

BLOCK MANIA

The
WAR
Is On!



A 2000 A.D.
JUDGE DREDD

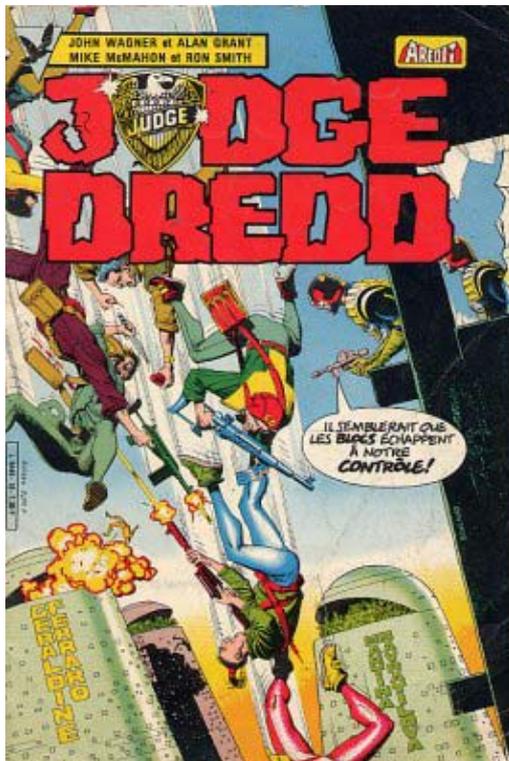


Introduction :

Afin de tester les nouveaux pistolets NERF acquis par les membres de l'association Nautilia et d'éprouver un nouveau système de règles de Murder, Nautilia vous propose une série de petits « affrontements » basés scénarisés dans le monde de Judge Dredd.

Background :

Dans une Amérique post-apocalyptique, futuriste et fasciste, l'ordre est maintenu par les Juges, gardien suprêmes de l'ordre, qui concentrent tous les pouvoirs : législatif, exécutif et judiciaire - leur leitmotiv est « I am the law ! » (« la Loi c'est moi ! »). À bord de leurs motos surpuissantes, ils sillonnent les mégalofoles et appliquent une justice expéditive pour faire régner la « Loi » et l'ordre.



Le Juge Dredd est un des juges de Mega-City One, le plus emblématique. C'est le meilleur (le pire) d'entre eux, car il est inflexible et sans compromis. Il est l'archétype même

de la justice et sa représentation symbolique dans ce comic ; son visage n'apparaît jamais, toujours dissimulé par la visière de son casque, ce qui renforce son aspect intraitable.

Mega-City One

Mega-City One est une mégalofole fictive qui sert de cadre principal à la série Judge Dredd ; elle s'étend sur toute la côte est du continent américain. Construite sur les ruines de villes telles que New York ou Washington après leur quasi-destruction par une guerre nucléaire, elle fonctionne comme un état indépendant. Elle est gouvernée par les Juges, présidés par un Conseil des Cinq et un Juge en Chef. Les Juges ont pour mission de faire régner l'ordre dans ce cauchemar urbain, véritable caricature de toutes les tares accumulées par les grandes villes du XXe siècle et au-delà : inégalités sociales, chômage, pollution, consumérisme effréné, guerres des gangs...



La ville est divisée en secteurs ; le bâtiment résidentiel typique est le « bloc », gigantesque gratte-ciel aux excroissances improbables, capable de contenir une population de 50 000 habitants. Il est virtuellement possible pour un citoyen de la Mega-City One de passer toute sa vie sans jamais sortir de son bloc, puisque ceux-ci disposent de toutes les infrastructures nécessaires : santé, écoles, commerces... Cette organisation en phalanstères tend à doter les occupants d'un sentiment territorial assez développé, et il n'est



pas rare que des tensions anodines entre immeubles voisins finissent par dégénérer en véritables batailles rangées (ou « guerre des blocs »).



Dans la série Apocalypse War de Judge Dredd, le premier numéro a été consacré à la guerre des blocs. Ce numéro exceptionnel présente les habitants de Megacity One qui décident de se faire la guerre pour passer le temps.

C'est cette histoire que nous vous proposons de revivre à travers « *Blockmania the Nerf game* ». ¹

¹ Ce jeu est directement inspiré de l'excellent jeu de plateau Blockmania édité en 1987 par Games Workshop.



Déroulement du jeu :

Les joueurs vont être répartis en deux équipes correspondant chacune à un block. Le jeu est décomposé en 8 tours de jeu.

Chaque tour de jeu se déroule comme suit :

- Phase préparation :
 - o L'équipe active choisi le scénario de l'affrontement
 - o plusieurs parties correspondant chacune à un tour de jeu.
- Affrontement :
 - o On résout le scénario de l'affrontement choisi.

Le tour suivant c'est l'équipe active devient l'équipe passive et inversement.

Chaque mission rapporte un certain nombre de point de défaite à l'équipe passive. L'équipe qui a le moins de points de défaite est déclarée vainqueur à la fin de l'après midi.





Composition de chaque équipe :

Deux chefs d'équipe vont être désignés par l'organisateur. Et chacun à tour de rôle va choisir un joueur et un personnage qui lui sera affecté, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient été choisis. Le Chef d'équipe qui vient en second dans le choix des joueurs sera le chef de la première équipe active.

Type de perso :

Type de personnage	Armement	Hardware	Règles spéciales	Nbr de perso dispo*
 Citydef	Recon	Chargeur supp / Gilet pare balles	Echappe à la « règle du tronc »	1
 Vigilant	2 Strike Fire	Robe de kkk		2
 Spugs	1 Strike Fire + couteaux de lancer/arme blanche			1
 Croks	1 Maverick	3 Medpack (redonne 1PV chacun)		1
 Fatties	1 Maverick	Coussin de rembourrage	+1PV	1
 Fusty	1 Strike Fire + arme blanche		Change de camp en fonction du type de mission.	1 (Philippe)

* sur base de 7 joueurs, et si les joueurs amène leurs propres guns, on pourra par exemple mettre plus de city def.





Mission :

Voici les différents types de mission, la plupart peuvent être réalisées plusieurs fois. Mais certaines ne peuvent être réussies qu'une seule fois par une équipe et peut avoir des conséquences sur les parties suivantes.
Chaque mission a une durée maximale de 10 min.



Demo charge:

Objectifs :

Equipe active : amener la demo charge au milieu de la pièce principale et enclencher le compte à rebours.

Equipe passive : empêcher la charge d'exploser.

Fusty : fait parti de l'équipe passive.
Conséquences : si la charge explose l'équipe passive reçoit 10pts de défaites. Cette mission peut être réalisée autant de fois que l'on veut.

Pillage du shopping mall :

Objectifs :

Equipe active : tuer tous les défenseurs du shopping mall.

Equipe passive : tuer tous les attaquants.

Fusty : fait parti de l'équipe passive.
Conséquences : si l'équipe active réussit la mission, l'équipe passive commencera ses prochaines missions avec la moitié de ses darts et subit 5pts de défaites. Cette mission ne peut être réussie qu'une seule fois.



Missile défense laser :



Règles spéciales :

L'un des joueurs de l'équipe passive (en priorité le City def et pas un Fatties) échange tout son équipement avec le missile défense laser (le Nerf Raider). Une fois la partie commencée, il n'a cependant pas le droit de se déplacer (il peut cependant bouger sur place pour éviter les darts).

Objectifs :

Equipe active : tuer le porteur du missile défense laser.

Equipe passive : tuer tous les attaquants.

Fusty : fait parti de l'équipe active.
Conséquences : si l'équipe active réussit la mission, l'équipe passive doublera tous ses points de défaite pour les prochains tours. Cette mission ne peut être réussie qu'une seule fois.



Scrawl :



Objectifs :

Equipe active : Déposer des banderoles (nappes en papier) anti-block adverse dans chaque pièce.

Equipe passive : tuer tous les attaquants.

Fusty : fait parti de l'équipe active.
Conséquences : si l'équipe active réussit la mission, l'équipe passive subit 1pt de défaite par mur « taggé ».



Règles de combat :

Dès qu'un joueur a perdu tous ses points de vie, il est mort pour le reste de la partie. Il se laisse tomber (sans tout casser) en lâchant un râle de douleur.

Les joueurs ont 2PV sauf s'ils sont touchés au tronc. Dans ce cas le joueur s'écroule directement.

Exception : Les fannies ont 3PV et ne tombent pas s'ils sont touchés au tronc et le city def a 2 PV mais ne tombe pas s'il est touché au tronc. Et bien sûr les judges et tout

particulièrement Judge Dredd ne sont pas soumis aux mêmes règles...

Soins : le Croks peut soigner jusqu'à 3PV par partie.

Munitions : Chaque joueur commence avec 6 darts par arme (sauf dans le cas de la mission Missile Defense Lazer où le Raider commence chargé au maximum). Cependant les joueurs peuvent ramasser les darts adverses pour recharger les leurs (attention certains darts ne passent pas dans le Recon ou le Raider).

