

[FIRETEAM] ZERO

Squad Tactics & Horror Board Game



PLAY WIN

EMERGENT
GAMES

BIENVENUE EN UCHRONIE

[FIRETEAM ZERO]

L'enfer sur Terre

Dans le premier numéro de la version Respawn de *Ravage*, je vous avais présenté **FIRETEAM ZERO**, qui à l'époque s'apprêtait à vivre sa seconde campagne **Kickstarter**. Cette fois, le jeu débarque vraiment, pour les *backers* qui vont le recevoir, mais aussi pour tous ceux qui l'auraient raté, car la version commerciale sera disponible en même temps que cette livraison. C'est l'occasion de découvrir le produit tel qu'il est réellement, et de faire le point sur ces améliorations.

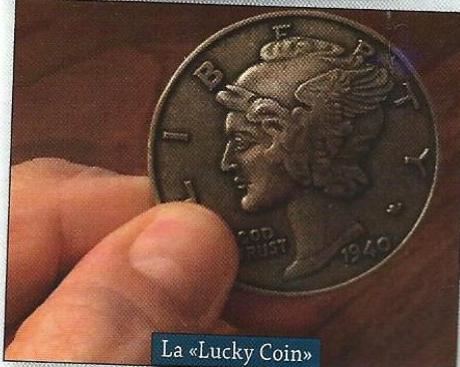


Fireteam Zero a été un réel succès sur **Kickstarter**, dépassant de loin son objectif de 30 000 dollars. La première campagne, visant uniquement les anglophones, avait récolté 165 000 dollars. La seconde campagne pour la VF a quant à elle fait mieux avec 207 000 dollars, soit un total cumulé de plus de 370 000 dollars, les *backers* de la première campagne ayant bénéficié de toutes les améliorations de la seconde campagne. Depuis, les équipes d'**Emergent Games** (l'éditeur américain) et de **Play & Win** (l'éditeur français), avec les éditions **Sans Détour** pour la partie graphique, qui se sont associées sur ce projet, ont considérablement développé le concept initial. Le matériel disponible pour la gamme a pratiquement doublé par rapport à ce qu'il était au lancement du projet, et le jeu est prêt pour une sortie prévue en octobre, simultanément en France et aux États-Unis. Rappelons donc les éléments clés du jeu. **FIRETEAM ZERO** est un **jeu de stratégie coopératif**, où vos amis et vous-même contrôlez un groupe de soldats d'élite, la fameuse **Fireteam Zero**. Vous allez devoir mener votre équipe contre des hordes de monstruosité créées par les mystérieux « **artefacts** », des objets magiques contenant un esprit maléfique, et qui se réveillent lors de fortes

concentrations de morts. Le premier artefact s'est réveillé lors de la Première Guerre Mondiale, mais les gouvernements ont pu s'organiser et le neutraliser secrètement, tout en se préparant à une éventuelle nouvelle menace. La deuxième vague de réveil des artefacts



Shire Thornspawn...
La vraie figurine



La «Lucky Coin»



Avatar Enfant de Typhon

se produit, vous l'avez deviné, lors de la Seconde Guerre Mondiale, qui sert de cadre au jeu. Chaque famille de monstres est unique et propre à l'artefact qui l'a créée. Ces monstres vont déferler sur vous sans arrêt pendant que vous essaieriez d'accomplir vos objectifs, en général la destruction de l'artefact qui les génère. Chaque campagne est divisée en trois chapitres, qui sont introduits par un briefing vocal enregistré, disponible sur un **CD** (ou téléchargeable), qui vous plonge directement dans l'ambiance. La difficulté des chapitres est croissante, et l'aventure se termine généralement par un grand combat contre l'**Avatar**, le boss final, souvent la première créature engendrée par l'artefact.

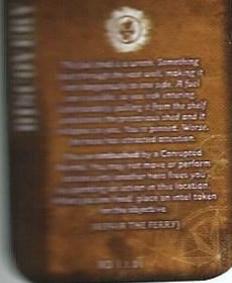


Soldat Corrompu

Plutôt ville ou plutôt campagne ?

Trois campagnes sont proposées dans la boîte de base. Soit un total de **9 missions** d'une durée d'environ 1 à 2 heures chacune. Les scénarios, joués sur des tuiles à double face (8 dans la boîte de base),

DR. J. HENRI FRIEL

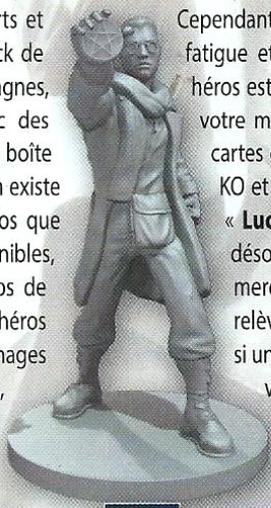


vous mèneront vers différents champs de bataille d'une Europe ravagée par la guerre. L'enchaînement de ces 9 scénarios, qui peuvent constituer une grande campagne, vous plongera dans l'histoire de **FIRETEAM ZERO**. Chaque objectif qui vous est présenté donne du background, du « fluff », et tous les petits textes joliment écrits par **Mike Langlois** (un romancier rappelons-le) vous gardent dans l'ambiance.

Les 4 salopards

Chaque joueur incarne l'un des quatre types de personnages proposés. Le **chef**, un combattant équilibré, excelle dans le soutien de son équipe. Le **spécialiste du corps à corps** est le meilleur... au corps à corps. Le **sniper** est évidemment spécialisé dans les attaques à distance. Et enfin, l'**expert** est à la fois un toubib et le roi des explosifs.

Chaque personnage a ses points forts et ses points faibles, et son propre deck de cartes d'action. Pendant les campagnes, chacun peut aussi s'améliorer avec des nouvelles cartes et compétences. La boîte de base contiendra 4 héros, mais il en existe d'autres. Vous pouvez choisir le héros que vous voulez parmi tous ceux disponibles, du moment que vous avez un héros de chaque type dans votre équipe. Les héros sont accompagnés de deux personnages non combattants, les **Spécialistes**, qui vous octroient des bonus très utiles. Le premier est un spécialiste du **savoir occulte**, l'autre est un **Médium**. Ces personnages



Henry



doivent être protégés à tout prix, car leurs talents sont indispensables lors de certaines missions.

Cartes sur table

Chaque joueur dispose de son propre **paquet de cartes**, celles-ci étant le moteur principal du jeu. Chaque carte peut être utilisée pour attaquer ou réagir à certains événements, qu'il s'agisse des attaques ennemies (pour les contrer) ou des attaques de vos amis (pour les soutenir).

Cependant, votre main représente aussi votre fatigue et vos points de vie. Quand votre héros est blessé, vous perdez des cartes de votre main. Si jamais vous n'avez plus de cartes en main, votre personnage est mis KO et vous retournez immédiatement la « **Lucky Coin** » (la pièce de la chance, désormais une vraie pièce en métal, merci **Kickstarter**). Votre héros se relève le tour suivant, mais attention : si un autre héros est mis KO avant que vous ayez pu, d'une manière ou d'une autre, retourner la pièce, la partie est perdue pour tous les héros.

Horreur et damnation

Vos ennemis sont tous plus effrayants et horribles les uns que les autres. En plus de cela, attendez-vous à une montée en puissance au fur et à mesure de l'avancée du scénario et même de la campagne. Les monstres agissent selon un système d'intelligence artificielle, auquel se greffe une mécanique permettant de casser un peu le côté systématique de leurs actions : les monstres peuvent « activer » des capacités spéciales lors d'un jet de dés, et leur menace augmente au fur et à mesure de l'avancée de l'aventure : la **Piste de Menace** introduit de nouvelles règles à l'avantage des monstres chaque fois que certains caps sont franchis dans la partie. Les trois familles de

Mère des Vers - Infectés



PLUS DE MISSIONS ?

Pour ajouter encore plus de variété à vos parties, vous pourrez vous procurer les **packs de missions**. Ces decks contiennent des cartes d'objectifs et de mission ainsi que des règles additionnelles vous permettant de disposer de nouveaux scénarios. Trois Packs seront disponibles. Le **Pack de Missions**, qui se joue en mode **coopératif** comme le jeu principal, propose quatre nouvelles missions plus difficiles et des conditions de victoires inhabituelles. Le **Pack Compétitif** contiendra quatre missions très différentes puisque les héros jouent **les uns contre les autres**, soit chacun pour soi, soit une équipe contre une autre équipe. Les victoires se basent sur les scores obtenus durant la partie ou sur le dernier survivant. Enfin, le troisième pack est un peu différent, puisqu'il s'agit d'un **générateur de missions**, permettant de créer des missions similaires à celles de la boîte de base. Il propose un système de création de terrain, de générations de monstres, d'objectifs, et de cartes de reconnaissance.



ACTUALITÉ



Sonny

monstres disponibles dans la boîte de base sont : Les **enfants de Typhon**, des êtres normaux (hommes, animaux) ayant subi d'horribles mutations et capables de transmettre leur malédiction aux autres créatures qu'ils croisent. Les **Infectés**, une horde de vers parasites qui prennent le contrôle de leur hôte, utilisant le corps possédé pour propager leur espèce. Et enfin, les créatures du **Fetch**, dont les victimes ont vu leur forme corporelle réduite quasiment à néant

pour se transformer en un tourbillon surnaturel d'os et de chair pourrie.

Chaque famille est constituée de **8 sbires**, **4 monstres d'élite** et **1 Avatar**, et si leurs pouvoirs différent, tous sont de redoutables combattants. Non seulement ils disposent de compétences uniques, mais ils peuvent en gagner d'autres durant la partie. Pour avoir testé différents scénarios, je peux vous assurer que la menace est sérieuse, et si vous commettez l'erreur de vous croire trop beau ou de sous-estimer vos ennemis, la partie peut être terminée avant même d'avoir vraiment commencé !



Le changement, c'est maintenant

Passons à présent à ce qui a changé au cours des derniers mois, depuis la fin du **Kickstarter** de la VF très précisément. Commençons par l'aspect graphique. Tous les visuels du jeu ont été presque entièrement refaits par le talentueux **Loïc Muzy** ainsi que **Christian Grussi** pour la maquette. De la couverture de la boîte aux cartes d'actions, qui ressemblent à des scènes dignes d'un jeu de tir à la première personne. Les **tuiles** du plateau sont maintenant beaucoup plus lisibles, en plus d'avoir bénéficié d'une retouche graphique et de nouvelles icônes très fonctionnelles. Tout cela contribue à vous



Elite Thornspawn

immerger dans l'atmosphère angoissante héroïque de ce monde. Les **figurines** ont, aussi, subi beaucoup de modifications et sont largement plus solides, précises et détaillées que leurs premières incarnations.

Le jeu lui-même a connu beaucoup de modifications, le résultat de centaines d'heures de playtest. Il est maintenant encore plus fluide que lors de mon précédent test pour **Ravage**. Le système d'objectifs est plus clair et plus facile à suivre. La mécanique de génération des monstres a connu pas mal de changements elle aussi, l'idée étant de rendre les apparitions de monstres plus équilibrées et moins aléatoires. En plus de ce travail d'équilibrage, le nombre de monstres d'élite est passé de 2 à 4. Autre changement de taille : le jeu est désormais prévu pour 1 à 4 joueurs. Eh oui, un mode solo est au menu, mais vous devrez dans ce cas jouer avec deux héros. Dans les autres configurations (2, 3 ou 4 joueurs), chaque joueur incarne un héros. Les autres nouveautés concernent les deux premières extensions, développées depuis la campagne et disponibles en même temps que la boîte de base.

Le cycle Africain

Cette campagne en trois actes se déroule dans l'**Afrique du Nord** de 1943. Les chefs de la **Fireteam Zero** vont être envoyés sur place après avoir reçu des rapports concernant non seulement un nouvel artefact, mais aussi la présence de la division **Wunderwaffe** (un terme qui désigne, à l'origine, une arme révolutionnaire qui devait inverser la situation militaire catastrophique des nazis à partir de 1944. On était plus dans le domaine de la communication à l'époque.

FIRETEAM ZERO, LE JEU DE CARTES

L'histoire d'amour entre **Fireteam Zero** et **Kickstarter** est loin d'être finie, puisque pratiquement simultanément (juste après, en fait) à la sortie du jeu dans le commerce sera lancé un nouveau **Kickstarter** visant à enrichir la gamme **FTZ**. Cette fois, il ne s'agit pas d'un jeu de figurines, mais d'un **jeu de cartes coopératif** (lui aussi). Si l'ambiance et les objectifs sont les mêmes, à savoir combattre une multitude d'ennemis et éliminer l'artefact final, le système de jeu lui sera propre. Ce format de jeu offre un certain nombre d'avantages : son prix, évidemment moins élevé que celui d'un jeu de figurines, son installation quasi instantanée et la courte durée des parties, environ 30 minutes (contre 1 à 2 heures pour le jeu de plateau). L'histoire se déroule en France, et les membres de la **Fireteam Zero** vont aussi devoir affronter des Allemands, en plus des monstres. Le jeu se prête parfaitement au mode solo, mais pourra se jouer à plusieurs, chacun jouant alors un héros luttant contre le système de jeu. Un certain nombre d'éléments clés du jeu de figurines seront repris, comme les dés gravés, la fameuse « Lucky Coin »... et même une figurine d'un nouveau type de Monstre, dont les caractéristiques seront données pour pouvoir être utilisées dans le jeu de plateau.



est aujourd'hui dans celui de l'imaginaire).

L'extension contient plusieurs nouvelles tuiles de scénarios qui vous permettront de découvrir un **village du désert** et un **laboratoire secret de la Wunderwaffe**. Une nouvelle mécanique fait son apparition : **l'équipement**. Il s'agit d'objets d'origine ordinaire, qui se sont retrouvés exposés à l'énergie résiduelle des artefacts. Ces équipements surnaturels offrent un grand choix de pouvoirs spéciaux, certains étant « gratuits » (par exemple la **Cape des Ténèbres**, qui permet à un héros de fuir une zone, quel que soit le nombre de monstres présents), d'autres nécessitant un **coût** pas forcément évident à payer pour l'utilisateur (par exemple, la défausse d'une carte). D'autres, enfin, sont carrément **maudits**, par exemple le **Médailleur Murmurant**, qui empêche un héros de recevoir les bonus des Spécialistes. **30 cartes d'équipement** sont fournies dans la boîte.

L'extension propose également une nouvelle famille de monstres : les **Thornspawn**. L'artefact à l'origine des **Thornspawn** dévore ses hôtes de l'intérieur, conserve leur savoir et utilise leur force vitale pour se construire un avatar de bois et de lianes. Comme pour les autres familles, ce nouveau groupe de créatures contient **8 sbires, 4 monstres d'élite et 1 Avatar**.

Pour contrer cette nouvelle menace, les héros auront pour leur part accès à de **nouvelles cartes** pour leur **deck d'actions**, de nouvelles cartes **d'amélioration** et de nouvelles cartes de **Focus**. Ils pourront aussi commencer chaque mission en écoutant un **enregistrement vocal**, comme dans

Le cycle Européen

La deuxième extension a pour cadre l'Europe, au cours de l'hiver 1943. Cette fois, vous allez devoir prendre d'assaut une **ville enneigée** en plus d'un étrange **manoir** qui cache des secrets innommables. L'extension introduit à aussi de nouvelles règles. Ainsi, vos personnages non joueurs, les **spécialistes** (le **Savant occulte** et le **Médium**), disposent désormais de leur propre **deck de compétences**. Ces compétences sont très puissantes, mais ont un coût élevé, car leur utilisation fait avancer le **marqueur de menace**, chose qui ne peut que rendre le jeu plus difficile et plus tendu par la suite.

L'artefact de cette extension, le **Spore Omega**, engendre un nouveau type d'ennemi : les **Bloodless**. Ces monstres sont ni plus ni moins que des **cadavres animés** par une colonie de spores. Ces créatures fongiques ne peuvent se déve-

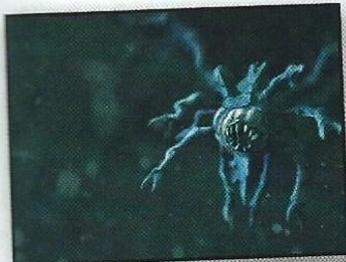


OPÉRATION PACIFIQUE

Les auteurs **Mike Langlois** et **Christian Leonhard** travaillent déjà sur la **prochaine saison de Fireteam Zero**, afin de proposer une nouvelle boîte de base ayant pour cadre un autre front de la Seconde Guerre Mondiale : le **Pacifique**. L'histoire va évoluer, la menace va se diversifier, de nouveaux monstres vont apparaître et le cadre de jeu sera forcément très différent de celui de l'Europe ou de l'Afrique. La nouvelle boîte sera un « stand alone », il ne sera donc pas nécessaire d'avoir la première boîte pour pouvoir y jouer (contrairement aux deux extensions présentées dans cet article), mais il sera possible de mixer les deux boîtes, pour plus de variété. La **boîte Pacifique** sera lancée sur **Kickstarter** l'année prochaine, en principe pour l'été 2016.



Hammerhead



la boîte de base.

Cette extension, tout comme l'autre centrée sur l'Europe, propose également un nouveau mode de jeu : les **missions indépendantes**. Il s'agit de missions, qui ne sont pas divisées en plusieurs chapitres et se jouent donc en une seule session. Ces aventures vous envoient sur des lieux spécifiques pour accomplir une mission certes courte, mais particulièrement violente. Si vous avez envie d'une partie rapide entre vos campagnes ou souhaitez initier des gens au monde brutal de **FIRETEAM ZERO**, elles sont faites pour vous. L'extension **Afrique** en propose trois.

opper que sur des cadavres, qu'elles animent telles des marionnettes. Chacune de ces créatures est reliée télépathiquement par un esprit unique contrôlé par le chef, l'Avatar désigné sous le nom de **Blacktooth**.

L'extension propose là aussi 13 nouvelles figurines de **Monstres** (1 Avatar, 4 élites et 8 sbires). Comme pour la première, cette extension comprend des **cartes d'améliorations** pour vos héros, 3 nouvelles **missions indépendantes** et une **introduction sonore** pour chaque mission.



Avatar Fetch

Verdict

C'est donc une vraie gamme qui est proposée dès la sortie de la boîte de base de **FIRETEAM ZERO**. C'est là un des effets positifs du **Kickstarter**, les add-ons ou certains stretch goals non exclusifs devenant des extensions immédiatement disponibles.

J'ai eu la possibilité de le tester, et j'ai immédiatement apprécié son univers immersif et son système de jeu, notamment la possibilité de toujours pouvoir réagir à n'importe quel moment de la partie, y compris durant le tour des autres joueurs. Il devrait beaucoup plaire aux amateurs de jeux coopératifs à la recherche d'un nouveau défi.

JAMIE JOHNSON

ACTUALITÉ

[FIRETEAM] ZERO

Squad Tactics & Horror Board Game

