

POUR UNE POIGNÉE DE CARTES...

Nous vous avons déjà présenté ce petit ovni figurinistique qu'est MALIFAUX, le jeu d'escarmouche de Wyrd, qui se joue non pas avec des dés mais avec un jeu de 54 cartes !

Dans cet univers où se mêle western, horreur et steampunk vos combattants tirent leur puissance des pierres appelées *Pierrâmes*. Si vous êtes fidèle à notre magazine vous aurez déjà eu un aperçu de chaque faction s'affrontant pour le contrôle de la Cité mythique et de ses secrets (Gilde, Résurrectionnistes, Arcanistes, Non-Nés et Parias). Comme nous vous l'avons annoncé, l'originalité de ce « Deadland » vient de son système de jeu basé sur des cartes réunies dans le *jeu du Destin* (équivalent d'un jeu de carte classique). Nous vous proposons donc ici d'avoir un aperçu de cette mécanique si plaisante au travers d'un mini rapport de bataille.

Avant-propos

Avant toutes choses voici un léger rappel des généralités régissant le jeu :

Chaque profil des figurines tient sur une carte qui contient tout ce que vous devrez savoir sur votre combattant (caractéristiques, capacité spéciales, sorts, coût, points de vie, etc...).

Les caractéristiques sont au nombre de six : Mouvement/charge, Taille, Volonté, Magie, Défense et point de vie. En plus de ces '*stats*' vous trouverez sur la carte du combattant ses armes avec la capacité de combat du guerrier, sa portée et sa table de dégâts.

Un tour de jeu voit les combattants s'activer de façon alternée, jusqu'à ce que tous aient été activés. Généralement avec 2 points d'action par combattant (plus l'opportunité d'effectuer une action coûtant OPA). Chaque activation utilisant tous les points d'action du combattant, il n'est possible de « réagir » à une activation adverse (sauf par le biais de *déclencheurs* mais nous y reviendrons plus tard).

La réussite ou l'échec de chaque action est déterminé par un tirage de carte...

Des cartes !? Mais comment ça marche ?

Le jeu de Destin contient donc 54 cartes : Quatre séries de valeur allant de 1 à 13 et 2 jokers (un noir avec sa valeur de 0 et un rouge avec sa valeur de 14). A chacune des séries est une couleur : le bélier (correspondant à la force physique – affilié à la *Gilde*), le corbeau (représentant les arts noirs - affilié aux *résurrectionnistes*), le grimoire (représentant la connaissance – affilié aux *arcanistes*), et le masque (représentant la magie de Malifaux – affilié aux *Non-Nés*).

Pour porter une attaque par exemple, vous devrez révéler la première carte de votre *jeu de Destin* et ajouter sa valeur à la valeur de combat de l'attaquant. Votre adversaire révélera la première carte de son propre *jeu de Destin* et ajoutera la valeur de la carte à la défense de son défenseur. Celui ayant le total le plus élevé l'emporte. Les cartes révélées n'étant mélangées dans le jeu que lorsque celui-ci est entièrement fini, vous et votre adversaire ne pourrez pas aligner des séries de 13 ou à l'inverse de 1...

Les couleurs permettent essentiellement de lancer des sorts ou d'utiliser des *Déclencheurs* (dont les conditions d'utilisation requièrent telle ou telle couleur associée au total).

Jeux de Destin ou jeu de hasard ?

Là où le jeu devient vraiment intéressant, c'est dans la maîtrise de la part de hasard qui intervient dans le tirage des cartes qui résoudre vos actions. En effet chaque joueur tire une *Main de Contrôle* de 6 cartes au début de la partie. Les cartes de votre *main de contrôle* vous permettront de *Tricher* au cours de la partie ! Pour cela il vous suffira de choisir une carte de votre main et de remplacer un tirage désavantageux par cette carte ! Au début de chaque tour vous pourrez défausser des cartes de votre main, ou non..., mais dans tout les cas vous piocherez jusqu'à avoir vos 6 cartes en main. Cela vous permettra de planifier lesquelles de vos actions passeront ou celles pour lesquelles vous tenterez le Destin, cela vous permettra de rattraper un coup malchanceux ou de contrer une chance insolente de votre adversaire. Et rappelez-vous de ces fameux *déclencheurs* qui nécessitent plutôt une couleur qu'une grosse valeur, et si vous l'aviez en main... Bref, un vrai plus le monde de l'escarmouche !

Ce côté de gestion du hasard permet aussi de baser ses tactiques sur le contrôle de la main adverse, ou d'essayer d'empêcher votre adversaire de pouvoir *Tricher* afin de tirer la situation à votre avantage.

Les différents Bonus/Malus s'appliquent en effet sur le nombre de cartes révélées pour un tirage. Un tirage ayant un malus de -1 sera effectué avec deux cartes et celle avec la plus faible valeur devra être prise pour comptabiliser le total du combattant. Un tirage ayant un bonus de +1 se fera avec deux cartes et le joueur pourra choisir la carte qu'il désire pour comptabiliser le total de son combattant. Comme il est impossible de tricher sur un tirage « négatif » (avec plus de malus que de bonus) vous pourrez toujours essayer d'éviter les sales coups de votre adversaire... Mais soyez certain qu'il essaiera de faire de même !

PLACE AU JEU !

Pour ce rapport de bataille Nicodem, le maître résurrectionniste affrontera Lucius, le secrétaire général de la Guilde.

Nicodem sera accompagné de son serviteur Mortimer (coût de 7SS) et d'un crooked man (4SS). Sa réserve est de 3 *Pierrâmes*.

Lucius sera escorté par son capitaine de la garde (7SS) et d'un guild gard (4SS). Sa réserve est de 4 *Pierrâmes*.

Le déploiement (déterminé par un tirage de carte) est *Standard* : une bande de 6 pas de large en face à face.

Les joueurs tirent alors le scénario de façon aléatoire : partagé - *Contenir la puissance* (les deux joueurs ont donc le même objectif : éliminer le leader adverse pour 2 points de victoire ou 4PV si c'est son propre leader qui élimine celui de l'adversaire).

En sus de l'objectif principal aléatoirement déterminé, chacun des joueurs peut choisir jusqu'à 2 combines. Une fois accomplies, ces combines rapporteront chacune 1PV supplémentaire ou 2PV si elles ont été révélées à l'adversaire en début de partie.

Nicodem choisit une combine et la révèle à son adversaire : **Mort après mort**. Nicodem devra donc, en plus de l'objectif principal, essayer d'invoquer un maximum de zombies pour finir la partie avec plus de combattants qu'en début de partie.

Lucius quant à lui choisit la combine **Rancune** sur le guild gard et la garde secrète (il remportera donc 1 PV si le garde est tué au corps à corps par un adversaire autre que le leader).








Les joueurs déploient alors leur bande.

TOUR 1

Chacun pioche les 6 cartes de sa *main de contrôle* et révèle la première carte de son *jeu de Destin* pour déterminer l'initiative : 1 pour Nicodem, 6 pour Lucius. C'est donc ce dernier qui commence par activer un des combattants de sa bande, au choix. Le capitaine de la garde utilise ses 2 points d'action (PA) pour se mettre derrière un couvert. Ensuite c'est à Nicodem d'activer un combattant. Le crooked man avance de son maximum de mouvement pour mettre un bâtiment entre lui et la bande adverse. Lucius s'avance ensuite et utilise son action **renforts** pour OPA afin de déplacer son garde devant lui. Le sort nécessite un score total de 13 🎲 pour être lancé avec succès. Lucius possède un score de magie de 6 🎲, il lui faudra donc une valeur de 7 ou plus sur le tirage pour réussir son sort, peu importe la couleur associée. Il révèle la première carte de son deck : 8 🐉. Son total est donc de 14 🎲 🐉 (6 🎲 + 8 🐉) c'est un succès ! Le garde n'a pas de résistance à faire, il est donc déplacé à 4" devant Lucius. Le leader de la guilde utilise ensuite sa capacité de **lanceur expert** pour jeter **issue**

command sur le garde afin de le faire tirer sur le crooked man depuis sa nouvelle position ! Le sort nécessite un score de 14 🎲, il faudra donc cette fois un 8 ou plus pour réussir le sort (peu importe la couleur puisque nous avons vu que Lucius a déjà un 🎲 associé à sa valeur de Magie). La carte révélée est un 5, c'est donc un échec. Lucius peut alors tricher pour réussir son sort. C'est ce qu'il fait en remplaçant la carte révélée par un 8 de sa *main de contrôle*. Là encore le garde n'a pas de résistance à faire, il peut donc effectuer gratuitement un tir sur le crooked man si celui-ci est à portée. Grâce à sa position avancée, le garde est à moins de 10" du mort-vivant (la portée maximum de son pistolet). Le garde à 4 en combat, il révèle un 4 pour son tirage d'attaque portant son score à 8. Le zombie a une défense de 6 contre le tir. Il révèle un 6 pour sa défense, portant son total à 12. Il n'est donc pas touché par le tir du garde. Ce dernier décide de ne pas tricher pour augmenter son total, l'attaque est donc ratée. Nicodem peut maintenant activer son serviteur Mortimer. Celui-ci utilise 1PA pour avancer, puis son dernier PA pour tenter d'**exhumer**. Le sort passe avec succès, il doit donc révéler la première carte de son *jeu de Destin* : si la couleur de la carte est 🐉, il déterrera un cadavre. La carte est un 10 📖, c'est donc un échec mais le joueur utilise un 4 🐉 pour tricher et forcer le Destin. Mortimer place alors un marqueur cadavre à 6" pas de lui et termine son activation. Le garde s'active alors pour tirer sur le crooked man : Il révèle un 12 🐉, pour un total de 16 🎲 🐉 ! (il pourra alors utiliser le déclencheur **coup critique**, qui nécessite un 🎲 dans le total de combat)

Le total de défense du crooked man est de 13. Aucun des joueurs ne triche, l'attaque blesse donc le crooked man. Le bonus aux dégâts de l'arme du garde compense le malus du à la capacité de **hard to wound**. La table de combat nous indique qu'avec un différentiel de 3, les dommages de l'attaque seront déterminés en tirant deux cartes du *jeu de Destin* et en prenant la plus faible de ces deux cartes. La carte ainsi révélée inflige des dégâts modérés, soit 3 blessures (+1 grâce au déclencheur **coup critique**) au crooked man qui possède 7 points de vie. C'est un joli tir ! Le garde, fort de sa réussite, utilise son deuxième PA pour tirer de nouveau sur le zombie. Cette fois son total d'attaque est de 11. Le mort-vivant obtient une défense de 9 mais son contrôleur triche afin de le protéger. Il remplace donc le 3 révélé par un 8 de sa main. Sa défense est alors de 14. Le contrôleur du garde peut maintenant tricher lui aussi mais ne le fait pas. Le deuxième tir échoue donc. Nicodem s'active ensuite, avançant de son maximum de mouvement et utilisant sa capacité de **lanceur expert** pour essayer de relever le cadavre déterré par Mortimer. Le sort








réanimation nécessite un total d'au moins 16  . Nicodem à un score de *magie* de 7 , il lui faudra donc une carte d'une valeur de 9 ou plus ET cette carte devra avoir une couleur . Il tire un 10 , portant son total à 17  , c'est raté ! Nicodem n'a pas de carte en main qui l'aiderait à passer son sort en *trichant*. Le tour s'achève ainsi. Chaque joueur mélange sa *défausse* à son *jeu de destin* et se prépare au deuxième tour.

TOUR 2

Nicodem conserve ses 3 cartes en main et pioche donc 3 autres cartes pour compléter sa *main de contrôle* pour ce tour.

Il révèle ensuite son initiative : 8.

Lucius défausse ses 5 cartes pour refaire complètement sa main ! Il pioche donc 6 cartes et révèle son initiative : 8 aussi !

Chacun retire donc l'initiative et c'est Nicodem qui l'emporte. Il sera le premier à s'activer ce tour. Sa première action est un mouvement, suivit d'une nouvelle tentative d'invocation. Le sort échoue de nouveau, mais cette fois grâce à un 12  en main pour *tricher*, Nicodem arrive finalement à relever le cadavre. Il place alors un samouraï zombie directement au contact du garde qui se trouve à moins de 6'' ! Il se replace ensuite à côté du crooked man et utilise son aura à OPA pour augmenter l'attaque et la défense des morts-vivants amis qui se trouvent à 10'' de lui. Lucius s'active. Son premier PA est utilisé pour le sort **hidden sniper** sur Nicodem qui se trouve en ligne de vue du garde. Le sort passe avec un total de 16   grâce à l'utilisation d'une *carte de contrôle*. Voulant accroître la puissance du sort Lucius défausse une *Pierrâme* de sa réserve pour ajouter une carte à son total et révèle un 10  ! Le total est donc de 26    ! Nicodem peut essayer de résister au sort de son adversaire. Sa défense est de 3 et si son total dépasse celui de Lucius il résistera avec succès et le sort n'aura aucun effet. La carte révélée par Nicodem amène son total de résistance à 6... Lui aussi peut tricher et/ou utiliser une *Pierrâme* de sa réserve pour augmenter son total mais il décide de ne pas le faire et d'encaisser le sort. Le sniper infligerait donc ses dégâts en révélant les deux premières cartes de son jeu de destin et en choisissant celle qu'il désire (le sort passant avec un différentiel de 20 !) mais grâce à la capacité **hard to wound** de Nicodem Lucius ne tirera qu'une seule carte de dommage. La carte de dommages révélée infligerait des dégâts *modérés* mais Lucius décide de *tricher* et de remplacer ses dégâts par le joker rouge ! Les dégâts infligés seront donc *sévères* plus une autre carte de dommages : *modérés*. Le total de blessures est donc de 6, soit la moitié des points de vie de Nicodem ! Lucius utilise

ses actions restantes pour se déplacer au contact du maître résurrectionniste blessé. Mortimer charge alors Lucius pour défendre son maître mais la capacité **La plus haute autorité** du leader de la Guilde le prévient d'être touché. Le capitaine de la garde monte alors sur un décor pour se mettre en position de tir pour le tour suivant. Le punk zombie blesse ensuite le garde avec qui il est au corps à corps, grâce à sa paire de katana qui enlève 3PV (4 dégâts modérés moins 1 de l'armure du garde). La riposte du garde n'est pas aussi efficace et n'enlève que 2PV au zombie. Le crooked man termine le tour en faisant perdre 2PV à Lucius d'un coup de pioche.

TOUR 3

Les résurrectionnistes ont l'initiative. Mortimer commence par déterrer un autre cadavre et son coup de pelle rate de nouveau Lucius. Le capitaine de la garde utilise alors son action **Automatic fire** pour tirer sur le corps à corps en ciblant le crooked man, Mortimer et Nicodem. Le premier tir blesse Nicodem et lui fait perdre 1PV. Le deuxième tir rate le crooked man alors que le troisième blesse Nicodem qui se retrouve avec 8 blessures !

Nicodem tente lors d'invoquer un nouveau zombie pour venir à sa rescousse mais le *joker noir* anéanti sa tentative avec une valeur de 0 et l'impossibilité de *tricher*. Il utilise alors sa capacité **lanceur expert** pour relancer le sort **réanimation** et utilise une carte de sa *main de contrôle* pour tricher. Sa dernière action sera une tentative de fuite du corps à corps mais le Lucius l'empêchera facilement.

A ce dernier de s'activer ! Il entame alors un duel de canne avec son égal à grand renfort de *Pierrâmes*. Lucius tente **hidden sniper** avec sa capacité **lanceur expert** mais là encore le *joker noir* arrête net la tentative ! Nicodem à 9 blessures pour 12 points de vie!

Le punk zombie blesse ensuite Lucius avec sa paire de lames et le garde achève le deuxième punk avec son épée. Le crooked man n'arrive pas quand à lui à blesser le secrétaire du gouverneur.

TOUR 4

Les joueurs refont leur main de contrôle et l'initiative va à la Guilde.

Lucius amène Nicodem à 1Pv avec ses attaques de corps à corps boostées par ses *Pierrâmes* et l'achève grâce à son **hidden sniper** ! Le punk zombie lui rend la pareille avec ses trois attaques de **flurry** ! Les deux leaders sont vaincus : 4 points de victoire pour la guilde, 2 pour les résurrectionnistes.

Mortimer se déplace alors pour récupérer les pions cadavres laissés par les deux leaders et tire avec son pistolet sur le capitaine de la guilde. Le garde charge

ensuite le crooked man mais le *joker noir* sur le tirage de dommage protège le mort-vivant. La riposte ne se fait attendre et le garde succombe aux coups de pioches (ce qui arrange la guilde qui fait là son Point de Victoire de la combine rancune !)

TOUR 5

Initiative a la Guilde. Le capitaine de la guilde se sent bien seul au milieu des morts-vivants et tente de tirer sur Mortimer qui est le seul à pouvoir faire les deux points de la combine *Mort après mort* annoncée par les résurrectionnistes en début de partie. Ses deux tirs échouent grâce au joker rouge et à un 13 tirés par Mortimer pour ses défenses qui font un total trop élevé pour le capitaine. Le crooked man ne fait pas mieux avec ses sorts et le punk zombie est trop loin pour participer. Vient le tour de Mortimer qui utilise toutes ses actions pour **Faire son propre ami** en défaussant les deux pions cadavres qu'il a récupéré le tour précédent. Le sort est loupé mais avec un 10 ✘ en main de contrôle qui modifie la donne Mortimer arrive à invoquer un crooked man. Il ya maintenant 4 combattants résurrectionnistes face au seul capitaine de la garde.

Le tour s'achève ainsi.

TOUR 6

Le dernier tour ne verra aucune action ne méritant de figurer ici. Le capitaine de la garde n'arrivant pas à inquiéter les morts-vivant de son pistolet et les zombies menés par Mortimer ne cherchèrent même pas l'affrontement. Le destin était déjà scellé...

La partie s'achève donc et le contrôleur de Lucius révèle sa combine avec un grand sourire alors que son adversaire espéré l'égalité.

Victoire de Lucius avec 5 PV pour la guilde contre seulement 4 pour les résurrectionnistes !

T LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE DANS TOUT ÇA ?

Soyez heureux, amis lecteurs, car la communauté s'organise et le nombre de joueur grandit chaque jour. Pour ceux d'entre vous qui l'ignorerais encore, une association regroupant les joueurs francophones à vue le jour pour prendre la relève de *Malifaux connection* ; premier site à avoir donné l'impulsion à ce jeu dans l'hexagone. Cette association, connue sous le nom du **M.S.U.** (pour **Malifaux Soulstone Union**), possède son site web : <http://www.malifaux-soulstone-union.com>.

Vous y trouverais de nombreuses aides de jeu, les profils traduits dans la langue de Molière ainsi qu'un forum pour y poser vos questions, trouver des revendeurs, des joueurs, des conseils...

Sachez également que plusieurs tournois et démonstrations s'organisent, les prochains seront peut-être près de chez vous...

Sachez également que la rumeur court sur une traduction officielle pour 2013... Affaire à suivre !