en pratique. Peu à peu, les luttes de pouvoir reprennent, chacun visant de nouveau à prendre les rennes de l'empire. Même épuisé par la guerre, l'homme paraît incapable d'en sortir vraiment et l'Europe semble avoir encore bien des années de conflit devant elle...

MY LITTLE SCYTHE

PAR PIERRE CHARRIOT



Scythe a tellement plu à un certain Hoby Chou que celui-ci a voulu y jouer avec sa fille Vienna. Mais comme c'était un peu compliqué, il a eu une idée : l'adapter pour les plus jeunes. My little Scythe et le Royaume de Pomme étaient nés.

SCYTHE, MY LITTLE SCYTHE : QUELLES DIFFÉRENCES ?

LE THÈME

Les machineries et les couleurs ternes de la vieille Europe post-première guerre mondiale sont oubliées. Places à des illustrations colorées et des animaux plus mignons. Il n'est plus ici question de dominer l'Europe mais de remporter le Tournoi de la Moisson afin de devenir le dirigeant de Pomme pour un an.

EN TERRAIN FAMILIER

Que les habitués de Scythe se rassurent, la piste des triomphes s'est

transformée en piste des trophées. Cette fois-ci pour remporter la partie, il suffit d'être le premier à remporter 4 trophées. Contrairement à son grand frère, pas de décompte de points, seul le plus rapide à compléter 4 trophées s'imposera dans le Tournoi.

Chaque joueur dispose d'un petit plateau

afin de choisir ses actions du tour. Comme avec son grand frère, il n'est pas possible de choisir deux tours de suite la même action. Trois types d'actions sont possibles : le déplacement, la recherche ou la fabrication.

L'action de déplacement est assez simple : on déplace ses deux fureteurs d'une ou deux cases (suivant qu'ils transportent ou non des ressources).

L'action de recherche consiste à lancer les dés pour faire apparaître pommes, gemmes et quêtes. Deux actions sont possibles : l'une privilégie les pommes, l'autre les gemmes... à vous de voir selon vos besoins. La couleur apparaissant sur les dés indique dans quelle zone du plateau. Avec un peu de chance, ce sera juste à côté de vos fureteurs. Cependant, si vous faites généreusement apparaître des ressources sur la case d'un fureteur adverse, ça fera un point de plus sur la piste de l'Amitié.

Trois actions de fabrication sont proposées. Les deux premières permettent de faire grimper son curseur sur la piste des tartes (avec des pommes), l'autre de piocher des cartes sorts (avec des gemmes). La troisième action, nécessitant une pomme et une gemme, permet d'obtenir une amélioration. Les améliorations de My Little Scythe permettent d'améliorer les déplacements ou la fabrication. En cela, elles ressemblent plus aux développements libérés par les mechas qu'aux améliorations de Scythe.

On retrouve aussi des pistes familières : l'amitié remplace la popularité alors que les tartes remplacent la puissance. Oui, dans le royaume de Pomme, on se bat à coups de tartes. Les rencontres ont été remplacées par des quêtes. Celles-ci pourront donner le droit à un trophée d'ailleurs. Comme avec son aîné, ces quêtes proposent des choix cornéliens. Les combats se font avec des tartes auxquelles on peut adjoindre des cartes Sorts (les mêmes que les cartes Combat). On retrouve avec plaisir la petite roue de combat ! Bref, jusqu'ici, nous sommes en terrain connu.

COMMENT JE GAGNE ?

Comme on l'a dit précédemment, c'est le premier à remporter 4 trophées qui règnera sur Pomme pour un an. Parmi les trophées possibles, on retrouve des bien connus : les deux pistes (amitié et tartes) où il faudra atteindre le sommet ; la première victoire en combat ; avoir fini ses améliorations (deux



suffisent ici). Et quatre petits nouveaux : avoir livré 4 pommes au château d'Everfree (le territoire central remplaçant l'usine dans Scythe) ; avoir livré 4 gemmes au château d'Everfree ; avoir accepté 2 quêtes ; avoir 3 cartes Sorts en main.

En début de partie, chaque joueur reçoit une carte Personnalité. Cette carte, gardée secrète, permet à chacun d'accéder à un des trophées plus facilement. Par exemple, la carte Gourmet permet de gagner avec seulement 7 sur la piste des tartes au lieu de 8.

À noter que, tout comme la popularité avait son importance pour le décompte des points de Scythe, l'amitié est tout aussi importante ici : il n'est pas possible de gagner de trophées si l'on possède moins de 3 points sur la piste d'amitié. On a beau être concurrent, il n'est pas bon se montrer trop agressif (ici, on perd 1 point d'amitié si l'on s'attaque à un autre fureteur).

MAIS ALORS, C'EST TOUT PAREIL QUE SCYTHE ?

Pas tout à fait, mais ça y ressemble beaucoup. En plus simple. Plus aléatoire aussi : il y a moins de paramètres à gérer et il faudra compter sur la chance pour que les dés fassent pleuvoir les ressources pas loin de chez vous. En plus mignon : l'univers sombre et mécanisé de l'Europe post-guerre du début XXIème est remplacé par des animaux mignons, avec leur figurine craquante à souhait et plein de couleurs chatoyantes. En plus rapide : il faut compter 10-15 minutes par joueur. Ce qui peut faire des parties courtes. C'est idéal pour les plus jeunes. Ça peut être un peu frustrant pour les plus grands.

Bref, My Little Scythe, c'est idéal pour jouer avec des plus jeunes (8-12 ans) qui ne trouveraient pas leur bonheur avec l'original. Et puis, pour des joueurs adultes,

qui auraient un peu peur du grand frère, avoir joué à My Little Scythe rendra plus facile l'apprentissage de la version originale. Donc, si vous aimé Scythe et que vous avez envie de jouer avec vos enfants, faites comme Hoby Chou, jouez à My Little Scythe !

Pour l'anecdote, le prototype de My Little Scythe utilisé par Hoby Chou et sa fille proposait de jouer dans l'univers de My Little Pony. D'où les gemmes, les pommes et les fameuses tartes d'Applejack mais aussi et surtout la piste d'amitié car « l'Amitié, c'est magique ! »

AUTEUR : **Hoby & Vienna Chou**
ÉDITEUR : **Stonemaier Games**
ILLUSTRATEUR : **Katie Khau**
MODE SOLO : **Morten Monrad Pedersen**
VERSION FRANÇAISE : **Matagot**

Nombre de joueurs : 1 à 6
Daltoniens approuvés : no !
Explication des règles : 15 min
Âge : à partir de 8 ans
Durée : 10 min par joueur
Prix indicatif : 50 €

MY LITTLE SCYTHE JDR

PAR PIERRE CHARRIOT

Vous avez aimé jouer à My Little Scythe ? Guider votre équipe de fureteurs vers la victoire au Tournoi de la Moisson ? Et si maintenant, vous preniez le rôle d'un fureteur qui part à l'aventure avec ses compagnons ? Le Royaume de Pomme n'a sans doute pas livré tous ses secrets... Bienvenue dans le jeu de rôle My Little Scythe !

UN JEU DE RÔLE MAIS KEZAKO ?

Si vous n'avez jamais pratiqué le jeu de rôle, imaginez un narrateur qui raconterait une histoire dans laquelle les spectateurs incarneraient les personnages principaux et pourraient influencer sur le récit.

Le narrateur, souvent appelé meneur de jeu sera ici le roi (ou la reine) de Pomme. Le roi/reine de Pomme a, de prime abord, préparé un scénario. Il décrit les scènes aux joueurs, interprète les personnages secondaires de l'histoire. Si le roi/reine de Pomme a une idée d'où tend son scénario, les joueurs sont relativement libres. Le roi/reine de Pomme leur expose la situation et les joueurs agissent librement au gré de leur imagination.

Le jeu de rôle My Little Scythe étant destiné à de jeunes joueurs, les parties devraient idéalement durer de 1 à 2 heures maximum. Pour les premières parties, il est conseillé que le roi/reine de Pomme soit un adulte.

BIENVENUE DANS LE ROYAUME DE POMME

Pour une rapide description du monde de Pomme et des différents royaumes, nous vous renvoyons à la règle du jeu My Little Scythe et au guide de peinture. Pour ceux qui n'auraient pas le jeu, la règle du jeu est disponible en pdf sur le site internet de l'éditeur Matagot (www.matagot.com). Le guide de peinture est disponible (en vo) sur le site de l'éditeur américain : www.stonemaiergames.com.

CRÉER SON PERSONNAGE

Chaque joueur va incarner un personnage et lui faire vivre des aventures. Mais, avant de se lancer, les joueurs doivent définir qui ils sont, en remplissant leur fiche de personnage. Distribuez une fiche de personnage à chacun (la fiche se situe en fin de règles, à imprimer et à photocopier).

CHOISIR SON PEUPLE

Le joueur choisit d'abord son peuple d'appartenance : ours, boeuf musqué, loup, grand singe, aigle, sanglier ou tigre sauvage. Ce choix lui offre un talent de peuple, ainsi qu'une capacité de peuple, à reporter sur sa fiche (voir annexes).

RÉPARTIR SES POINTS

Ensuite, chacun va répartir 7 points entre les trois caractéristiques qui définissent son personnage : Mus-

cle, Cerveille et Coeur. Avec un minimum de 1 et un maximum de 4 dans chaque caractéristique. Muscle sera utilisé pour tous les tests physiques. Cerveille sera utilisé pour tous les tests qui demandent de réfléchir un peu. Coeur sera utilisé pour tout ce qui touche au sentiment, à l'empathie et aux relations avec les autres.

CHOISIR UN 2° TALENT

Chaque joueur choisit ensuite un talent pour son personnage parmi la liste des autres talents (voir annexes). Il peut aussi en inventer par lui-même, en accord avec le roi/reine de Pomme.

CHOISIR UN SORT

Chaque joueur choisit un sortilège parmi ceux de son peuple (les sortilèges sont listés en annexes).

DERNIERS DÉTAILS

Chaque joueur donne un nom à son personnage. Au dos de sa fiche, il décrit en quelques mots son caractère, son apparence et ce qu'il a fait avant. Enfin, il note son équipement sur sa fiche de personnage : 3 objets à choisir, en accord avec le roi/reine de Pomme, ainsi qu'une petite faux.

Pour finir, chaque joueur prend :

- une figurine pour représenter son personnage
- 1 jeton coeur • 1 jeton tarte
- 3 (+ score de Muscle) jetons Pomme (c'est son maximum possible) • 3 (+ score de Cerveille) jetons Gemme (c'est son maximum possible).

MY LITTLE SCYTHE
JEU DE RÔLE

graphismes : <https://game-icons.net>

JE M'APPELLE : _____

DU ROYAUME DES : _____

CAPACITÉ : _____

MON PORTRAIT

MON ÉQUIPEMENT

MES TALENTS

MES SORTILÈGES

JETONS GEMME
MAXIMUM : 3 + 

JETONS POMME
MAXIMUM : 3 + 

EXPÉRIENCE : 

La fiche de personnage

COMMENT JOUER ?

LES ACTIONS

Lorsqu'un personnage tente une action et que le résultat est incertain (faire son lacet est réussi à coup sûr, sauter par dessus un ravin de 10m de large est un échec certain, mais attraper une pomme au vol, on ne sait pas...), on effectue un test. Pour ce faire, le Roi/Reine de Pomme détermine la difficulté :

- Facile : 4
- Moyenne : 6
- Difficile : 8

Ensuite, le joueur et le roi/reine de Pomme détermine quelle caractéristique sera utilisée et si des talents sont utilisables. Puis, le joueur pioche 1 carte, plus 1 carte par talent utilisable (maximum 3 cartes). Il conserve la meilleure et ajoute son score de caractéristique. Si le total atteint ou dépasse la difficulté, c'est réussi !

Exemple : Pio, mon personnage, a 4 en Muscle et les talents Agile comme un frand singe et Super athlétique. Je veux faire un saut au-dessus d'une large crevasse. Zoé, la reine de Pomme estime la difficulté à 6 et m'autorise à

piocher 3 cartes grâce à mes deux talents. Je pioche un 2, un 4 et un autre 4. J'ajoute la meilleure carte (4) à mon score de Muscle (4) et j'obtiens 8. C'est réussi, Pio est de l'autre côté de la crevasse !

Lorsque plusieurs personnages s'affrontent, c'est celui qui obtient le meilleur score qui l'emporte. Le roi/reine de Pomme peut tout de même définir une difficulté qui, si elle n'est atteinte par personne, entraîne l'échec de tous.

L'AMITIÉ, C'EST MAGIQUE

Un joueur peut utiliser son jeton Coeur afin d'aider un de ses compagnons en difficulté. Il lui donne alors un bonus équivalent à son score de Coeur. Le jeton Coeur peut être utilisé après la pioche de cartes. Pour chaque scénario, il est possible d'utiliser une fois son jeton Coeur.

Exemple : Pio joue au jeu de Pomme, un genre de jeu d'échecs. Son score de Cerveille est de 2 et il n'a pas de talent spécifique. Son adversaire au jeu, Finot, a un score de Cerveille de 4 et le talent Malin. Pio, sans talent, pioche une carte de valeur 3. Le Roi/Reine de Pomme pioche pour Finot un 2 et un 3. Pio a donc un score de 5 (2+3) et Finot de 7 (4+3). Félicien, le joueur interprétant Jasper, décide d'utiliser son jeton Coeur et d'encourager Pio en lui donnant de précieux conseils. Pio peut donc ajouter le score de Coeur de Jasper (3) à son total ce qui lui permet d'atteindre le score de 8. Il remporte la partie !

LES COMBATS

Lorsque deux adversaires s'affrontent au combat, cela se déroule comme dans un affrontement classique. Les combats se résolvent avec la caractéristique Muscle et d'éventuels talents. Cependant, le perdant prend des coups et subit des dommages : il perd autant de jetons Pomme que la différence entre les deux scores. Les tours de combat se poursuivent jusqu'à ce qu'un des combattants abandonne ou perde sont dernier jeton Pomme. Dans ce cas, il tombe littéralement dans les pommes et mettra quelques minutes à retrouver ses esprits (au bon vouloir du roi/reine de Pomme). Enfin, si l'un des deux combattants est inactif (surpris ou n'agit qu'après), l'attaquant effectue un test contre une difficulté fixe de 3.

Exemple : Peanut le tigre sauvage, se bat contre un vil oiseau des cîmes qui veut lui voler sa belle tarte aux pommes glacée si admirablement préparée. L'oiseau des cîmes a un score de Muscle de 2 et le talent Bec acéré, il pioche deux cartes : un 2 et un 5. Son score est donc de 7. Peanut a un score de Muscle de 3 mais pas de talent utile, il pioche une carte : un 3. Son score est donc de 6. L'oiseau des cîmes a remporté la passe d'armes avec une différence de 1 : Peanut perd donc 1 jeton Pomme.

LE COUP DE LA TARTE

Une fois par partie, un joueur peut jouer son va-tout et – après avoir reçu un coup – utiliser son jeton Tarte pour donner un coup bien

placé à son adversaire. Celui-ci perd alors autant de jetons Pomme que le score en Cerveille du joueur.

Exemple : dans la foulée du coup de bec de l'oiseau des cîmes, Peanut utilise son jeton Tarte. Alors que l'oiseau des cîmes lui picore la tête, Peanut lui donne un coup de pattes sous le ventre. Peanut ayant un score de Cerveille de 3, l'oiseau des cîmes perd 3 jetons Pomme. Suffisant pour le faire tomber dans les pommes : la tarte aux pommes glacées de Peanut est sauvée !

TOMBÉ DANS LES POMMES

Lorsqu'un personnage reprend ses esprits après quelques minutes, il revient à lui avec 1 jeton Pomme. Il lui faudra une bonne sieste d'une heure pour récupérer la moitié (arrondie à l'inférieure) de ses jetons Pomme. Certaines capacités de peuple ou certains sortilèges permettent également de récupérer des jetons.

TROUVER DES POMMES ET DES GEMMES

En cours de partie, n'hésitez pas à ce que les personnages trouvent quelques gemmes et pommes lorsqu'ils en ont besoin. Ne vous montrez pas trop généreux car sinon, ils dépenseront sans compter, étant sûrs que vous leur en ferez récupérer rapidement. Ne soyez pas trop avare non plus, sinon, ils n'oseront pas dépenser. Trouvez le juste milieu ! Une ou deux fois dans la partie, ils trouvent un petit filon de gemmes ou de belles pommes à dévorer (qui leur feront gagner des jetons Pomme).

L'EXPÉRIENCE

A la fin de chaque partie, chaque joueur peut cocher une case de la ligne située en bas de sa fiche de personnage, dans l'ordre de son choix. Selon la case cochée, il pourra apprendre un nouveau sortilège ; acquérir un nouveau talent ; ou augmenter de 1 point l'une de ses trois caractéristiques (Muscle, Cerveille, Coeur), en pouvant ainsi atteindre un maximum de 5.

LA MAGIE DE POMME

Pour lancer un sortilège, le joueur choisit combien de gemmes il dépense. Puis, il pioche autant de cartes que de gemmes dépensées. La plus haute carte tirée détermine alors la puissance du sort. Selon la puissance ainsi fixée, l'effet du sort ira du plus faible (2), au plus impressionnant (5). Les valeurs indiquées dans le descriptif de chaque sortilège correspondent aux quatre niveaux de puissance possible (2,3,4,5) et à leurs effets respectifs. À noter qu'il est toujours possible d'utiliser un niveau de sortilège inférieur à celui pioché (on peut utiliser le niveau 3 en ayant pioché un 5 par exemple)

SI VOUS N'AVEZ PAS MY LITTLE SCYTHE

Figurines et jetons peuvent être remplacés par n'importe quels jetons ressemblants ; pour les cartes, il est possible d'utiliser le jeu de cartes de Scythe ; et si vous n'avez pas Scythe non plus, vous pouvez utiliser des dés à 6 faces à la place, en utilisant la table de conversion suivante : 1-2 > 2 ; 3-4 > 3 ; 5 > 4 ; 6 > 5.

MY LITTLE SCYTHE JDR

TARTE AUX POIRES

~ un scénario pour My Little Scythe JDR ~

Le nouveau roi de Pomme, Janus, et la nouvelle reine, Clarisse (choisissez leur peuple parmi ceux qui n'ont pas été choisis par les joueurs), ont dégusté il y a peu une excellente tarte d'un fruit jusqu'ici inconnu : la poire. Cette tarte provenait d'une pâtisserie d'un village voisin, Pomme-aux-cidres. Lorsque le roi et la reine ont voulu en commander la dernière fois au pâtissier, celui-ci n'a pas pu honorer leur commande : son livreur de poires n'avait pas fait sa livraison hebdomadaire. En effet, il a été capturé par un groupe de bandits qui le séquestre dans sa ferme et l'oblige à préparer une liqueur de poires. Les personnages des joueurs vont donc devoir rencontrer le pâtissier, rejoindre le village du livreur, remonter la piste des bandits et délivrer le livreur !

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Les joueurs incarnent quelques-uns des malheureux perdants du dernier tournoi de Pomme. Malgré leur défaite, ils ont construit de solides liens d'amitié, entre eux. Depuis les festivités du couronnement, ils se retrouvent régulièrement au château d'Everfree, invités par les nouveaux seigneurs.

À LIRE AUX JOUEURS
Clarisse, la reine, et Janus, le roi de Pomme, vous ont à nouveau invités pour un somptueux dîner. Le repas s'avère délicieux : tourte glacée à la carotte des neiges, sa-lade de pissenlits étoilés, confit de gelée de miel d'abeilles lumineuses et, pour le dessert, une délicieuse tarte aux pommes. Cependant, si ce dessert vous a paru délicieux, le roi et la reine vous ont semblé profondément déçus. En les questionnant, ceux-ci vous avouent qu'ils espéraient autre chose. La semaine passée, ils ont dégusté une succulente tarte d'un fruit sucré et fondant. Cela ressemblait à de la pomme, mais ce n'était pas cela. Ils en ont re-commandé au pâtissier de Pomme-aux-cidres, mais ce n'est pas la bonne. Contraints par d'autres obligations, la reine et le roi vous demandent si vous accepteriez de vous renseigner auprès du pâtissier.

Les personnages des joueurs sont libres de refuser mais dans ce cas, l'aventure s'arrête ici... à moins que vous ne souhaitiez improviser une autre aventure sur le pouce. De même, si au cours de l'aventure, les personnages ne prennent pas d'initiative, la reine et le roi leur redemanderont à chaque fois s'ils peuvent poursuivre leurs recherches tout en leur donnant des conseils (« avez-vous penser à... ? »)

car ils tiennent vraiment beaucoup à leur faire goûter cette nouvelle tarte. Le roi et la reine de Pomme peuvent donner le nom du pâtissier de Pomme-aux-cidres : Birmain Doucesaveur.

RENCONTRE PÂTISSIÈRE

Le village de Pomme-aux-cidres est facile à trouver : il est à moins d'une dizaine de kilomètres du château d'Everfree. Le village compte un peu moins de 300 habitants d'origine diverses (nous sommes encore sur les terres royales). Il est donc assez aisé de trouver la pâtisserie Doucesaveur. Installée en plein centre bourg, dans une petite bicoque rustique et sans fioritures, la pâtisserie Doucesaveur ne paye pas de mine. A l'intérieur, derrière son étal empli de gâteaux ap-

Avant d'aller voir le pâtissier, j'irai bien goûter le cidre réputé du village et provoquer une petite bagarre générale à la taverne !



MY LITTLE SCYTHE JDR

pâtissants, un grand tigre sauvage, un brin rondouillard, accueille les personnages. Il discute volontiers, parle de ses pâtisseries avec amour mais... il n'est pas enclin à évoquer le sujet de la tarte royale. En effet, il s'agit d'une tarte aux poires et il sait très bien qu'au pays de la pomme, tout le monde pourrait ne pas apprécier. Il essaiera donc de faire croire aux personnages qu'il ne comprend pas de quelle tarte ils parlent exactement. Il faut réussir un test moyen de Cœur (difficulté 6, donc) pour le faire parler.

À LIRE AUX JOUEURS

Birmain Doucesaveur se tourne vers vous et baisse les yeux au sol, joignant les mains comme un petit enfant pris en faute. « Je... Vous... Enfin, la reine... Pomme... le roi et la pomme... nouvelle saveur... goûter... alors... » Puis il redresse la tête et se reprend : « La reine et le roi de Pomme aiment me commander des gâteaux. La semaine dernière, ils ont demandé à goûter de nouvelles saveurs. Alors, je leur ai proposé une tarte... qui n'était

pas aux pommes. Je l'ai préparée avec un ingrédient que j'ai découvert chez un fermier du royaume des grands singes. Je ne sais pas pourquoi mais Xin Jao, le fermier, n'est pas venu au marché de Viltarin en début de semaine. Je n'ai pas pu me fournir en ce nouveau fruit. Je n'ai donc pas pu préparer à nouveau cette tarte que le roi et la reine m'avait commandée. Je leur ai toutefois réaliser une délicieuse tarte aux pommes. Le marché de Viltarin a lieu demain matin. Si vous souhaitez m'accompagner, nous pourrons voir si Xin Jao est revenu.

Les personnages vont donc pouvoir accompagner Birmain au marché de Viltarin, à deux heures de marche de Pomme-aux-cidres.

LE MARCHÉ DE VILTARIN

Le lendemain matin, Birmain et les personnages quittent Pomme-aux-cidres à l'aube pour rejoindre Viltarin, un village se trouvant à la frontière du royaume des grands singes. En ce jour de marché, le village est particulièrement animé : marchands ambulants, artistes de rues, clients... Malheureusement, Birmain est formel : pas de Xin Jao ! Là où le fermier tient son emplacement habituel, c'est vide ! Les marchands voisins en ont d'ailleurs profité pour s'étaler un peu. Birmain doit les laisser pour faire son marché : il les salue puis leur souhaite bon

courage. Les personnages peuvent interroger un peu les marchands du coin. En s'y prenant bien (un test facile de Cœur, difficulté 4), ils trouveront quelqu'un pour leur dire où se situe la ferme de Xin Jao (« il faut prendre la grande route du nord, poursuivre jusqu'au village de Longuelaine, puis prendre la route de l'ouest... »).

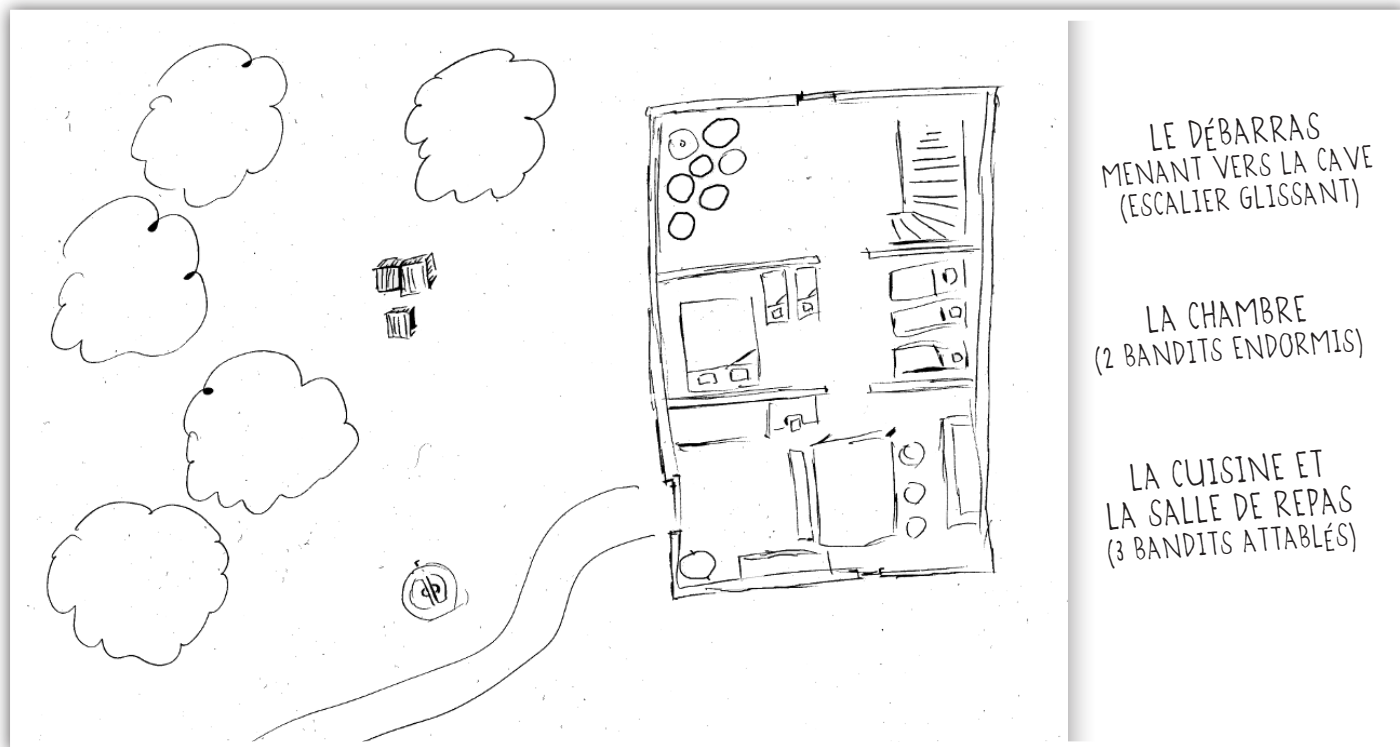
Si vous le souhaitez, nous vous conseillons d'ajouter un peu d'action au marché. Alors que les personnages interrogent les marchands, la foule frémit puis des gens commencent à fuir dans tous les sens : un hippopotame de transport est devenu fou après qu'on lui ait marché sur le pied. Il se met à courir dans tous les sens en envoyant valdinguer étals et passants. Les personnages ont plusieurs solutions pour arrêter la bête : l'apaiser (un test difficile de Cœur [diff. 8] ou le combattre pour l'assommer [Hippopotame : Muscle 4, Talent : Ruée dans la foule, Jetons Pomme : 5]. S'ils arrivent à l'assommer ou à l'apaiser, la foule leur sera reconnaissante et un marchand leur offrira un cageot de belles pommes.

LA FERME DE XIN JAO

Les bandits se sont installés dans la ferme de Xin Jao. Ils retiennent le fermier et sa famille prisonniers et l'obligent à fabriquer une liqueur de poire (délicieuse mais très enivrante).

Grâce à mon sortilège
«Disparu», je me rends invisible
et je me faufile sans bruit pour aller
fouiller l'arrière boutique du pâtissier
et voir s'il ne nous cache pas
quelque chose...





Lorsque les personnages arrivent à l'approche de la ferme, ils peuvent repérer, au loin, que quelque chose ne va pas (test moyen de Cerveille, difficulté 6) : ils ne voient personne au travail mais peuvent apercevoir un ou deux grands singes plus ou moins bien cachés dans des arbres en train de surveiller les environs. S'ils ne veulent pas se faire repérer, ils doivent réussir un test moyen de Muscle [diff.6] avec les talents adéquats (s'ils en ont). À moins que l'un d'eux ne bénéficie d'un sort d'invisibilité... pourquoi pas ! S'ils sont repérés, trois autres bandits sortent de la maison et ils se retrouvent à devoir en affronter cinq.

Les vergers (où l'on ne voit personne travailler) sont à une centaine de mètres de la ferme. Dans les alentours immédiat de la fer-

me, il y a quelques grands poiriers (c'est dans leurs branches que sont cachés les guetteurs), un puits et un petit chemin de pierre menant à la porte de la ferme. La ferme est composée de trois salles en enfilade (salle de repas/cuisine, chambre et réserve). Un escalier descend de la réserve jusqu'à la cave.

LA SALLE DE REPAS

C'est dans cette pièce que vivent habituellement les sept membres de la famille, Xin Jao, sa femme Ho Chin Jao et leurs cinq enfants Pin, Qin, Din, Ho Lin et Ho Zin. Une grande table trône au milieu avec un banc et trois tabourets alors que sur les côtés, on trouve une grande marmite, un plan de travail pour la cuisine avec un four/cheminée, quelques commodes avec des ustensiles de cuisine rangés dedans. Une petite fenêtre, qui se

ferme avec un lourd rideau, éclaire la pièce. Il y a toujours trois bandits dedans en train de discuter. S'il y a eu du grabuge dehors, ce sont eux qui sont sortis et la salle est vide (en dehors du bazar sur la table : des dés, des pièces, des cruchons de bière et des tartes à moitié dévorées). Suivant l'heure de la journée, avant les repas, on peut aussi y trouver Ho Chin Jao et le petit Din en train de préparer le repas pour les bandits.

LA CHAMBRE

La chambre contient un grand lit pour les parents et cinq petits lits pour les enfants. Ils sont actuellement dans un état de saleté lamentable car ils sont utilisés par les brigands. La pièce est dans la pénombre, ne bénéficiant que du mince éclairage passant par la porte donnant sur la salle à man-

ger. Il y a régulièrement deux bandits en train de se reposer.

LA RÉSERVE

Dans le prolongement de la maison, on trouve une réserve. A l'intérieur sont stockés des tonneaux et des caisses emplis de poires. Une petite porte en bois donne sur l'arrière-cour alors qu'un escalier descend vers la cave. Un tonneau a été renversé et des poires sont écrasées un peu partout en haut de l'escalier. Il est possible de glisser dessus si on ne fait pas attention (test facile de Cerveille, difficulté 4 ou chute dans l'escalier et perte d'un jeton pomme).

LA CAVE

La cave est aussi grande que le reste de la maison. On y trouve encore quelques caisses de poires, des bouteilles de liqueur mais

aussi des étagères avec du stock de provisions. Un grand alambic est installé au milieu sur lequel Xin Jao est contraint de travailler presque jour et nuit pour produire de la liqueur de poire. Le reste de la famille est maintenu prisonnier dans un petit espace avec pour tout confort de la paille humide.

Autant de brigands que de personnages sont présents dans cette pièce, en train d'aider Xin Jao, de boire et de surveiller la famille. Un personnage motivé pourrait encourager la famille à se rebeller et à les aider. Un test difficile de Cœur [diff.8] est alors nécessaire. En cas de succès, toute la petite famille, enfants compris, se jette sur un des brigands et l'occupe suffisamment pour que les personnages puissent gérer les autres. Si les personnages sont fatigués

et ont déjà pris pas mal de coups, vous pouvez diminuer la difficulté de l'affrontement en considérant que les bandits sont fin saouls et en diminuant ainsi de 1 tous leurs tests.

LES BANDITS amateurs de poire

Muscle 3
Cerveille 2
Cœur 1
Talents :

Frappe de mule,
Esquive de l'ivrogne
Jetons Pommes : 4

ÉPILOGUE

Une fois les brigands vaincus, les personnages sont considérés comme des héros par la famille des fermiers. Celui-ci leur fournit des cageots de poires qu'ils peuvent ramener à Birmain Doucesaveur. Celui-ci se fera un plaisir de préparer une délicieuse tarte aux poires qu'ils pourront amener à la reine et au roi de Pomme. Un succulent dîner avec un extraordinaire dessert en perspective !

Si par malheur, les personnages n'arrivaient pas à vaincre les brigands, ceux-ci les gardent prisonniers pendant encore une semaine puis ils quittent la ferme avec toutes les bouteilles de liqueur. Xin Jao n'a alors plus de poires en stock et ne peut en fournir avant plusieurs mois. La reine et le roi risquent d'en être très peïnés...

Thorus :

Pendant que Bella du Japon fait diversion en parlant aux deux gardes, je leur lance un caillou, caché derrière les caisses !

↳ Raté !



Bella :

Grâce à ma capacité «Malin comme un grand singe», j'explique aux deux gardes qu'il pleut parfois des météorites. Oui, oui, ça arrive. ↘



Thorus :

du coup, je leur lance un autre caillou !

↳ Encore raté !!!

Les gardes : vous aviez raison ! C'est vraiment la saison des météorites, dites donc !

MY LITTLE SCYTHE JDR

ANNEXES

1

LISTE DES TALENTS DES PEUPLES

Fort comme un ours
Inventif comme un boeuf musqué
Vif comme un loup
Agile comme un singe
Magique comme un aigle*
Habile comme un sanglier
Vise comme un Tigre sauvage

* Quand un personnage aigle lance un sortilège, il pioche toujours une carte de plus que le nombre de gemmes dépensées.

2

LISTE NON EXHAUSTIVE DES AUTRES TALENTS

A le rythme dans la peau + Ami des bêtes + Artiste en herbe + Super athlétique + Attentif aux détails + Baratine comme pas deux + Bretteur émérite + Bon sens de l'orientation + Bricolo du dimanche + Comme un poisson dans l'eau + Connais les légendes + Endors la méfiance + Frappe de mule + Joue la comédie + Mémoire de dingue + Nez fin + Oeil dans le dos + Oeil de lynx + Silencieux comme la brume + Soigne les blessures + Solide comme le roc + Souple comme pas deux + Toujours plein d'idées + Voix de troubadour + etc.

3

LISTE DES CAPACITÉS

OURS

La gourmandise de la brute

Une fois par partie, un ours peut manger une pomme avant un combat (les ours ont toujours des pommes sur eux). Il bénéficie d'un bonus de +1 en Muscle pour tout le combat au corps à corps.

BOEUF MUSQUÉ

Réparation de fortune

Une fois par partie, un boeuf musqué peut réparer une machine sans effectuer de test. Celle-ci pourra fonctionner pour une utilisation avant de retomber en panne.

LOUP

Pas le temps d'attendre

Une fois par partie, lors d'un combat, un loup peut faire son action supplémentaire avant un tour de combat (il effectue une action d'attaque contre une difficulté de 3). Cela peut lui donner l'occasion de faire tomber l'adversaire dans les pommes avant qu'il n'agisse.

GRAND SINGE

Malin comme un grand singe

Une fois par partie, un singe peut mentir à son interlocuteur. Il n'y a pas besoin d'effectuer de test, ce que dira le singe aura l'aspect de la sincérité.

AIGLE

C'est un sacré filon de gemmes ici !

Une fois par partie, un aigle peut décider de trouver des gemmes. Il pioche une carte et récupère autant de gemmes que la valeur de la carte.

SANGLIER

Construction de fortune

Une fois par partie, un sanglier peut construire un pont ou un abri de fortune. Celui-ci ne dure que le temps d'une utilisation : que tout le monde ait traversé le pont, que la nuit soit passée...

TIGRE SAUVAGE

Fabrique de pommes

Une fois par partie, lorsqu'un tigre sauvage trouve des pommes, il peut décider d'en doubler la récolte (en fabriquant de délicieuses tartes aux pommes).

4

SORTILÈGES DES OURS

La paresse du panda

- 2 : l'ours gagne 2 jetons Pomme mais il s'endort pendant les dix prochaines minutes.
- 3 : l'ours regagne 2 jetons Pomme.
- 4 : l'ours regagne 4 jetons Pomme.
- 5 : l'ours regagne tous ses jetons Pomme.

MY LITTLE SCYTHE JDR

La force du grizzly

- 2 : l'ours ajoute 3 dommages à sa prochaine attaque réussie, mais il force un peu trop et subit 1 dommage également.
- 3 : l'ours ajoute 3 dommages à sa prochaine attaque réussie.
- 4 : l'ours ajoute 5 dommages à sa prochaine attaque réussie.
- 5 : l'ours assomme son adversaire dès sa prochaine attaque réussie.

Le froid du polaire

- 2 : l'ours refroidit l'ardeur de son adversaire qui ne peut pas agir ce tour-ci ; engourdi, l'ours ne peut pas agir non plus.
- 3 : l'ours refroidit l'ardeur de son adversaire qui ne peut pas agir ce tour-ci.
- 4 : l'ours refroidit l'ardeur de tous ses adversaires qui ne peuvent pas agir ce tour-ci.
- 5 : l'ours refroidit tellement un adversaire que celui-ci ne peut plus agir jusqu'à la fin du combat (ou de la scène s'il n'y a pas de combat).

5 SORTILÈGES DES BOEUF MUSQUÉS

Mécha ouvrier

Le bœuf musqué s'est fabriqué un petit robot qui le suit partout (1m de haut maximum, il peut se déplacer sur des petites roues, des chaînes ou bien des jambes articulées, au choix). Ce mécha est doté de plein de petits outils pratiques qui peuvent aider le bœuf musqué dans plein de situation.

- 2 : le bœuf musqué obtient un bonus de +2 en Cerveille pour réparer

ou fabriquer un objet, cependant le mécha ouvrier surchauffe et ne pourra plus servir avant 24h.

- 3 : le bœuf musqué obtient un bonus de +2 en Cerveille pour réparer ou fabriquer un objet.
- 4 : le bœuf musqué obtient un bonus de +2 en Cerveille pour réparer ou fabriquer un objet. Si la réparation est réussie, l'objet comptera comme un talent supplémentaire à tous les tests où il sera utile (pioche d'une carte en plus).
- 5 : le bœuf musqué fabrique ou répare un objet : celui-ci comptera comme un talent supplémentaire à tous les tests où il sera utile (pioche d'une carte en plus).

Véhicule

Ce sortilège doit être utilisé sur une machine roulante. Si un Boeuf Musqué choisit ce sortilège, il possède dès le départ une machine roulante à pédale disposant de 4 places.

- 2 : le boeuf musqué réussit à faire fonctionner sa machine de façon automatique pendant une journée de voyage sur route (environ 80km), mais celle-ci nécessitera une journée de réparation avant de pouvoir être utilisée à nouveau.
- 3 : le boeuf musqué réussit à faire fonctionner sa machine de façon automatique pendant une journée de voyage sur route (environ 80km).
- 4 : le boeuf musqué réussit à faire fonctionner sa machine de façon automatique pendant une journée de voyage quel que soit le terrain (environ 80km).
- 5 : le boeuf musqué réussit à faire fonctionner la machine telle

une machine volante. Celle-ci peut donc se déplacer dans les airs durant une journée de voyage (environ 160km).

Robot mécanisé

En collectant des bouts de bois et quelques trucs en ferraille, le bœuf musqué se fabrique une armure mécanisée qui lui donne plus de force.

- 2 : le bœuf musqué obtient un bonus de +2 en Muscle pour soulever un objet lourd, mais il se fait mal et perd 1 jeton Pomme
- 3 : le bœuf musqué obtient un bonus de +2 en Muscle pour soulever un objet lourd
- 4 : le bœuf musqué obtient un bonus de +5 en Muscle pour soulever un objet lourd
- 5 : le bœuf musqué arrive à soulever n'importe quel objet, même si cela paraît impossible (oui, il peut soulever une petite maison et la déplacer... pour un château, il arriverait sans doute à le décaler de quelques centimètres).

6 SORTILÈGES DES LOUPS

L'endurance du loup

Lorsqu'il perd son dernier jeton Pomme, le loup peut lancer ce sort.

- 2 : et faire une dernière action avant de tomber dans les pommes, mais il lui faudra ensuite plusieurs heures pour reprendre ses esprits.
- 3 : et faire une dernière action avant de tomber dans les pommes.
- 4 : faire une dernière action et regagner 1 jeton Pomme (il ne tombe donc pas dans les pommes).
- 5 : il ne tombera dans les pommes

qu'à la fin de son combat, il peut donc agir tant que le combat n'est pas terminé.

La rapidité du loup

- 2 : le loup peut parcourir jusqu'à 10km en 10 minutes, mais il finit essoufflé et doit faire une sieste d'une heure.
- 3 : le loup peut parcourir jusqu'à 10km en 10 minutes.
- 4 : le loup peut parcourir jusqu'à 10km en 5 minutes.
- 5 : le loup peut parcourir jusqu'à 10km en un instant !

L'esquive du loup

- 2 : le loup ignore les dommages qu'il aurait dû subir et ne subit une perte que de 1 jeton Pomme.
- 3 : le loup ignore les dommages qu'il aurait dû subir.
- 4 : le loup ignore les dommages qu'il aurait dû subir et fait perdre 1 jeton pomme à son adversaire.
- 5 : le loup ignore les dommages qu'il aurait dû subir ce tour-ci et réduit tous ses dommages subis jusqu'à la fin du combat à 1 jeton Pomme maximum.

7

SORTILÈGES DES AIGLES

En plein air

- 2 : l'aigle vole dans les airs durant 10 minutes mais l'effort lui fait perdre 1 jeton Pomme.
- 3 : l'aigle vole dans les airs durant 10 minutes.
- 4 : l'aigle vole dans les airs durant 10 minutes et peut emmener avec lui un compagnon à qui il tient la main.
- 5 : l'aigle vole dans les airs du-

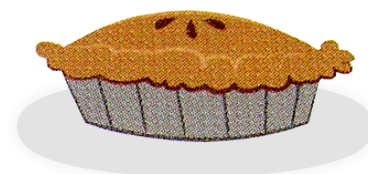
rant 10 minutes et peut emmener avec lui tous ses compagnons, chacun tenant la main de l'autre.

Disparu

- 2 : l'aigle devient invisible pendant 10 minutes mais il ne peut pas bouger sous peine de redevenir visible.
- 3 : l'aigle devient invisible pendant 10 minutes.
- 4 : l'aigle devient invisible pendant 10 minutes et peut rendre invisible un compagnon à qui il tient la main.
- 5 : l'aigle devient invisible pendant 10 minutes, lui, ainsi que tous ses compagnons qui lui tiennent la main ou tiennent la main d'un compagnon invisible.

Tout voir

- 2 : l'aigle ressent son environnement mais a sans doute été un peu trop vite. Le roi/reine de Pomme doit lui donner trois informations que personne ne voit/n'entend/... de prime abord (une odeur quelconque, un objet un peu caché, un détail sur un vêtement...). Cependant, l'une de ces trois informations est fausse...
- 3 : l'aigle ressent son environnement. Le roi/reine de Pomme doit lui donner deux informations que personne ne voit/n'entend/... de prime abord (une odeur quelconque, un objet un peu caché, un détail sur un vêtement...).
- 4 : l'aigle ressent son environnement. Le roi/reine de Pomme doit lui donner une information pour chacun des cinq sens que personne ne voit/n'entend/... de prime abord (une odeur quelconque, un



objet un peu caché, un détail sur un vêtement...).

- 5 : l'aigle perçoit parfaitement son environnement. Le roi/reine de Pomme doit lui donner toutes les informations de ce qu'il y a autour de lui.

8

SORTILÈGES DES GRANDS SINGES

Comme dans la jungle

- 2 : le singe parvient à faire un bon impressionnant mais se blesse à la réception et perd 1 jeton Pomme.
- 3 : le singe parvient à faire un bon impressionnant.
- 4 : le singe parvient à enchaîner plusieurs bons impressionnants.
- 5 : le singe parvient à enchaîner plusieurs bons impressionnants et à réaliser une action normalement impossible (comme sauter au-delà d'un précipice large de 30 mètres).

Fais ce que je dis

- 2 : la cible du singe obéit à un ordre simple (« assis », « donne », « mange »...) mais en voudra au singe après coup
- 3 : la cible du singe obéit à un ordre simple (« assis », « donne », « mange »...)
- 4 : la cible du singe obéit à un ordre complexe (« va me chercher le traité de cuisine des tartes à la bibliothèque royale »...)
- 5 : la cible du singe obéit docilement à tous les ordres de celui-ci jusqu'au coucher du soleil.

Ruse de Kenchu

- 2 : le singe fait les poches d'un personnage et lui vole un petit objet, à son insu, au hasard.
- 3 : le singe fait les poches d'un personnage et lui vole un petit objet, à son insu, au choix du singe.
- 4 : le singe fait les poches d'un personnage et lui vole un objet de n'importe quelle taille, à son insu, au choix du singe.
- 5 : le singe fait les poches d'un personnage et lui vole un objet de n'importe quelle taille, à son insu, au choix du singe. Ce peut être un objet que le personnage porte sur lui ou tient dans la main (médaille, épée, chapeau, pantalon...).

9

SORTILÈGES DES SANGLIERS

Voies souterraines

En lançant ce sort, le sanglier se met à creuser un tunnel dans le sol. Le tunnel s'écroule juste après la sortie des personnages du tunnel.

- 2 : le sanglier creuse un tunnel d'une centaine de mètres empruntable par 5 personnes maximum, malheureusement le tunnel s'écroule juste avant leur sortie : ils perdent tous 1 jeton Pomme et sont recouverts de terre.
- 3 : le sanglier creuse un tunnel d'une centaine de mètres empruntable par 5 personnes maximum.
- 4 : le sanglier creuse un tunnel qui peut aller jusqu'à 1km de longueur.
- 5 : le sanglier creuse un tunnel de la longueur de son choix.

Pas très solide tout ça !

- 2 : le sanglier détruit une construction en bois de petite taille (petite maison, petit pont...), cependant il est resté un peu trop près et s'est blessé, il perd 1 jeton Pomme.
- 3 : le sanglier détruit une construction en bois de petite taille (petite cabane, pont...).

- 4 : le sanglier détruit une construction en pierre de petite taille (petite maison, pont...) ou une construction en bois de grande taille (fortin, tour...).
- 5 : le sanglier détruit une construction en pierre de taille raisonnable (une maison, une tour, un viaduc... mais pas un château non plus !).

Murs de pierre

- 2 : le sanglier fait se dresser un mur de 10 mètres de large : idéal pour mettre entre soi et un ennemi et l'obliger à le contourner. Malheureusement, le mur ne fait qu'1m de haut... il peut donc être enjambé avec un peu d'exercice.
- 3 : le sanglier fait se dresser un mur de 10 mètres de large : idéal pour mettre entre soi et un ennemi et l'obliger à le contourner (test Difficile de Muscle pour l'escalader ou pour faire une brèche).
- 4 : En lançant ce sortilège, le sanglier fait se dresser un mur circulaire épais autour d'une cible qui se retrouve prisonnière (test Difficile de Muscle pour l'escalader).
- 5 : En lançant ce sortilège, le sanglier fait se dresser un mur circulaire indestructible et lisse autour d'une ou plusieurs cibles.

10

SORTILÈGES DES TIGRES SAUVAGES

Lanceur de Tarte

- 2 : le tigre sauvage lance un projectile sur sa cible et lui fait perdre 3 pommes. Par maladresse, le tigre se blesse et perd 1 pomme aussi.
- 3 : le tigre sauvage lance un projectile sur sa cible et lui fait perdre 3 pommes.
- 4 : le tigre sauvage lance deux projectiles sur 2 cibles différentes et leur retire 3 pommes, à chacune.
- 5 : le tigre sauvage lance autant de projectiles qu'il le souhaite et retire 3 pommes à chaque cible.

Repos mérité

- 2 : le tigre sauvage se repose une heure et se réveille avec tous ses jetons Pomme. Cependant, il est quelque peu groggy et subit un malus de 1 à tous ses tests pendant une heure.
- 3 : le tigre sauvage se repose une heure et se réveille avec tous ses jetons Pomme.
- 4 : le tigre sauvage se repose une heure et se réveille avec tous ses jetons Pomme. De plus, il est particulièrement en forme et bénéficie d'un bonus de 1 en Muscle, Cerveau OU Cœur jusqu'à la fin de la journée.
- 5 : le tigre sauvage se repose une heure et se réveille avec tous ses jetons Pomme. Comme il est au mieux de sa forme, il bénéficie d'un bonus de 1 dans toutes ses caractéristiques.

La meilleure tarte au monde

Le tigre sauvage prépare une tarte aux pommes délicieuse pour 4 personnes. Malheureusement, la tarte se périmite vite et si elle n'est pas consommée dans les 10 minutes, elle disparaît. De plus, elle est très nourrissante et il est impossible à quiconque d'en manger deux parts d'affilée.

- 2 : chaque personne qui mange de la tarte récupère immédiatement 2 jetons Pomme. Cependant, le tigre sauvage en a tellement bavé pour la préparer qu'il n'a aucune envie d'y goûter (« beurk, y'en a marre des pommes »).
- 3 : chaque personne qui mange de la tarte récupère immédiatement 2 jetons Pomme.
- 4 : chaque personne qui mange de la tarte récupère immédiatement 4 jetons Pomme.
- 5 : chaque personne qui mange de la tarte récupère immédiatement tous ses jetons Pomme.

MY LITTLE SCYTHE JEU DE RÔLE

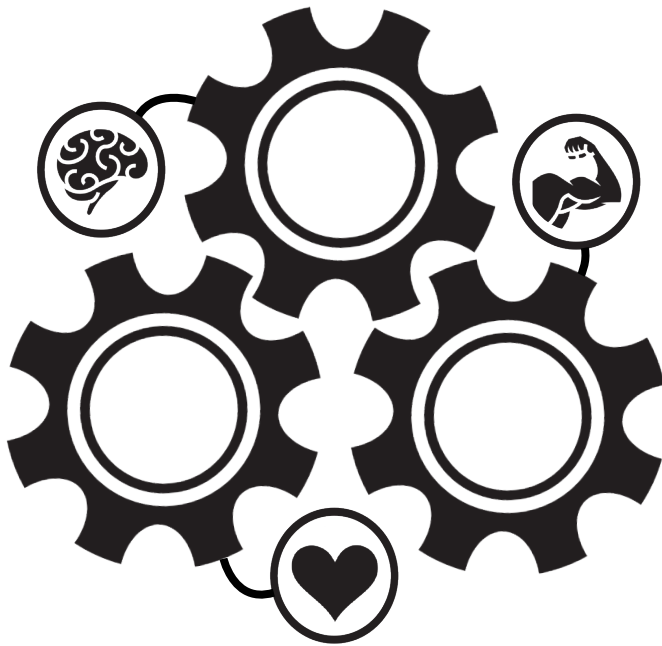
graphismes : <https://game-icons.net>



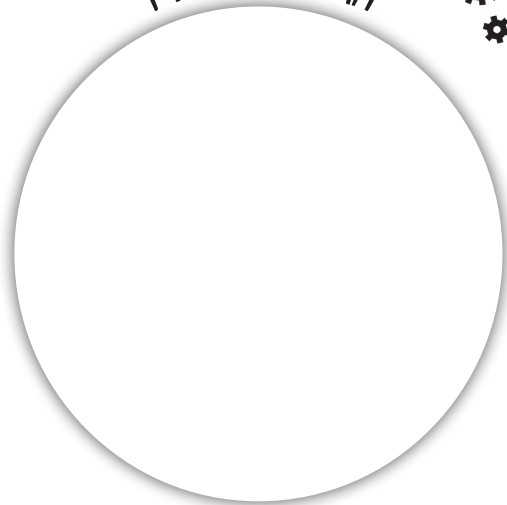
JE M'APPELLE : _____

DU ROYAUME DES : _____

CAPACITÉ : _____



MON PORTRAIT



MON ÉQUIPEMENT

⚙️ MES TALENTS ⚙️

☀️ MES SORTILÈGES ☀️

JETONS GEMME

MAXIMUM :

3 +

JETONS POMME

MAXIMUM :

3 +

EXPÉRIENCE :



Pat Mills

Olivier Lédroit

Requiem

Chevalier Vampire
LE JEU



© 2019 Requiem: Chevalier Vampire from Olivier Lédroit and Pat Mills © Grenat



Jeu stratégique pour 2 joueurs, de Yuri Faja et Antoine Riot.
<https://www.asteroid-games.com>

