

LE DÉFI DE LA REINE

CERCLE VICIEUX



par **B. de Grimouard**

POINT DE VUE

Xavier Berry

Un solo difficile à maîtriser, souvent très frustrant.



« Oyez, oyez l'histoire de Maïa Cœur Ardent qui devint reine des antédragons en affrontant, seule, jusqu'à six ennemis simultanément pour déjouer un infâme complot! » Le Défi de la reine permet de revivre cet instant de tous les dangers, car ce défi dans l'arène est terriblement relevé.

LES PROTAGONISTES

Le contenu de la boîte est représentatif de la modularité du jeu. Le plateau circulaire, en deux parties, est échancré pour accueillir six cartes ennemies. Il peut aussi recevoir un disque central supplémentaire qui représente le champ de vision et l'angle mort de l'héroïne dans l'arène. Les ennemis sont des cartes, tout comme les ajouts Char, Souffle épique et Conspirateurs. Le dragon en carton rappelle l'usage de son dé. Les ennemis peuvent recevoir un bouclier, à dépuncher également. Ils ont tous un marqueur en bois pour suivre leur piste de combat là où le joueur dispose d'un Cœur pour indiquer son niveau de santé. Mais le matériel clé est la brouette de dés à six faces, quatorze exactement, dont six en couleurs. La nouvelle qui met en scène tous les éléments et les personnages est bien agréable et, pour plus d'immersion, on pourra utiliser l'appli-minuteur de l'éditeur et sa musique stressante.

LE JUGEMENT DES ARMES

Pour commencer, on dispose de cinq dés blancs et d'un bleu, un jaune et un vert. Six ennemis prennent place dans l'arène devant une valeur de dé. Chacun d'eux a une piste de combat avec une case de départ, sur laquelle on pose le marqueur. Les autres cases indiquent le nombre de faces identiques à obtenir pour passer au cran au-dessus. Après avoir lancé tous les dés, on dispose d'une minute pour relancer autant de fois que l'on veut les séries que le hasard a formées. Au bout du temps imparti, ou avant si on le souhaite, on place les séries obtenues devant les ennemis pour vérifier qu'elles remplissent les conditions, contraintes

de couleurs et autres capacités spécifiques de l'ennemi correspondant. Attention, un dé seul fait descendre le marqueur sur la piste de combat. S'il arrive en bas de cette échelle, on subit une blessure. *A contrario*, s'il atteint son sommet, l'ennemi est défait et remplacé par un autre tant que huit n'ont pas été vaincus. En fin de manche, il est possible de récupérer un ou plusieurs dés issus de la piste de fatigue et, arrivé à la moitié des points de santé, on peut échanger un dé blanc contre un dé de couleur, qui aident à réaliser les contraintes pour certains ennemis, à chaque nouvelle blessure subie. À ces principes de base, on peut ajouter autant de modules que souhaité pour corser l'expérience ou bénéficier d'un peu d'aide.

ET ILS VÉCURENT HEUREUX ?

Kane Klenko apprécie tout ce qui est mécanique en temps réel. On le connaît pour l'excellent **Mission pas possible**, un peu moins pour **Flipship**, où il abandonne les dés au profit de la pichenette de jetons, et pour **Cosmic Factory**. Avec **Le Défi de la reine**, il renoue avec le lancer de dés en temps réel afin d'inaugurer la série Héros solo, nouvelle collection chez Renegade, dont le second opus **Warp's Edge** est en approche orbitale. Les deux se pratiquent uniquement en solo, ce qui est assez rare pour le souligner. Cette fois-ci, on alterne les phases de lancers frénétiques de dés avec des moments calmes pour résoudre les combats, analyser la situation et définir les prochaines séries à obtenir en priorité. Une minute pour relancer autant de fois que l'on veut, c'est à la fois terriblement court et assez long. On lance, on regarde ce que l'on obtient, puis on relance, et encore, parfois jusqu'à oublier les objectifs prévus, ne serait-ce que pour éviter des dés solos, synonyme de dégâts. En une minute, on doit constamment répondre à la question : faut-il garder les séries que l'on cherche à obtenir à l'aide du hasard ou risquer de contrarier celui-ci pour obtenir mieux, différemment ? Au bout du chronomètre, si l'on n'a pas ce que l'on voulait, on constate ce que Dame Chance a décidé par-delà les trop nombreux essais. **Le Défi de la reine** est conçu pour que le joueur se mette la pression tout seul. Et la frustration qui s'en dégage, liée à la crispation, ne rend que plus jouissive l'éviction d'un ennemi. La satisfaction n'est que de courte durée, car il est tout de suite remplacé. On alterne les bonnes et les mauvaises séries et plus on ajoute de modules, moins la maîtrise est évidente. Il n'y a pas de pondérateurs autres que le choix du joueur de pousser sa chance ou de s'arrêter.

DU SABLE & DU SANG

Les règles de base cantonnent donc ce « stop ou encore » à l'obtention de séries. Seuls les dés solos sont susceptibles d'occasionner des dégâts. Si l'on n'a aucune valeur demandée par un adversaire ou si

AUTEUR

Kane Klenko

ILLUSTRATEUR

Matthew Dobrich

ÉDITEUR 2020

Renegade France

GENRES

Stop ou encore en temps limité

PUBLIC

Gladiateurs éprouvés & pugnaces souveraines

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

1

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

L'ENTRAÎNEMENT, SOURCE DE SURVIE

Petite astuce: pour ne pas se laisser dépasser par le stress plus que de raison, il peut être utile de s'essayer sur une minute pour estimer combien de relances on est capable d'avoir tout en analysant la situation. Ainsi, plutôt que de surveiller le chronomètre, on peut se concentrer sur les valeurs obtenues, se situer dans le temps et savoir s'arrêter.

la série ne remplit pas les prérequis, il ne se passe rien. Attention cependant à ne pas laisser un ennemi infliger une blessure: non seulement on perd un point de vie (sur six, c'est conséquent), mais on doit laisser un dé sur la piste de fatigue et espérer le récupérer trois manches plus tard. Dans ce mode, **Le Défi de la reine** reste accessible. Il n'en a pas été ainsi à l'origine: la difficulté de la première version américaine a été revue à la baisse à la demande des joueurs tant les ennemis étaient redoutables. D'ailleurs, il se dit que le *deck* initial peut encore se trouver sur le net ou auprès de l'éditeur, pour peu que l'on soit grand amateur de jeux punitifs. **Le Défi de la reine** devient un réel challenge dès que l'on ajoute des modules complémentaires. Sur les six proposés, deux sont des aides au joueur, dans une certaine limite! Le dragon est un allié versatile. Il ajoute son dé aux symboles spécifiques. Griffe, dents et queue, si l'icône correspond à celle d'une carte, le dragon rallonge la série ou crée un duo,

évitant un dégât. Cependant, il en donne aussi si le dé se retrouve solitaire. L'aile est une protection. Si le symbole chaos reste visible une fois le temps écoulé, on est obligé de relancer tous les dés de couleur, ce qui chamboule ce que l'on a durement cherché à avoir. Le souffle épique est une série de cartes associées aux autres extensions, qui donnent un pouvoir permanent et assez fort. Mais on ne peut en avoir qu'une, tirée au hasard, quel que soit le nombre d'options ajoutées aux règles de base. Les quatre autres modules rendent la victoire bien plus complexe à atteindre: Les chars et les comploteurs immobilisent des dés qui seraient plus utiles au sein d'une série. Les boucliers ajoutent une défense à tout ennemi ne subissant pas de dégât. Pour les briser, il faut alors leur attribuer un dé solo, ce qui demande observation et lucidité, car on joue alors à l'inverse des règles de base. Soleil et Lune est très malin: il demande de bien surveiller ses lancers pour obtenir des résultats ciblés, éviter des blessures portées dans le dos de l'héroïne et en infliger devant elle afin de gagner un dé de couleur pour la phase suivante. Toutes ensemble, ces options multiplient les paramètres à gérer, les choix à faire pendant la phase de lancer ou celle de résolution.

C'est cette possibilité de moduler la difficulté qui rend **Le Défi de la reine** si réussi. Si celle-ci reste réelle, à chacun de définir le challenge qu'il souhaite relever. Ce qui demeure également, c'est la part importante du hasard, auquel il ne faut pas être allergique, et le peu de points de vie disponibles. Un mauvais lancer au mauvais moment peut en retirer deux ou trois. Il est difficile d'en revenir mais pas impossible. La pression que l'on s'impose alors ne fait qu'augmenter. Et si cela ne suffit pas, la musique d'ambiance de l'application officielle sait en rajouter.

Le Défi de la reine est impressionnant, relevé, prenant. Gagner est ardu et se mérite. On sort souvent exsangue d'une partie tant la tension est forte. La victoire est solitaire, mais elle est tellement belle qu'elle vaut bien un partage. La défaite est frustrante et appelle à une revanche vengeresse. La rejouabilité est agréable, car on a plaisir à tenter différentes combinaisons de modules pour mettre à rude épreuve sa vigilance, sa concentration et sa lucidité. Le plus remarquable est que **Le Défi de la reine** exploite pleinement sa spécificité de jeu solo: on se sent vraiment seul, cerné, livré au hasard et à ses propres choix pour passer de l'état de gladiateur à celui de souverain, brutalement. ☘

