

WHITE FLAG 13

WIZ-WAR™





<http://www.bella-ciao.fr>

KE ZA KO ?

Un Réseau



On Line

Une Boutique

Une boutique on line ? C'est sur le Web bien sûr !

Pour vos achats coups de coeur, même à 3 h du matin !

Il faudra juste laisser au facteur le temps de passer...

Http://www.bella-ciao.fr/boutique

D'Animateurs-Vendeurs

La Force de notre Réseau est d'être animé par des professionnels passionnés. Et, si Vendre est un métier, Animer en est un autre. Notre pari ? Concilier les deux pour un gage du meilleur conseil ! Lors de nos animations, vous pouvez passer commandes des jeux qui vous ont séduits !

Le jeu, c'est ceux qui en parlent le moins qui en mangent le plus. Alors ...

Mangez-en !

Itinérante



Itinérante ?

Oui, notre stock se promène. Surtout

en Région Centre... Mais pas que !

Pour nous trouver ?

**8, rue Croix de Malte - Orléans
Et... La Newsletter !**

D'Animations Promotionnelles

Animer vos produits, vos séminaires, vos formations...

Exercices de styles très différents, notre réseau vous permet d'intervenir partout en France avec les personnes aux compétences requises...

Notre style ? Nous endossons vos couleurs ... avec nos compétences !

Contactez nous !

De Proximité



Partout en France, nous, Animateurs-Vendeurs, vous proposons de gérer et recevoir pour vous vos commandes !

Finis les Frais de livraison et nous vous livrons votre commande lors de nos soirées jeux !

Quoi de mieux que de tester avant d'acheter ?

Brunchs ludiques, soirées, après-midi...

Venez jouer avec nous !

D'Animations Jeux & à Thèmes

Murder Party costumée, Troll Ball en extérieur, soirée feutrée Ambiance Casino... Sans oublier nos après-midi &/ou soirées jeux, nous sommes toujours prêts à vous faire jouer.

Le jeu, c'est aussi de la formation. Du Serious Game disent certains.

Pour nous, le jeu, c'est **toujours sérieux !**



Nos Objectifs

Le jeu : instant de plaisir, créateur de lien social. Par notre action, nous souhaitons partager avec vous le meilleur de ce loisir !

Des professionnels : pour que la qualité soit toujours au rendez-vous, nous voulons que ceux qui vivent du jeu le fassent vivre dans ses plus beaux atours !



Parce que le jeu, c'est trop sérieux pour être laissé aux seuls enfants...

EDITO



White flag devient payant !

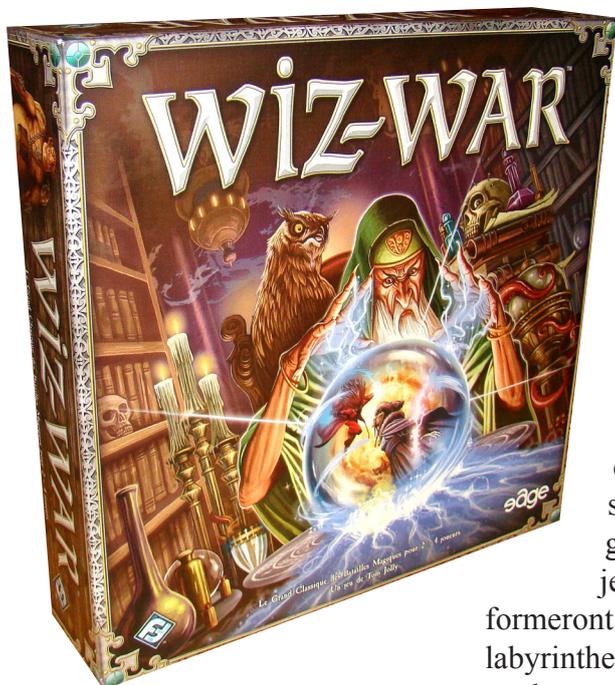
Eh, oui, tout arrive en ce bas monde. White flag payant ! Des amateurs qui osent se la jouer pros, avec un humour à base de slip et de saucisson ! On aura tout vu !...

Nous osons, malgré tout. Et, pour aller plus loin dans cette folie, nous avons décidé de ne pas vous faire le coup de l'édito parsemé d'arguments marketing visant à démontrer le bien fondé de l'opération. Vous jugerez donc librement, comme des grands.

Le principe est donc le suivant : si vous appréciez un numéro du magazine, nous vous demandons de payer son prix, en faisant un don d'une valeur de 1,50 €, via Paypal, à l'adresse e-mail située en bas à droite de cette page. Par contre, si vous souhaitez simplement y jeter un oeil rapide, feuilleter le numéro en diagonale ou l'imprimer et vous en servir en guise de papier toilette, alors vous êtes libre de ne rien payer... malgré l'évidente utilité procurée.

Enfin, si vous ne possédez pas de compte Paypal, sachez que nos agents de recouvrement internationaux sont habilités à recueillir votre versement. Vous les rencontrerez dans la rue et les reconnaîtrez à leur allure misérable et leur pancarte indiquant qu'ils veulent simplement manger.

Chronique



DES ESPRITS BIEN FORMÉS

Dans Wiz-war, les joueurs incarnent des apprentis magiciens ayant suivi leur scolarité ensemble, dans une saine ambiance de camaraderie et d'émulation constructive. Ils sont parvenus en fin d'études et il est temps pour eux de passer l'examen final, afin de décrocher leur diplôme de grand maître de la guilde de l'ordre des arcanes - un titre un peu pompeux, et sans véritable signification, mais qui en jette pas mal aux yeux des gisquettes non averties de la chose magique. L'examen consiste à se retrouver lâché dans un labyrinthe et d'y dépouiller ou trucider vos camarades bien-aimés, à grands coups de sorts perfides, de pièges tendus, et de mandales dans la poire. Après tout, ils ne risquent que la mort ou le bannissement. Une broutille en comparaison de l'immense et belle carrière qui vous attend !

UNE BOITE BIEN PLEINE

À l'intérieur de la boîte, le matériel est abondant, comme l'éditeur FFG/Edge nous en a donné l'habitude : 168 cartes de sortilèges, classés en sept écoles de magie ; 4 petits plateaux de jeu qui, une fois accolés,

formeront les quatre secteurs d'un labyrinthe, faits de couloirs et de quelques portes ; 4 cadrans, indiquant les points de vie des joueurs en cours de partie ; 9 figurines représentant les 4 magiciens, et leurs 5 transformations possibles ; 1 dé à quatre faces, utile pour de rares sorts ; de nombreux pions et marqueurs pour indiquer l'effet des sorts. À ce propos, vingt pions Fissure sont fournis dans la boîte, servant à marquer les dégâts infligés aux murs et portes. Mais, il est tellement fastidieux de les détruire en les entamant petit à petit, qu'on se demande l'utilité de ces pions. Ils n'ont été joués dans aucune de nos parties. Enfin, mieux vaut qu'il y en ait plus que pas assez.

Au niveau esthétique, le plateau est très beau, les illustrations des cartes, façon BD, sont dans le ton, peu sérieux. Les figurines sont détaillées à souhait, rappelant un Saroumane tenant un palantir ou un sorcier en plein kamehameha ! Un mélange des genres restant très cohérent ! Juste chouettos, quoi !

EPAIS ET LÉGER

Comme souvent avec les jeux FFG/Edge, le livre de règles semble assez épais, mais s'avère très agréablement aéré et parsemé de nombreux exemples illustrés. Ici, les règles s'ingèrent facilement, sont vraiment simples, assez courtes et s'expliquent sans difficulté. Bien sûr, il existe une FAQ de quelques pages, mais rien de bien méchant, en vérité.

Seule anicroche : l'utilisation du terme "ciblé" figurant sur les cartes est assez peu heureuse. Par exemple : "envoyez un sort ciblé que vous lancez derrière un mur" ou "faites pivoter le secteur ciblé de 60°" ou "annulez un sort ciblé qui vous cible". Dans bien des cas, on pourrait remplacer ou carrément supprimer ce mot qui complique parfois le texte et peut même donner lieu à interprétation. Rien d'insurmontable, notamment pour un joueur aguerri et habitué à ce genre de terminologie à la Magic. Mais, le jeu aurait peut-être gagné un public plus large en clarifiant le langage. Ce n'est pas grand chose, toutefois et l'on s'y fait vite.

"Dis moi : puis-je attaquer si je me transforme en gelée ? Non, Tony, c'est le même effet que la carte Pudding..."

AVANCER FRAPPER PIOCHER

En début de partie, chaque magicien est placé sur sa base, c'est à dire sur la case centrale d'un des quatre secteurs. Sur deux cases proches sont posés ses deux trésors. Chacun pioche cinq cartes et dispose d'un cadran indiquant son niveau de vie initial : 15 points.

Le but du jeu est de remporter deux points de victoire. Un trésor adverse dérobé et ramené sur sa base rapporte un point. Tuer un adversaire aussi. On peut donc gagner en ramenant deux trésors adverses sur sa base, en éliminant deux ennemis ou en volant un trésor et en tuant un magicien.

Durant son tour, un joueur peut se déplacer, s'équiper, lancer des sorts neutres et attaquer. Les sorti-

lèges sont divisés en plusieurs catégories : neutre, attaque, équipement, contre-sort et énergie. Les sorts neutres ont des effets divers mais n'infligent pas de dégâts directs à l'ennemi. Les cartes Équipement se posent devant soi et représentent des effets bénéfiques permanents. Au contraire de ces deux types de sorts qui peuvent être lancés à volonté, une seule et unique attaque est autorisée pendant un tour, qu'elle provienne de l'utilisation d'un équipement, d'un sort d'attaque ou d'une patate bien placée, à vous mettre le blaze en chou-fleur. Les sorts d'attaque portent des coups aux adversaires, mais sont susceptibles d'être contrés par les cartes Contre-sorts. Ces dernières ont des effets variés - annuler l'attaque, renvoyer le sort, diminuer les dégâts, etc. Enfin, les cartes d'énergie pure (indiquant une simple valeur : 4, 5, 6) sont jouées en complément d'un

sortilège et servent à en augmenter l'effet ou à le faire durer plus longtemps. Par exemple, en jouant la carte Forme de colosse et une carte Énergie de valeur 4, vous serez transformé en colosse pendant 4 tours de jeu ! Le sort Zoom, boosté par une carte de valeur 6 infligera une perte de 6 points de vie à votre cible ! Certains sortilèges possèdent également un peu d'énergie (2 ou 3 points) et peuvent être joués soit pour leur effet soit défaussés pour leur énergie.

Pour ce qui est du déplacement, un magicien peut traverser jusqu'à trois cases par tour. Mais il peut également jouer une carte contenant de l'énergie pour accélérer sa vitesse. Ainsi, grâce à une carte de valeur 3, on pourra se déplacer de six cases en un seul tour ! Autre point assez tactique : ramasser un trésor oblige à terminer sa phase de magie et déplacement.



Chaque joueur finit son tour en se défaussant si besoin, et en piochant une ou deux cartes, sans dépasser sept cartes, au total. Cette limite comprend votre main mais aussi les équipements transportés et vos sorts persistant d'un tour à l'autre.

Enfin, il est à noter que l'on peut se déplacer, s'arrêter pour jeter un sort, ramasser un objet, puis poursuivre, s'équiper, lancer une attaque, avancer à nouveau. Aucun ordre n'est défini dans la succession des actions possibles et le mouvement peut être ainsi entrecoupé d'autres actions.

PREMIÈRE IMPRESSION

Durant la première partie, le lancement du jeu pourra paraître assez lent, parce que les joueurs débutants prendront le temps de lire le descriptif des cartes, parfois étoffé. Sur ce point, l'auteur a eu la bonne idée de faire piocher de nouvelles cartes en fin du tour, ce qui permet de les découvrir, sans que le voisin n'ait à attendre pour entamer son propre tour. Malgré ce tatonnement dû à la première partie, nous vous conseillons vivement de ne rien dévoiler des cartes et de laisser aux joueurs la surprise de leur découverte. Car cela ne manque jamais : vous les verrez rire, seuls dans leur coin, en prévision de leurs plans tordus et machiavéliques. Tout simplement croustillant !

Une fois le premier tour achevé, on reste un peu dubitatif : chaque joueur fait à peu près les mêmes

actions que les autres, attiré par un trésor situé chez un voisin... qui s'est forcément absenté ! Mouais, tout ça ne donne pas vraiment le grand frisson... Jusqu'au moment où un magicien pose un trésor adverse sur sa base. Et là, balle de match, le danger est soudain présent et la partie pourrait se conclure en un tour de magie ! Tout s'emballa alors, le jeu s'accéléra, à grands renforts de rebondissements, le magicien le plus proche se sacrifie pour contrer la progression de celui qui est en tête, pendant que les autres en profitent pour prendre un vilain avantage par ailleurs... On assimile alors très clairement qu'un magicien tué rapporte un point de victoire...

Au final, même si la première partie peut durer deux heures - contre une heure, une fois les cartes connues - il en ressort une grosse envie de remettre ça, de combiner les cartes entre elles, parce qu'on a bien vu que ça pouvait faire mal, et qu'on a pas pu, et que... Bref : vite une autre !

DU CHAOS

Autre impression laissée par Wizard : quel chaos ! D'abord parce que la hasard découle de la pioche de cartes. Ensuite parce que certains sorts sont potentiellement très puissants et aussi parce qu'aucune action n'est complètement sûre. Les attaques peuvent se contrer, ou se retourner contre vous. Le fait de booster un sort rend les effets encore plus imprévisibles. Même la vitesse de déplacement d'un



FINS SUBTILES

On se souvient encore de ce duel pour empêcher Chantal de gagner, alors qu'elle filait vers sa base, son second trésor sous le bras. Nico, seul opposant sérieux, dut réfléchir un moment avant de trouver la bonne tactique. Les deux magiciens se faisaient face, dans un couloir assez court. Grâce au sort intitulé Ajout, il cumula deux cartes d'énergie pure (4+5) et s'en servit pour alimenter un éclair foudroyant. L'éclair fit plusieurs allers-retours, rebondissant sur les murs, et enleva 15 points de vie à Chantal (3x5) et 6 à Nico (3x2). Son éclat de sang (dégâts -1) ne suffit pas à protéger Chantal. Elle perdit 10 points de vie. Il lui en restait 10, justement...

magicien peut varier du simple au triple ! Enfin, il est difficile de déduire les coups des autres joueurs, même en connaissant les cartes. Cela est surtout vrai si vous jouez avec toutes les cartes du jeu ; un peu moins avec quatre collègues de magie, comme préconisé dans les règles de base. Mais, de toute façon, la question ne se pose pas

Chronique

vraiment, quand il s'agit d'aller contrer un ennemi menaçant. Possède-t-il telle ou telle carte ? M'en fous, faut aller lui péter les dents, alors j'y vais, c'est tout, mon pote. Et puis, tiens, prend ça au passage, pour ta question imbécile !

Si le chaos est important, certains bons réflexes peuvent vous en prémunir un peu. Par exemple, se cacher devrait vous protéger des attaques ayant pour cible un ennemi à portée de vue. Même si un mur est une protection toute relative, rester en plein champ de tir est le meilleur moyen de se prendre une boule de feu dans la tronche et d'aller pleurer maman que le jeu est trop chaotique... En réalité, on peut préparer ses coups et influencer sur le cours du jeu, mais il faudra survivre à très court terme et savoir s'adapter très vite. Enfin, les puissantes cartes d'énergie pure sont tout de même assez rares pour que les sortilèges ne soient pas tous destructeurs.

DU FUN

En contrepartie du chaos, qu'est-ce que le jeu est fun ! Les rebondissements et changements de situation sont fréquents. Car un trésor volé peut se reprendre. Ainsi, un magicien gardera-t-il toujours l'espoir de l'emporter, même avec un seul point de vie ! Les sortilèges et leurs effets truculents feront toute l'ambiance du jeu. Imaginez-vous transporté en esprit à quelques cases de distance, en ignorant les

murs, pour lancer une attaque bien sentie et revenir dans votre corps, en sécurité, bien loin du sorcier attaqué : surprise du chef garantie ! Booster sorts et déplacement grâce

de l'autre côté ! Même si la chose est bien connue des sorciers, combien se sont laissés surprendre par la chose, notamment après un pivotement de secteur imprévu !



aux cartes Énergie est également une des grandes idées du jeu, lui donnant modularité et variété, et cela sans complexité accrue.

Autre très bonne idée : les sorties et portails, permettant de passer d'un bord à l'autre du plateau. Les sorties relient les bords droit et gauche, tandis que les portails vous téléportent du bord haut gauche au bord bas droit, par exemple. De cette façon, tous les magiciens sont à portée les uns des autres, représentant une menace permanente. De fait, on s'attaquera à tout le monde par opportunité, sans rancune, ni acharnement pour un joueur en particulier : chose fort appréciable, dans un jeu de combat ! Le plus souvent, on s'occupera de tirer au mieux avantage de la situation, tout en essayant de stopper le magicien en tête, afin de le doubler. Mais ce n'est pas tout. Car une boule de feu lancée à travers une sortie ou un portail ressortira

VARIÉTÉ & SOUPLESSE

Outre les sorts puissants et les cartes Énergie décuplant les effets, l'esprit de mêlée où les coups partent en tous sens est idéalement mis en oeuvre par la liberté d'actions laissée au magicien pendant son tour. Pouvoir interrompre son déplacement et le reprendre après avoir lancé un sort ; le fait de pouvoir jeter des sorts neutres à volonté ou de disposer d'actions variées (ramasser, jeter un objet, ouvrir une porte, etc.) : tout cela rend les actions cohérentes de logique, simples et fluides à la fois. Cette liberté augmente surtout les possibilités d'actions tactiques, renforcées par les éventuelles combinaisons de cartes.

Chronique



DE LA GESTION

Dans l'ensemble, la gestion de la main de cartes se fait instinctivement et l'on ne se posera pas trente-six questions pour enchaîner les coups. Mais, parfois, certains choix cornéliens s'offriront au joueur : jouer une carte pour son effet ou son énergie ? Lesquelles défausser en fin de tour pour vous libérer la main ? Beaucoup de sorts sont très puissants et il faudra en sacrifier, en priant d'avoir fait le bon choix. La limite totale de sept cartes autorisées renforcera cette réflexion puisqu'elle comprend les cartes en main, les équipements portés et les sorts en cours. Autrement dit : plus vous posséderez d'équipements et de sorts actifs, plus vous serez puissant, mais moins il vous restera de cartes en main et plus vous deviendrez prévisible. Et dans Wiz-war, bluffez et faire croire aux autres que l'on possède des contre-sorts dissuasifs fait entièrement partie du jeu. Alors, mieux vaut détenir une ou deux cartes en main pour être un peu crédible...

DU DÉLIRE !

Wiz-war est un jeu chaotique, certes, mais tellement délirant ! Beaucoup de sorts très puissants, à la limite du bourrinisme, sont vraiment jubilatoires ! Et, combinées entre elles, certaines cartes s'avèrent encore plus violentes, bien qu'il faille un peu de chance pour les collecter.

Je me transforme en loup-garou et fonce sur toi pour te lacérer la trogne. Tu fais apparaître un mur de pierre pour me bloquer. Je me téléporte au delà, en t'envoyant une boule de feu, au passage. Tu lances un contre-sort et me vole le sortilège. Je sens que ça va chauffer pour moi et me carapate très loin en boostant ma vitesse. Tiens ! Un autre sorcier m'attendait dans ce coin là, caché derrière sa porte, fermée pour moi, mais ouverte pour lui. Et il me sourit avec ça !...

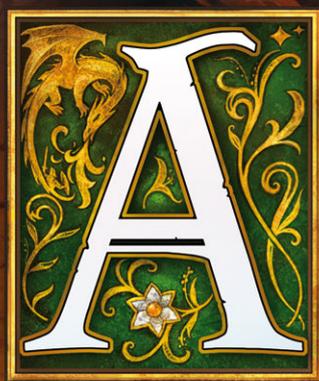
En général, une fois la première partie achevée et les sorts connus, les parties suivantes dureront une

heure, environ. Car les manières de se soigner sont infimes (3 cartes sur 168), ce qui ajoute aux réels périls ambiants et accélère le jeu. Paradoxalement, les sorciers se suivront de près et un joueur sera rarement éliminé prématurément. Par contre, il peut arriver de passer son tour enfermé derrière un mur de pierre ou paralysé, ce qui peut s'avérer assez frustrant, si l'on est démuné pour s'en tirer. Heureusement, les tours de jeu s'enchaînent rapidement et votre main de cartes aura le temps de tourner.

Grâce aux sorts nombreux et variés, aux combinaisons, aux plateaux recto verso et pivotants, à la chance dû à la pioche, chaque partie de Wiz-war racontera une histoire différente, pour une durée de vie infinie ! Les enfants âgés de 10-12 ans et les ados s'amuseront autant que les adultes, tant le thème est fort, immersif et jouissif. Wiz-war : le seul jeu où vous remportez la victoire, couvert de bleus, vêtu d'un slip troué, les cheveux grillés, mais affichant un radieux sourire... sans dents !

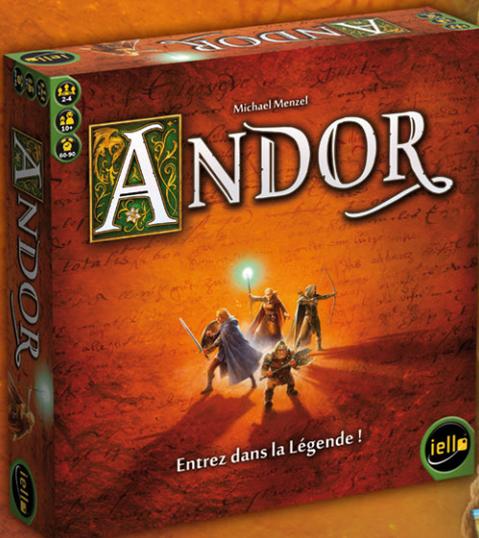
AUTEUR : Tom Jolly
ÉDITEUR : FFG / Edge
DÉVELOPPEUR : Kevin Wilson
ILLUSTRATEURS : Christophe Madura, Philip Dickenson, Javier guzman, Bill Hallier, Denis Medri, Bob renzas, Gabe Rose, Ben Zweifel

Nombre joueurs : 2 à 4
Durée moyenne : 1h
Âge : à partir de 12 ans
Prix indicatif : 40 €



ANDOR

un jeu de Michael Menzel



Entrez dans la Légende !



www.iello.info

TOM JOLLY

auteur de Wiz-war

Pouvez-vous vous présenter ?

J'ai 58 ans et je travaille, en tant qu'ingénieur, pour une firme californienne, spécialisée dans l'aérospatiale, plus spécifiquement dans le convoyage de satellites, entre l'usine et le lieu de lancement. Pour ce qui est de mes qualités, j'aime créer et inventer des trucs. Ce qui fait d'ailleurs également partie de mes défauts. J'ai tendance à être assez avare de mon temps et ma vie sociale n'est pas aussi remplie qu'elle le devrait. Cela signifie aussi que je passe très peu de temps à regarder la TV ou à jouer aux jeux vidéos. Je ne possède pas de téléphone portable, ce qui devrait vous donner une idée du mode de fonctionnement de mon cerveau. J'ai récemment acheté un iPod touch, afin d'avoir dans la poche tous mes cd de musique favoris. J'ai alors découvert comment on pouvait perdre un temps énorme avec un iPod. Sachant cela, j'essaie de ne pas me laisser absorber par ce genre de trou temporel. Il y a tellement de choses importantes sur lesquelles travailler !

Vous êtes aussi à la tête de votre maison d'édition, Jolly games.

Oui. La société a été fondée aux alentours de 1985 et a édité quatre ou cinq jeux et quelques puzzles. Je m'en sers aussi pour faire la pro-

motion des jeux et puzzles de ma création, édités par d'autres sociétés, telles que Fantasy flight games (FFG), Wingnut Games, Cheapass, etc. En fait, la société sert un peu de fourre-tout à tous mes projets.

A part jouer et créer des jeux, quelles sont vos passions ?

Je m'intéresse aux casse-têtes ; aux expériences dans le domaine de la physique ; à la colonisation de la planète Mars ; aux inventions relatives aux énergies alternatives - et

“Wiz-war est l'un des rares jeux où il vous arrivera de rire de la mort de votre propre magicien”

notamment l'élaboration d'un moteur Stirling ; la conversion directe d'une énergie en une autre ; l'usage de moteurs de fusée alimentés par l'énergie solaire, utilisant l'air atmosphérique comme du propergol en propulsion mais aussi en tant qu'énergie nouvelle ; l'utilisation inhabituelle de l'énergie dispensée par le vent, etc. La liste est sans fin. Mais, j'aimerais vraiment aller sur Mars, un de ces jours.

Quel est votre genre de jeu préféré : fun, réflexion ?

J'aime les jeux à l'européenne, dont les parties durent une heure. Mes jeux préférés sont actuelle-

ment Dominion, Alien Frontiers et Kingdom Builder. Je me plonge aussi régulièrement dans Magic the gathering. J'ai d'ailleurs acheté récemment “Village” et “Disaster Looms”, qui ont l'air amusant, mais que je n'ai pas eu le temps d'essayer. Je suis impatient de jouer à la nouvelle version, made in FFG, de Merchants of Venus. Mais, j'aime aussi jouer au Go, au Pinochle. À l'occasion, j'apprécie toujours une partie de Cosmic Encounter. Pas mal des jeux de Bruno Faidutti me plaisent, notamment Citadelle. La plupart des jeux de Knizia (Ra en particulier), les jeux Sid Sackson, tel Acquire. Je crois ne pas avoir de jeux favoris, en fait.

À présent, venons-en à Wiz-war. Comment présenteriez-vous le jeu aujourd'hui ?

Il s'agit d'un jeu chaotique de batailles de magiciens, prenant place au sein d'un labyrinthe, du genre donjon, où les jeteurs de sorts altèrent leur environnement, affectent leurs adversaires, se transforment eux-mêmes, pour se nuire les uns aux autres et se voler leurs trésors. Généralement, une partie dure une heure. Le jeu s'adresse aux gens qui ne se préoccupent pas trop de construire une stratégie mais qui recherchent surtout du fun, le temps d'une partie. C'est

l'un des rares jeux où il vous arrivera de rire de la mort de votre propre magicien et de la technique élaborée par un autre joueur pour vous éliminer.

Comment vous est venue l'idée de départ, en 1983 ?

Le jeu est une synthèse de ce que je trouvais le plus amusant quand je jouais à Donjons & dragons, à ceci près que, dans Wiz-war, on pouvait lancer deux sorts par tour au lieu d'un seul. C'est en fait une sorte de mêlée hyper touffue entre deux magiciens. Je pense que Donjons & dragons aurait pu proposer un tel système. À défaut, je l'ai inventé moi-même en créant mon propre jeu. J'ai également emprunté l'idée à Cosmic Encounter de mettre la plupart des règles sur les cartes et d'alléger ainsi le livre des règles. D'autres jeux que je pratiquais à l'époque ont dû aussi m'influencer, tel The fantasy trip, le jeu de rôle de Steve Jackson's games, ayant servi de base à Gurps.

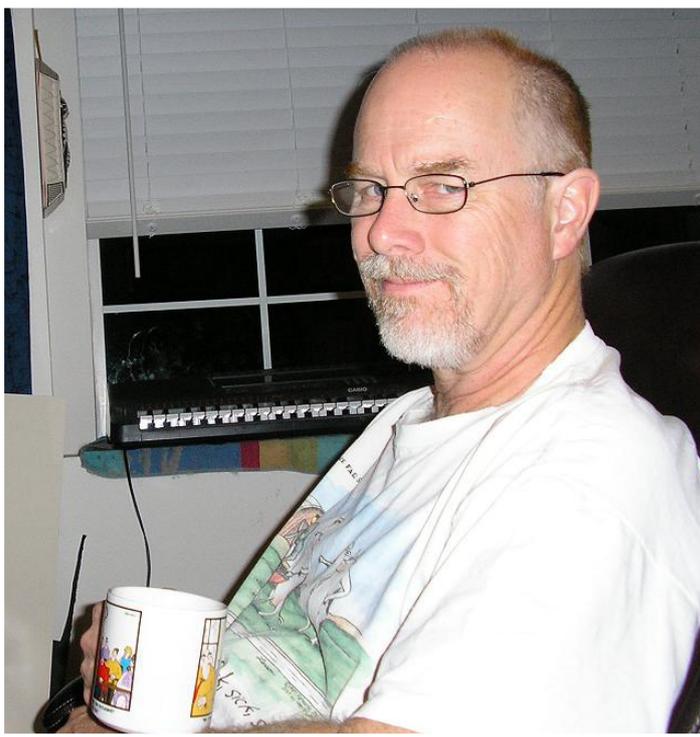
Comment le jeu fut-il accueilli quand vous l'avez proposé aux éditeurs ?

Ha. Au total, il fut refusé à cinq reprises, que ce fut par Midkemia press, Steve Jackson's games, Ion Entertainment (l'éditeur de Cosmic

Encounter du moment), et Mayfair games. Je dois avouer qu'à chaque fois, la version présentée fut modifiée et je ne peux donc pas leur en vouloir de l'avoir rejetée. J'ai finalement édité le jeu moi-même.

À quoi ressemblait cette première mouture, justement ?

Un sachet zip plastique contenant des planches de jeu fabriquées de mes propres mains, dans mon salon. Les planches de pions étaient



fournies à découper soi-même ; les cartes, imprimées sur carton marron, laissaient passer la lumière quand on les y exposait. Je les triais moi-même, à la main - ce que j'ai continué à faire pour les éditions ultérieures. Les cent exemplaires fabriqués furent vite vendus, ce qui me rendit confiant dans l'idée d'élaborer une édition en boîte.

Quelles furent les améliorations des versions successives ?

Édition 1 en sachet. Édition 2 en boîte, pour laquelle j'avais dessiné une couverture assez kitsch ; des pions prédécoupés ; des plateaux et pions agrémentés d'illustrations. Édition 3 : des règles modifiant l'utilisation des portails ; des cartes désormais opaques. Édition 4 : quelques modifications de règles et de cartes. Idem pour l'édition 5, si ce n'est que Chessex games prit en charge le jeu, lui donnant une apparence plus "classique". Wiz-war comptait alors deux extensions, fabriquées maison, vendues en sachets plastiques, et comprenant beaucoup de nouvelles cartes et pions. L'édition 6 augmenta la taille de la boîte et fut suivie d'une extension, présentée en boîte également. Idem pour l'édition 7. Les visuels des versions 4 à 8 sont visibles sur le site boardgamegeek.

Comment la décision d'éditer une 8^e version fut-elle prise ?

Deux ans avant que mon contrat n'expire avec Chessex, FFG me fit savoir qu'ils souhaitaient réaliser la 8^e édition du jeu. Nous avions déjà de bonnes relations de travail, ayant travaillé ensemble sur Drakon, Cavetroll, Diskwars et Vortex. La chose s'est donc faite très naturellement, pour moi, comme pour eux.

Quelles sont les nouveautés apportées par cette édition ?

FFG a d'abord mis Wiz-war aux goûts du jour : cartes couleurs illustrées, figurines, graphismes à la hauteur. Mais, cette version est surtout la première à bouleverser les règles d'origine : les cartes dont l'effet durait indéfiniment, tel que la création d'un mur, comptent désormais dans la limite de cartes du joueur, ce qui change la physionomie du jeu, et l'améliore à mon avis ; idem pour les objets transportés, qu'il devient possible de lâcher ; au lieu de pouvoir in-



FINS SUBTILES

Il est possible d'infliger plus de 200 points de dégâts en un seul tour de jeu ! Cela coûte environ dix cartes à jouer - en obtenant des cartes supplémentaires au cours du tour. Une part des dommages s'obtient en forçant la cible à faire des allers retours à travers un mur de feu. J'aime beaucoup faire ça. Évidemment, après les quinze premiers points de vie perdus, les dégâts suivants sont subis par un tas de cendres... TJ.

voquer des monstres, les joueurs se transforment eux-mêmes ; les règles de destruction des murs et des portes ont été modifiées ; les cartes d'énergie pure ont été conservées en faible nombre, tandis que des valeurs d'énergie ont été intégrées à certains sorts, donnant le choix de jouer la carte pour lancer le sortilège ou utiliser l'énergie (mais pas les deux) ; des écoles de magie ont également été créées, permettant de répartir les sorts entre deux camps, chaque camp n'ayant pas accès aux mêmes sorts. Un peu comme si vous jouiez les couleurs blanche et verte, à Magic the gathering, quand votre adversaire est spécialisé rouge et artefact. Un autre changement majeur concerne les points de victoire : seulement deux points pour gagner, chaque point consistant à tuer un ennemi ou voler un trésor et le ramener sur votre base. Cela représente une grande amélioration, dans la mesure où l'on peut désormais transporter ses propres trésors. La partie s'en trouve accélérée. Enfin, la 8^e version ajoute quelques nouvelles cartes.

Pas mal de règles posèrent problème, à l'origine. Qu'avez-vous fait pour corriger cela ?

Les gens de FFG ont fait le plus gros du travail, à ce niveau. Leur expérience en matière de jeux de cartes à collectionner les a aidés à régler beaucoup des problèmes abordés dans la FAQ du jeu. L'utilisation d'icônes au sein des cartes a grandement amélioré la compréhension, que ce soit pour définir le type de cartes ou la

WWW

Jolly games

cible d'un sort. Viser un lieu, un magicien, un autre sort est devenu plus simple à définir. Quoi qu'il en soit, un jeu de cette nature, offrant une telle infinité d'interactions entre les cartes, sera toujours source de questionnement. Bien souvent, les joueurs s'immergent tellement dans l'univers du jeu - comme dans un jeu de rôle - qu'ils interprètent les règles en s'inspirant des lois présumées de l'univers, en oubliant de suivre le texte à la lettre !

Que répondez-vous aux joueurs qui pensent que le jeu est très chaotique, hasardeux et totalement incontrôlable ?

Les bons joueurs parviennent à gagner régulièrement, preuve que le jeu ne repose pas seulement sur la chance. En général, ces joueurs s'attachent à planifier leurs actions, tout en recherchant l'effet combiné de certaines cartes, pour décrocher une victoire couperet. Au contraire, la plupart des joueurs font l'erreur de lancer des sorts puissants trop tôt dans la partie, sans plan établi à long terme. D'autre part, Wiz-war est devenu moins chaotique avec cette nouvelle édition, car FFG a supprimé des sortilèges super puissants, tels que Amplify, Sudden death ou Full reflection. Il est désormais plus difficile de faire basculer la partie en posant une seule carte. Ceci dit, il est vrai que la chance demeure en bonne place dans le jeu.

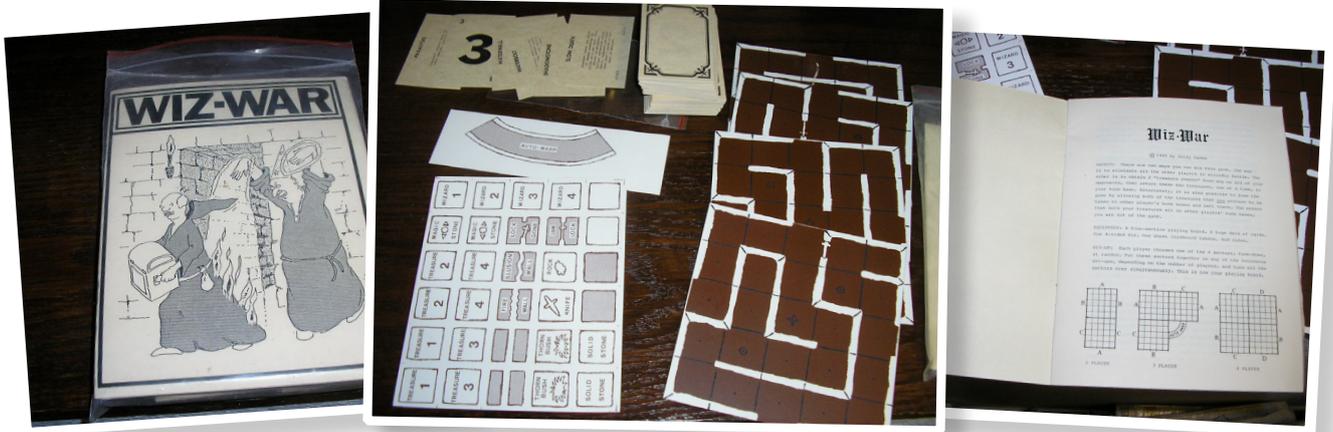
Interview

L'idée vous est-elle venue d'opposer des magiciens aux pouvoirs spécifiques, tels qu'un enchanteur, un sorcier, un nécromancien, un illusionniste, etc. ?

Non, l'idée ne m'est pas venue. Je me souviens en avoir discuté avec un ami, il y a vingt ans, mais je préfère personnellement que tout

le seul moyen de vous en sortir. Cela m'arriva, lors d'une partie, et je mis vingt tours pour détruire le mur (les pions Fissure n'existaient pas encore). Je finis par remporter la victoire, mes deux adversaires ayant été trop occupés à se battre entre eux, tandis que je revins en jeu avec tous mes points de vie.

J'espère qu'il y aura de nouvelles cartes pour alimenter les écoles de magie existantes. Je n'ai pas idée des nouveaux éléments de jeu ni des règles qui leur seront propres. Anciennement, monstres, bâtons de magicien et graines magiques étaient compris dans les extensions du jeu.



le monde ait accès aux mêmes sorts, pour donner plus de variété aux parties. Et, même si FFG l'a un peu fait en créant les écoles de magie, je préfère mélanger toutes les cartes ensemble pour jouer avec un paquet énorme. J'aime le chaos.

De nombreux pions Fissure sont fournis dans la boîte. Mais, les murs et les portes sont tellement solides qu'il est vraiment rare d'envisager de les détruire en leur infligeant des dégâts. Ces pions sont-ils vraiment utiles ?

Oui, ces pions et cette règle sont utiles. Parce qu'il n'est pas si rare de se retrouver enfermé dans une imapsse à cause d'un mur magique apparaissant soudain. Si vous ne possédez pas les sorts adéquats, endommager un mur est parfois

Dans ce cas, ne risque-t-on pas de s'ennuyer pendant plusieurs tours, une fois enfermé, ou touché par un sort de paralysie ?

Peut-être. Mais il existe pas mal de sortilèges permettant de sortir de ce genre de pièges. La paralysie est un cas différent, qui ne pose pas vraiment problème, généralement. Mais, cela arrive, effectivement.

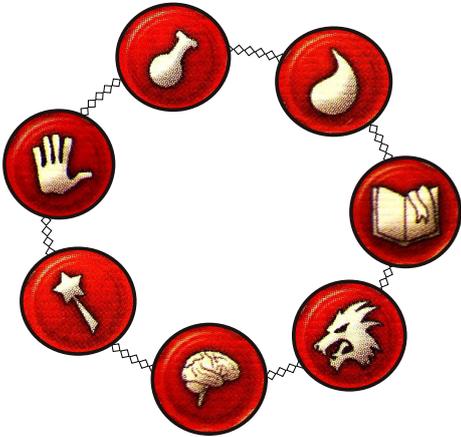
Pouvez-vous nous dire quelques mots sur les futures extensions ?

Je ne connais pas le contenu des futures extensions. M'avancer sur ce point serait pure spéculation. C'est FFG qui en décidera. Personnellement, j'aimerais assez découvrir de nouvelles écoles de magie. Je pense que de nouveaux plateaux de jeu seront ajoutés pour intégrer un cinquième et un sixième joueur.

Et pour finir, vous auriez bien une petite anecdote à nous raconter, concernant le jeu ?

Un jour, alors que j'étais avec des amis dans un bar de San Luis Obispo, l'un d'eux me présenta sa petite amie. Quand elle entendit mon nom, elle me dit quelque chose comme "Êtes-vous le Tom Jolly qui a créé Wiz-war ?" Quand j'admis l'être effectivement, elle s'enthousiasma soudain en me révélant qu'elle était une énorme fan du jeu, que Wiz-war était son jeu préféré, qu'elle l'adorait et bla bla bla. Elle jasa toute la nuit à propos du jeu jusqu'au moment où je découvris que mes amis l'avait mise au parfum et qu'elle n'en avait jamais entendu parlé avant cette nuit. Ce fut amusant, mais tout de même un peu embarrassant.

Écoles de magie



Dans Wiz-war, il existe sept écoles de magie. En voici une présentation succincte, afin que vous puissiez entrevoir les vilains tours et catastrophes en tous genres mis à la disposition de mages sans scrupules. La règle de base prévoit de jouer avec quatre disciplines seulement (Incantation + trois autres, choisies par les joueurs ou tirées au sort). Une variante permet de mélanger tous les sorts connus au sein d'un tas géant, pour des combats et des combinaisons encore plus tonitruants ! Une autre variante propose de diviser les joueurs en deux groupes et constituer deux paquets de cartes, chaque groupe possédant des sors spécifiques, disponibles pour ses seuls membres et non l'autre groupe.

• INCANTATION •

L'incantation est la magie de base du jeu, connue de tout sorcier qui se respecte. Elle est constituée d'une petite quantité de sorts, empruntés aux autres écoles de magie. Rien d'original donc, mais de quoi varier les plaisirs puisque cette magie sera pratiquée à chaque partie. Il s'agira de créer ou détruire un mur,

faire pivoter un secteur tout entier, dissiper un sort entretenu, lancer une attaque, tout en restant caché à l'angle d'un mur... En somme, un panaché de sorts puissants, pour peu que l'on sache les utiliser de manière décisive. Et en prime, une carte d'énergie pure d'une valeur égale à six, la plus forte du jeu.

• ALCHEMIE •

Créer des objets est l'affaire des alchimistes. C'est pourquoi ce paquet de cartes contient deux tiers d'équipements que les magiciens pourront transporter et notamment beaucoup de pierres magiques. Ces objets ont le grand avantage de ne requérir aucune dépense d'énergie alors que leur effet demeure permanent. De petits effets en apparence ? Que neni ! +1 point de mouvement ; +1 point de vie par tour ; votre limite de cartes repoussée à neuf cartes au lieu de sept ; la valeur de vos cartes Énergie augmentée de 1, etc. Petit inconvénient tout de même : les pierres magiques ne résistent pas au feu. Et quand on possède pas mal de ces pierres, il n'est pas rare qu'un orage éclate au dessus de votre tête, formé d'éclairs, de foudre ou de boules de feu... En dehors de la magie alchimique, les équipements sont complètement absents des autres collèges de magie, ou présents en nombre infime. C'est pourquoi l'alchimie est recommandée pour les premières parties, afin de booster les capacités des magiciens débutants ; mais on y prendra aussi plaisir lors des parties suivantes, tant ces babioles apportent une

malsaine sensation de puissance. En contrepartie des avantages procurés, cette école de magie est assez pauvre en énergie.

• CONJURATION •

Vous pensiez conjurer le mauvais sort, en pratiquant cette école de magie, présumée faite de contresorts en tous genres ? Eh bien, pas du tout ! Il s'agit ici de donner au labyrinthe un petit air de chambre d'ado, dans sa représentation la plus encombrée, parsemée de trucs pointus, d'embûches et de machins surprises, faits pour s'étaler par terre et finir par jurer... au con ! Création de buisson d'épines ou de roses, mur, porte, pièges, nuage de poussière destiné à vous débous-



FINS SUBTILES

En vous transformant en loup-garou, et en vous munissant de bras supplémentaires, une pierre de puissance, une cape de feu, un peu d'adrénaline et un sort de force, vous pouvez faire quelque chose comme 40 points de dégât à chaque adversaire à portée. Soit un total potentiel de 120 points, dans une partie à 4 joueurs !



soler, poignée de clous acérés, etc. Ces sortilèges durent indéfiniment, sans dépense d'énergie, mais attention : ils n'en comptent pas moins dans votre limite de cartes. Et pour ceux qui jugeraient la conjuration un brin anecdotique, sachez qu'à bien lire le grimoire, on découvrira d'autres sorts très, très méchants !

• ÉLÉMENTAIRE •

Jouer avec le feu, inonder les couloirs du labyrinthe ou le napper d'un brouillard épais, se laisser transporter par le vent, ériger un mur de terre, tels sont quelques exemples de sorts consistant à contrôler les éléments. Quand on sait qu'une boule de feu inflige 5 points de dégât (un tiers du total d'un magicien), qu'un éclair foudroyant peut rebondir sur les murs et faire des allers-retours, qu'un geyser inflige des pertes à hauteur de l'énergie consommée ou qu'une inondation détruit tous les sorts et objets à base de feu, on imagine aisément que cette école de magie fait partie des plus puissantes

pour ce qui est d'infliger des dégâts directs. Alors, si vous pensez que la finesse n'a rien à faire dans un monde de brutes, ces sorts vous iront à merveille !

• MENTALISME •

Cet art consiste à utiliser le pouvoir mystérieux de l'esprit afin de réaliser des actions aussi improbables que puissantes : téléportation, projection astrale, partage de vie, accumulation d'énergie... À l'instar des politiciens, les mentalistes excellent dans la manipulation, dirigeant les actes des autres à l'encontre de leur propre volonté : vol de pensées, brûlure cérébrale, déplacement subi... À cela s'ajoutent des contres dissuasifs, notamment le fameux lien de douleur : ce sort n'empêche pas de subir les dégâts mais les retourne contre celui qui vous attaque - cette protection pouvant durer durant plusieurs tours ! L'école du mentalisme est la plus pauvre en cartes d'énergie pure mais la plus fournie en sorts d'attaque.

• MUTATION •

Avec ce collège de magie, il vous sera possible de changer d'apparence et de facultés physiques, en contrepartie de quelques inconvénients. Si certaines formes ont un intérêt plutôt spécifique (la gelée passe sous les portes fermées, mais en lâchant au passage le trésor transporté ; le golem résiste aux dégâts, mais se déplace lentement), d'autres transformations - loup-garou, gnome, colosse, corps de brume - offrent des avantages plus intéressants : bouger plus vite, frapper plus fort, obstruer les couloirs, esquiver un coup sur deux... Les mutations mineurs vont permettre d'attaquer deux fois au lieu d'une, étirer les bras et ramasser un trésor à l'autre bout du couloir... Des sorts très efficaces, dans l'ensemble. La mutation est l'école qui concentre le plus de sorts neutres.

• THAUMATURGIE •

Dernière école de magie, la thaumaturgie regroupe des sorts assez divers, qu'ils soient neutres, contres, attaques et même quelques armes magiques. Les contres sont assez méchants : annuler et renvoyer les dégâts, contrer n'importe quel sort adverse, contrer un contre, etc. On appréciera aussi de maudire un ennemi en lui faisant perdre 1 point de vie par carte piochée ; ou passer à travers un mur ; se rendre invisible.. Bref : du lourd, de la variété, du gros billisme et une bonne dose d'énergie fournie.

CHRISTOPHE MADURA

Illustrateur de couverture et characters designer

FFG 2011
Wiz War
Characters



Green Wizard



Blue Wizard

Pouvez-vous vous présenter ?

Je sévis depuis plus de 10 ans dans le monde de la figurine. J'ai commencé par travailler au fond d'une cave, pour une petite boîte qui allait devenir grande : Rackham. Ensuite, je me suis installé en tant qu'indépendant. J'ai alors collaboré avec de nombreuses sociétés étrangères. Je travaille actuellement comme lead artist chez Wyrd. En parallèle, j'illustre des jeux de plateau. Dans ce domaine, j'ai travaillé avec pas mal de sociétés (Days of Wonders, Asmodée, Hazzard, Studio Bombyx, Dust game, etc.).

Comment les gens d'FFG vous ont-ils choisi pour travailler sur Wiz-war ?

J'avais déjà travaillé avec FFG sur d'autres jeux (Red November, Chaos Marauder). Ils étaient apparemment satisfaits du travail effectué et m'ont donc recontacté pour ce projet. À l'origine, je devais m'occuper de l'intégralité du jeu mais mon emploi du temps ne me l'a pas permis. Je me suis alors contenté de réaliser les personnages ainsi que la couverture.

Quelles furent les consignes de l'éditeur ?

Wizwar était un jeu qui a connu un grand succès dans les années 80 (je crois). En quelques lignes, FFG m'a décrit les personnages dont ils avaient besoin, en me laissant entière liberté sur leur apparence. Pour ne pas être influencé, je n'ai pas regardé le travail qui avait déjà été réalisé.

Les essais furent-ils nombreux ? Avez-vous rencontré des difficultés particulières ?

Je débute toujours par une série de croquis préparatoires qui me permettent à la fois de trouver le caractère de mon personnage ainsi que

les grandes lignes de son costume. C'est là la partie la plus importante de mon travail. C'est durant cette étape que le cerveau bout le plus. Une fois satisfait, je réalise un dessin de face que je soumetts à mon client. Après validation, je dessine le dos, si besoin. Avec FFG, le travail a été très rapide.

Avez-vous eu des rapports avec les sculpteurs, par la suite ?

FFG est une grosse structure. Tout les jeux sont suivis par un directeur artistique qui s'occupe de faire le lien entre tous les intervenants. Je me suis contenté de réaliser les designs. Ensuite, ils ont été confiés aux sculpteurs et aux illustrateurs des cartes. Par la suite, je ne suis malheureusement plus intervenu.

À quel niveau de détail vous limitez-vous, en général ?

Cela fait très longtemps que je travaille en tant que characters designer. À l'heure actuelle, je pense que la technique nous permet un niveau de détails presque infini mais je sais par expérience les limites, à la fois des sculpteurs et des tirages (en plomb, en résine ou en plastique). Je cherche toujours

WWW

Wyrd miniatures

à adapter mon travail en fonction de son utilisation. Les figurines de Wiz-war devaient être des figurines de jeu, en plastique. Les contraintes de moulage pour cette matière sont très importantes. Elles impliquent, si l'on veut pouvoir tirer la pièce en une seule partie, des choix d'attitude simple, pour éviter le plus possible de contredépouilles qui arracheraient le moule. Comme les pièces étaient destinées au jeu, il fallait aussi éviter les parties trop fragiles, afin qu'elles puissent résister aux nombreuses manipulations.

Certaines postures de figurines semblent rappeler certains gestes ou personnage connus. Est-ce une vue de l'esprit ou une influence réelle ?

Les deux, mon capitaine. Sans réellement faire référence à des personnages connus, je suis souvent influencé malgré moi par les grands archétypes qui résonnent dans l'univers de l'héroïc Fantasy.

Deux magiciens ont un signe assez fin, porté au dos de leur habit. Que représentent ces signes ?

J'aime travailler sur des motifs. Dans ce cas, je voulais apporter une petite touche ésotérique. Les magiciens sont très coquets et aiment généralement s'impressionner entre eux. ;)

Vous n'en n'êtes pas à la création de votre première figurine. Quelle fut votre sensation quand vous avez découvert la toute première figurine élaborée à partir de vos dessins ?

J'ai commencé comme collectionneur dans les années 80. Je dessinais alors pour le Grimoire, un fanzine dédié à Warhammer. Sébastien Boudaud, le rédacteur en chef, m'a proposé de designer une figurine

temps laissé froid, puis, une fois en main, m'a séduit par ses courbes et contres courbes, par sa présence. Dans un deuxième temps, vient le sujet, ce que la figurine raconte et ce qu'elle vous fait voyager...



tirée d'un article que j'avais écrit. Le front en sueur, la langue tirée, je me suis exécuté. C'est avec un mélange de joie et d'incrédulité que j'ai vu arriver chez moi les premiers tirages. À cet instant, se profila devant moi une promesse d'avenir...

Qu'est-ce qui rend une figurine réussie, selon vous ?

Oh mon Dieu ! Vaste question ! Pour moi, la principale caractéristique d'une figurine réussie c'est le volume : c'est une chose dont on ne peut juger en photo. Il faut tenir l'objet en main pour bien le ressentir. Combien de fois une figurine vue sur Internet ou dans un magazine m'a dans un premier

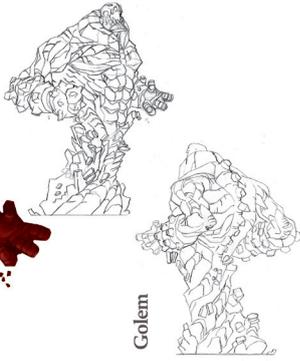
Quelle est votre plus belle réalisation, à ce jour ?

J'ai travaillé un certain temps comme directeur artistique sur SMOG, un univers steampunk. Je pense avoir réalisé mes plus beaux designs mis en volume par les plus grands sculpteurs du moment. Si je ne devais en citer qu'une : le baron Mantès.

Quel est pour vous le must en matière de figurines ?

Actuellement, l'offre est considérable. Death kingdom propose certaines pièces sublimes. Je suis aussi très sensible à l'exubérance des figurines éditées par Lead Adventures forum.

FFG 2011
Wiz War
Characters



Golem

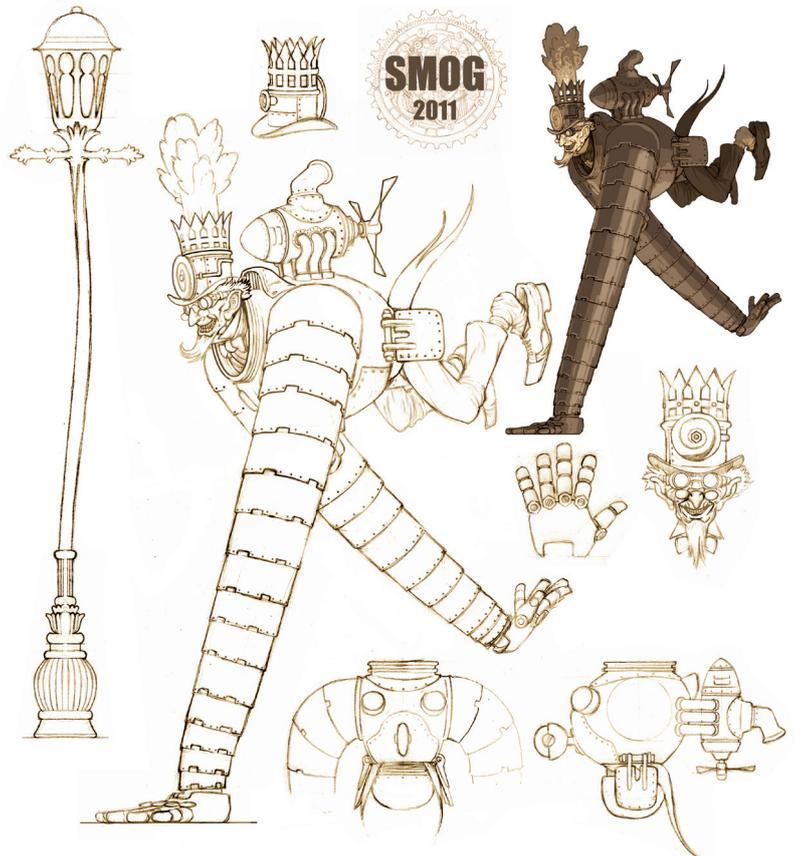
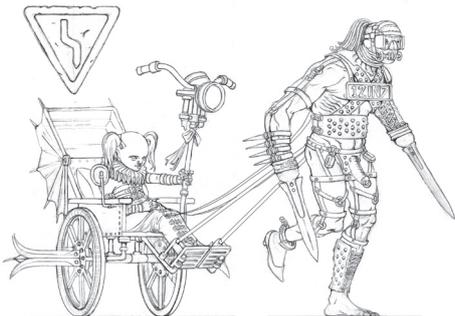
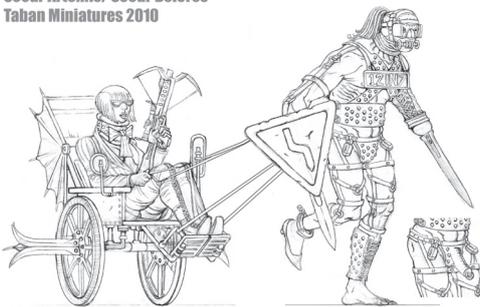


Werewolf



Gorgonatrix
Maelstrom Games 2012

Soeur Artemis / Soeur Dolores
Taban Miniatures 2010







CONCOURS !

Si vous souhaitez remporter une boîte du jeu *Wiz-war*, il vous suffit d'envoyer vos coordonnées à olivier.jahchan@whiteflag.fr, ainsi que la réponse à la question suivante : si vous étiez un magicien, quel sort idiot inventeriez-vous pour améliorer votre quotidien ? Un tirage au sort aura lieu pour désigner le vainqueur, la question servant seulement à nous divertir et vous faire dire des bêtises. Une participation par foyer autorisée. Date limite de participation : 15 décembre 2012, minuit. Le jeu sera envoyé aussi vite que possible afin qu'il parvienne au vainqueur avant Noël. Et si vous osez vous inscrire à la newsletter du magazine, vous pourrez participer à d'autres concours, permettant de gagner des trucs et machins divers, sans rapport avec les jeux : musique, film, BD, livre, bijoux, fil dentaire, etc. Alors, n'hésitez pas !



MAGIE MAGIE !

Tom Jolly nous confiait qu'un de ses amis, ayant probablement joué plus de mille fois à *Wiz-war*, avait inventé tellement de nouvelles cartes que son paquet dépassait 15 cm de hauteur !

Sans en arriver à ce point, nous vous proposons de compléter le paquet officiel avec six nouvelles cartes, fabriquées maison. Six cartes à imprimer, découper et cartonner soi-même. Et, comme leur verso n'est pas fourni, nous vous conseillons d'acheter des protège-cartes à dos noir, et de protéger le paquet entier, de façon à confondre les six cartes parmi les autres.

Florent Wilmart nous a fait la joie d'illustrer ces cartes, dans le plus pur style du jeu : trait comique et humour décalé à souhait. La consigne stricte lui ayant été donnée d'oeuvrer à sa guise, vous retrouverez dans ces dessins sa libre interprétation du texte, de chez chouettos et coolos !



Ce jeune homme de 32 ans, "heureux papa de deux gnomes", a toujours été passionné de dessin et de jeu. Graphiste illustrateur web de formation, ex-ludothécaire, Florent a développé pendant longtemps des prototypes de jeux de société "plus ou moins foireux", dans son petit atelier. Jusqu'au jour où lui vint un projet vraiment sérieux : [Market Monster](#) (jeu qui devrait changer de nom incessamment sous peu). Mais peut-être connaissez-vous le monsieur par son pseudo : Mr D20. Sous ce pseudo, Florent anime une chronique jeu radiophonique, en direct, appelée "[Les D sont'jtés](#)", dans l'émission de Mr Panda, sur Beaub'fm, avec son compère Mr D6. Voilà, voilà. Merci Florent !

FINS SUBTILES

David transporte un trésor. En un tour, il sera de retour sur sa base, où se trouve déjà un premier trésor. Sa victoire est proche. Olivier fonce vers lui, pourtant fort démuni pour le contrer durablement. Il lui bloque le passage en se transformant en colosse. Mais voilà : sa main de cartes ne contient aucune carte d'énergie et le sort s'estompe au tour suivant. Alors, une fois revenu à lui, il court s'emparer du premier trésor posé sur la base de David. Son tour s'achève et il s'arrête donc sur cette case. David s'avance gentiment, croise Olivier, le salue courtoisement, dépose le trésor qu'il transporte sur sa base, et lance une ultime attaque, mais très douce : tu lâches le trésor, s'il te plaît...

INCANTATION

ESPRIT CAPTIF 



Prenez la figurine d'un magicien hors jeu et posez-la sur votre base. Prenez également son cadran de vie et positionnez-le sur 10. Tant que ce sort dure, après votre tour habituel, jouez un tour complet supplémentaire en dirigeant cet autre magicien. Le point de victoire acquis par celui qui avait éventuellement tué le magicien lui reviendra quand ce sort sera levé ou quand le magicien sera à nouveau tué. Votre main de cartes sert pour les deux tours de jeu.

MENTALISME

POSSESSION 



Prenez la main de cartes d'un adversaire, jouez un de ses sorts instantanés comme si vous étiez dans sa peau, situé sur sa case - en bénéficiant des éventuels avantages procurés. Puis, rendez-lui les autres cartes. Le sort choisi peut être une attaque. Vous pouvez dépenser de l'énergie à partir de votre main, pour alimenter le sort.

ÉLÉMENTAIRE

PUITS D'ÉNERGIE 



Volez 1 jeton Énergie sur chaque sort entretenu par vos adversaires et ajoutez le tout sur un ou plusieurs de vos propres sorts entretenus. Si vous n'entretenez aucun sort, les jetons récoltés sont défaussés. Ceci n'est pas une attaque.

THAUMATURGIE

GROSSE FATIGUE 



Regardez la main d'un adversaire et défaussez toutes ses cartes avec une valeur d'énergie. Puis, rendez-lui les cartes restantes.

CONJURATION

CONFUSION 



Échangez votre socle de couleur avec le magicien qui vous lance un sort d'attaque en ligne de vue. Les trésors transportés ne sont pas transférés d'un magicien à l'autre.

ALCHIMIE

PIERRE DES ANCIENS 



Pierre magique
Tant que vous portez cet équipement, placez 2 jetons Énergie sur cette carte, en début de votre tour. Les jetons Énergie ainsi accumulés peuvent servir pour booster un déplacement ou un sort, au lieu de jouer une carte pour sa valeur d'énergie. Si vous subissez des dégâts de feu, toutes les pierres magiques que vous portez sont détruites. Vous perdez aussi autant de points de vie que de jetons Énergie posés sur cette carte, au moment de sa destruction.

CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX DE SOCIÉTÉ **NE TIREZ PAS SUR LE MESSAGER!**

Une compétition
ludique international
où votre création
se fera remarquer !

AUCUN FRAIS D'INSCRIPTION
AUCUN DÉPLACEMENT

NTPSLM 2013

4^e ÉDITION

Règlements
disponible
sur notre site

★★★★
NTPSLM.NET

Dossier d'inscription:
npslm2013@gmail.com

Date Finale d'Inscription **9 Septembre 2012**
Dévoilement des Finalistes **Décembre 2012**
Dévoilement des Lauréats **Mars 2013**



LES 20 FINALISTES

- “A.U.C.” (AB URBE CONDITA) de THIERRY MONGENOT
- “AL-KIMIA” de AL LEDUC & MARTIN ETHIER
- “ATOLL” de CHRISTIAN ROSSIQUET
- “BRÈVES DE COMPTOIR” de CYRIL BLONDEL & JIM DRATWA
- “CABBAL” de FRANÇOIS LACERTE
- “COW-BOY” de RENAUD ELOY
- “GUERRE D'INFLUENCE” de YANNICK GERVAIS
- “L'AUBERGE DE LA MORT” de NICOLAS ROBERT
- “LANZAROTE” de RENAUD ELOY
- “MYTHOS” de LIONEL BORG & BENJAMIN THILY
- “REBOOT” de YANNICK GERVAIS
- “RÉUNION DE FAMILLES” de SÉBASTIEN GUIGNARD
- “SINE MISSIO” de SYLVAIN LOPEZ
- “SURVIE DANS UNE GROTTÉ” de CYRIL BARNIER
- “TIGRE BONDISSANT ET SOURIS FURTIVE” de JIM DRATWA
- “UNE SEMAINE EN SUISSE” de FLORIAN SIRIEIX
- “VAL D'OR” de DAVID GAUTHIER
- “WANTED: THE REWARDS” d'ALEXANDRE GARCIA
- “WITNESS” de STÉPHANE ROUAULT
- “WOPOH-POP” de JÉRÔME BOULLONNOIS