



Paul Peterson SMASH UP Anniversaire



Au-delà de ses mécaniques uniques, *Smash Up* a toujours cultivé un humour irrévérencieux, porté par le talent de nombreux artistes. En dix ans, ce sont des dizaines d'illustrateurs qui ont façonné l'un des mondes les plus drôles et les plus atypiques du jeu de société.

Avant sa sortie, *Smash Up* a existé sous le nom de *PNZR*, initiales de « Pirates, Ninjas, Zombies et Robots ». Ces Factions, ainsi qu'une poignée d'autres encore en travail à l'époque, allaient constituer le cœur du jeu. Dès le départ, la grande question a été de savoir comment les faire vivre visuellement. Après de longues discussions, l'équipe a décidé que *Smash Up*, du fait même de sa nature hétéroclite, mêlant allègrement dinosaures, pirates et ninjas, se devait d'être un jeu amusant et un peu farfelu. Les illustrations et tout l'imaginaire du jeu allaient alors suivre une règle simple : « Imaginez que vous avez 7 ans et que vous engloutissez une tonne de céréales sucrées devant les dessins animés ! »

La suite, vous la connaissez. Tout du moins les dix premières années...

Dans le jeu de base, il n'y avait aucune intention de croiser les Factions entre elles. La plupart des illustrations cherchaient simplement à représenter chaque Faction s'occupant de ses propres affaires. Mais une illustration du Petit Peuple mettant en scène un OVNI combattant un T-rex allait changer la donne. Cette image établissait le fait tout simple que les Factions cohabitaient dans un même univers, les illustrations qui ont suivi, au fil des extensions, ont perpétué cette tradition, et le monde de *Smash Up* est devenu encore plus farfelu !

Nous espérons que vous apprécierez ce retour sur l'histoire secrète des incroyables illustrations des Factions de *Smash Up*.





© 2022 Alderac Entertainment Group, Inc.
© 2025 IELLO SAS pour la version française.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France
iello.fr
Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques
associées sont ™, ® et © Alderac Entertainment Group, Inc.
Tous droits réservés. Imprimé en Chine.



Toute reproduction, distribution ou diffusion de tout ou partie de ce livre sans le consentement écrit de l'éditeur –et quelle qu'en soit la forme– est formellement interdite, exception faite de courts extraits insérés dans un article critique ou pour tout autre usage non commercial autorisé par la loi sur la propriété intellectuelle.

TABLE DES MATIÈRES

Aliens	4	Explorateurs.....	42	Samourais	62
Dinosaures	5	Grands-Mères	43	Vikings	63
Ninjas	6	Rockstars	44	Luchadors	64
Pirates	7	Oursons	45	Police Montée	65
Robots	8	Dream Team.....	46	Mousquetaires	66
Petit Peuple	9	Monstrapoches.....	48	Sumos	67
Sorciers.....	10	Kaijū.....	49	Pingouins	68
Zombies.....	11	Petites Magiciennes	50	Contes d'Anansi	69
Cavalerie Ours.....	12	Super Combattants	51	Anciens Incas	70
Fantômes.....	13	TITANS	52	Contes de Grimm	71
Plantes Carnivores	14	Moutons	53	Voyageurs Polynésiens	72
Steampunks	15	Danseurs Disco	54	Contes Féeriques Russes	73
Grands Anciens	16	Maîtres Kung-Fu	55	Gobelins	74
Innsmouth	17	Routiers	56	Chevaliers de la Table Ronde	75
Serviteurs de Cthulhu	18	Justiciers	57	Sirènes.....	76
Université Miskatonic.....	19	TITANS	58	Squelettes	77
Singes Cyborgs	20	Anciens Égyptiens	60	Champions du Monde	78
Métamorphes	21	Cow-Boys.....	61	L'équipe de <i>Smash Up</i>	80
Super Espions	22				
Voyageurs du Temps	23				
Fourmis Géantes.....	24				
Savants Fous	25				
Vampires	26				
Loups-Garous	27				
Geeks.....	28				
Fées	29				
Chatons.....	30				
Poneys Magiques	31				
Princesses	32				
Dragons.....	33				
Mythologies Grecques	34				
Requins	35				
Super-Héros.....	36				
Tornades.....	37				
Chevaliers des Étoiles.....	38				
Changeformers.....	39				
Squatteurs de Trône	40				
Voyageurs de l'Espace	41				

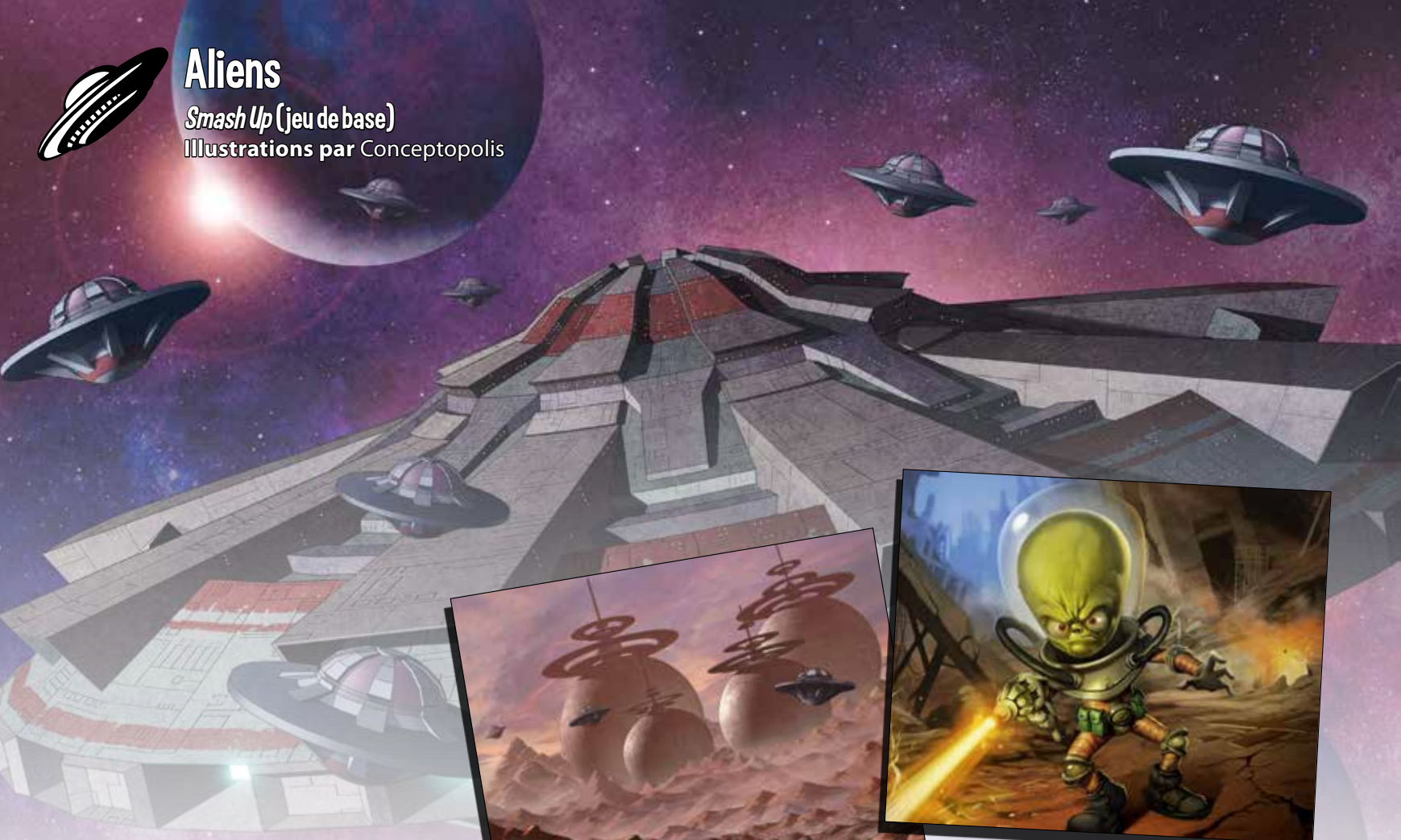




Aliens

Smash Up (jeu de base)

Illustrations par Conceptopolis



Conceptopolis a vraiment réussi à insuffler cette ambiance propre aux drive-in des années 1950 à la Faction des Aliens. Ayant puisé notre inspiration dans des classiques tels que *Invasion of the Saucer Men* et *Mars Attacks!*, nous voulions que nos Aliens soient à la fois amusants et menaçants. Les rayons de désintégration, les kidnappings à des fins d'expérimentation et les technologies de terraformation font ainsi partie intégrante de leur arsenal pour la domination mondiale.

Dinosaures

Smash Up (jeu de base)

Illustrations par Saliym McCullin



Dès le début, nous savions que les Dinosaures feraient partie de l'aventure *Smash Up*. Mais nous voulions que les nôtres soient uniques, d'une manière ou d'une autre. Lorsque le directeur artistique, Todd Rowland, a reçu les premiers croquis des Dinosaures, il les a montrés à ses fils Jack et Tyler, alors âgés de 8 et 6 ans. Leur première question a été : « Mais pourquoi ils n'ont pas de lasers ? » Cette question a été transmise telle quelle au talentueux Saliym McCullin. La suite de la (pré)histoire, vous la connaissez.

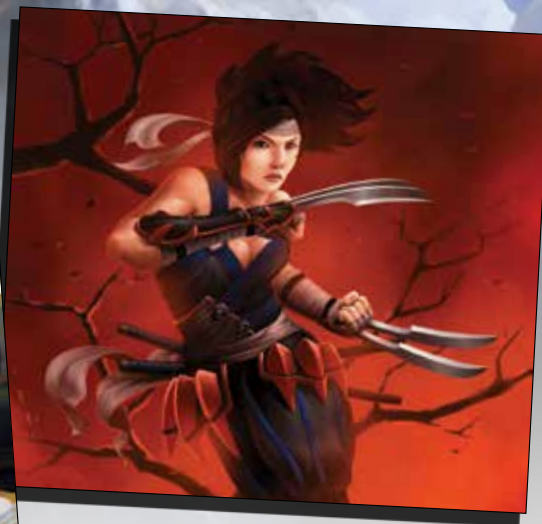




Ninjas

Smash Up (jeu de base)

Illustrations par Isuardi Therianto et Crut



Les Ninjas sont une Faction intéressante dont nous avons voulu moderniser le look. Isuardi Therianto et Crut ont incorporé des clins d'œil à un célèbre ninja de jeux vidéo, ainsi qu'à un ancien jeu de société, *Legend of the Five Rings (La Légende des Cinq Anneaux en français)*. À ce jour, aucun joueur n'est parvenu à retrouver le ninja de la carte Camouflage Urbain. Preuve que les illustrateurs ont fait du très bon travail !

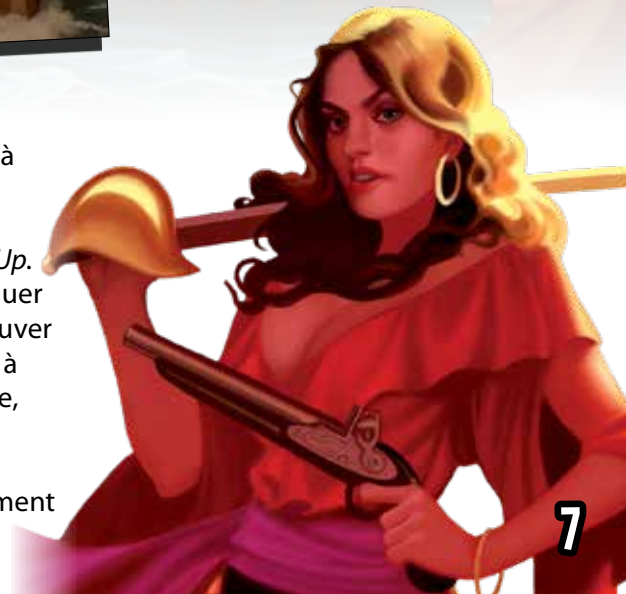
Pirates

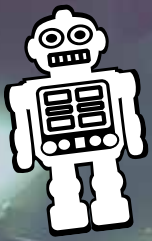
Smash Up (jeu de base)

Illustrations par Francisco Rico Torres



Les Pirates sont la première Faction à avoir été illustrée par Francisco Rico Torres, qui a ensuite collaboré à de nombreuses autres boîtes de *Smash Up*. Même si ce fut un vrai plaisir de voguer sur le jargon de la piraterie pour trouver le nom des cartes, la plus amusante à créer a probablement été la dernière, le Titan de la Faction : Le Kraken. C'est l'unique carte qui nécessite de crier pour être jouée, mais certainement pas la seule qui vous fera hurler!





Robots

Smash Up (jeu de base)

Illustrations par Bruno Balixa

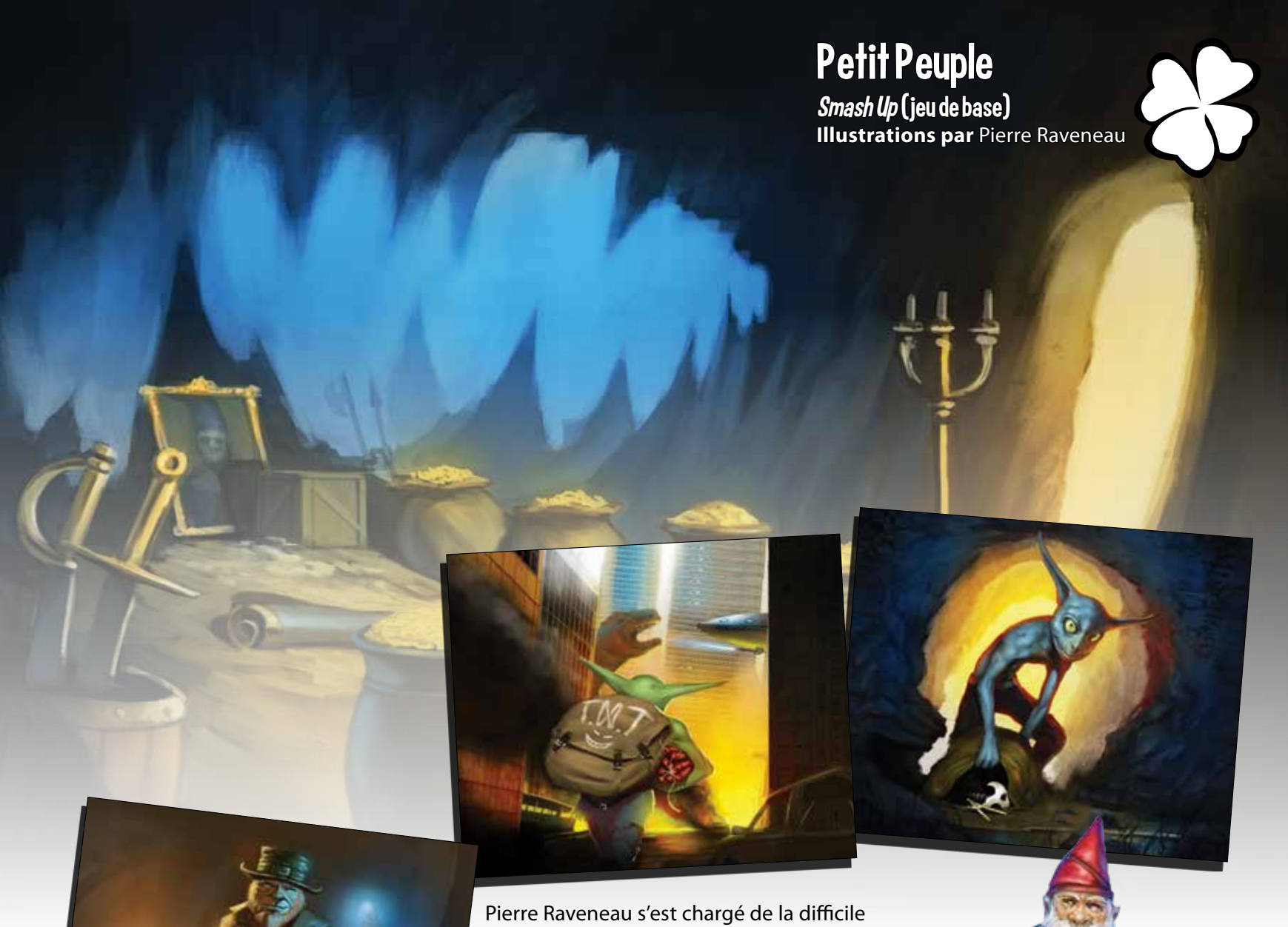


Les Robots sont l'une des Factions pour laquelle la culture populaire regorgeait le plus de références auxquelles nous pouvions – et devions – rendre hommage. Au bout du compte, nous avons opté pour un mélange entre robots populaires et robots de notre propre création. Les illustrations de Bruno Balixa ont donné vie à toutes ces menaces mécaniques, et son Nukebot est même devenu l'un des emblèmes du jeu.

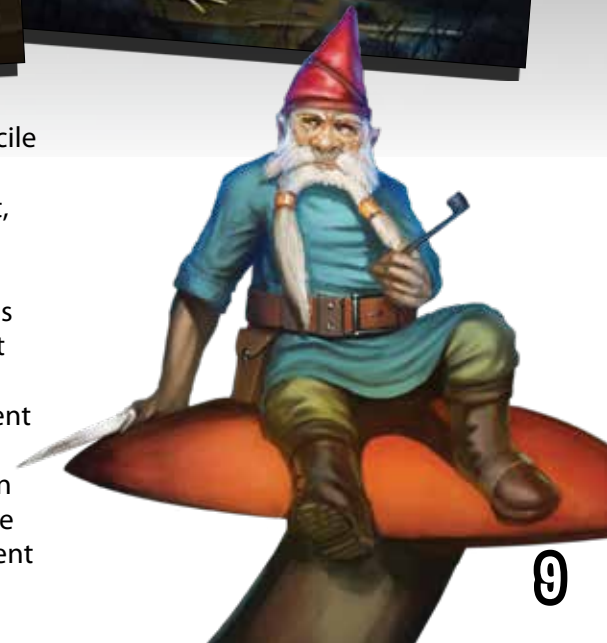
Petit Peuple

Smash Up (jeu de base)

Illustrations par Pierre Raveneau



Pierre Raveneau s'est chargé de la difficile tâche d'illustrer le Petit Peuple, qui offrait des horizons très divers. En effet, cette Faction mêle gnomes, kobolds, lilliputiens et bien d'autres : tout un folklore savamment réuni sous les traits de crayon uniques de l'illustrateur. Fort de son originalité, le Petit Peuple a également ouvert la porte au croisement des Factions, notamment avec la carte Retour De Flamme qui met en scène un Dinosaur combattant des Aliens. Cette tendance a par la suite considérablement influencé le futur de *Smash Up*.

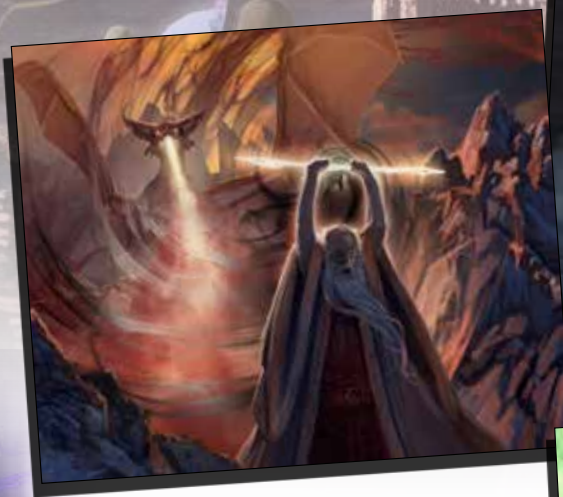




Sorciers

Smash Up (jeu de base)

Illustrations par Carmen Cianelli

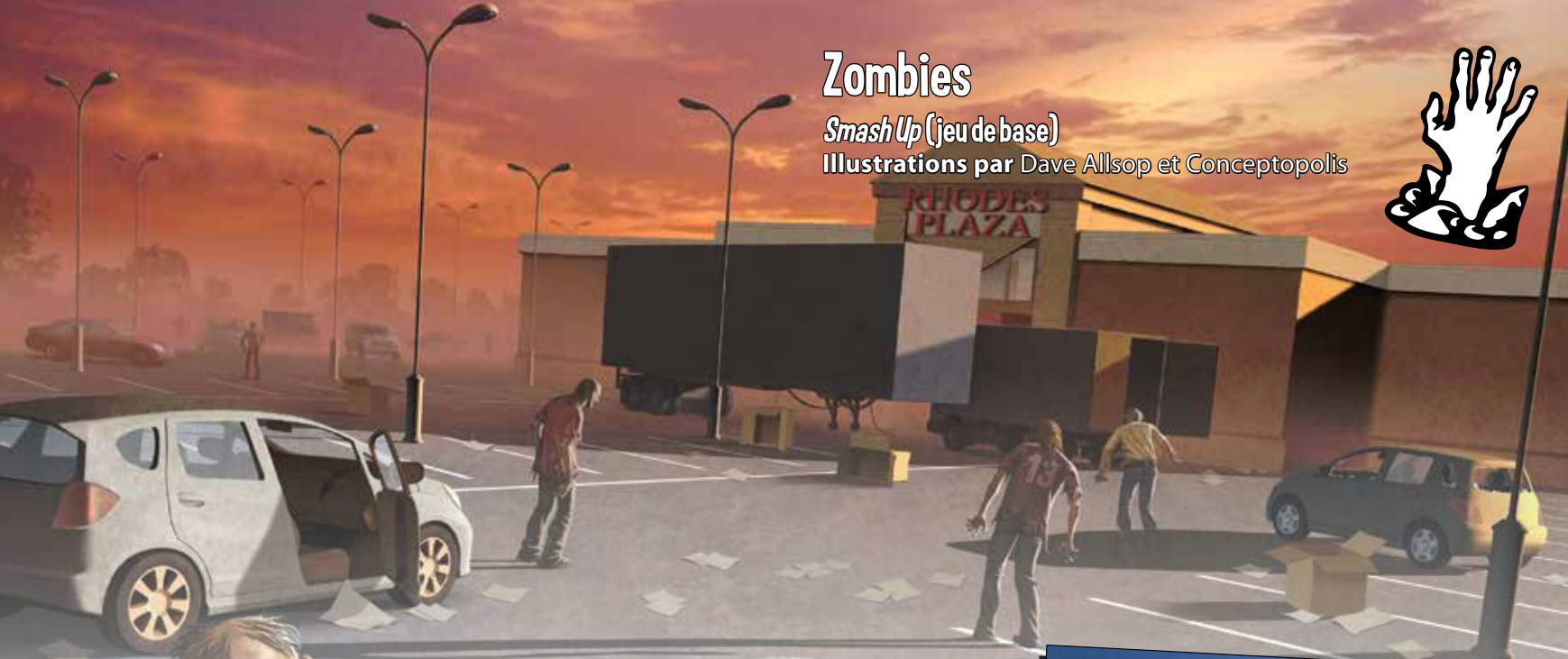


Les Sorciers, nos maîtres de la pioche de cartes. Carmen Cianelli s'est chargée d'illustrer cette Faction alors que nous travaillions encore sur les premières ébauches graphiques de *Smash Up*. C'est pourquoi elle a un côté un brin plus fantastique que certaines autres Factions, plus humoristiques. Cela leur donne un look assez unique que nous ne referions pour rien au monde!

Zombies

Smash Up (jeu de base)

Illustrations par Dave Allsop et Conceptopolis



Les Zombies... mes amis, les Zombies... Ils sont un point de discord dans le jeu, et ce depuis ses débuts. Avouons-le, ils sont forts! Trop forts... Mais ils permettent tant de références aux films et grands classiques de zombies qu'on leur pardonne. Nous avons eu la chance que l'excellent illustrateur d'horreur Dave Allsop accepte de se charger de, disons, donner vie à nos Zombies, ce qui au final met tout le monde d'accord.

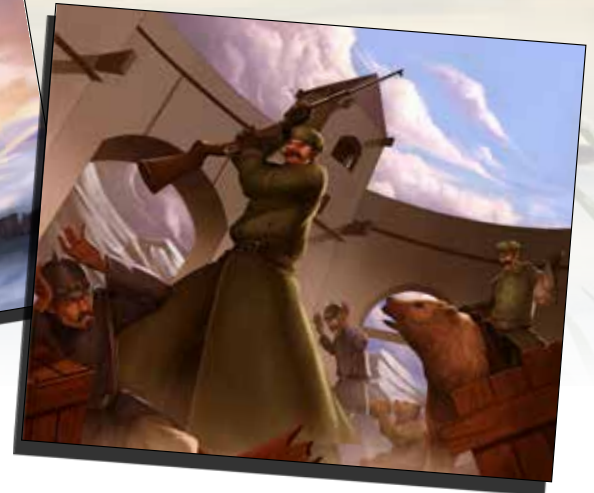




Cavalerie Ours

Même Pas Mort

Illustrations par Gong Studios



Même Pas Mort a été la première extension de *Smash Up* : de son succès dépendait donc la suite de l'aventure... Et comme l'histoire nous l'a montré, la Cavalerie Ours livrée par Gong Studios a immédiatement captivé l'imaginaire des joueurs. Car tout comme nos Dinosaures équipés de lasers, nos Cosaques ne pouvaient pas seulement se contenter de monter à cheval. Leurs montures nous ont ainsi permis de nous amuser avec les ours et l'image qu'on s'en fait. D'ailleurs, gardez l'œil ouvert : peut-être apercevrez-vous un ours friand de miel sur l'une des cartes.

Fantômes

Même Pas Mort

Illustrations par Yating Sun



Yating Sun a donné « corps » aux membres éthérés de la Faction des Fantômes tout en y insufflant une bonne dose de narration. Tout le monde ne l'aura pas remarqué, mais chacune de ces Créatures fantomatiques raconte, au travers de son illustration, l'histoire de sa disparition ! D'une fiole empoisonnée à des canines un peu trop acérées, cette famille a connu une fin somme toute assez horrible. Mais pourquoi un tel sort ? Vous le découvrirez au fil des cartes...





Plantes Carnivores

Même Pas Mort

Illustrations par Dinobot Illustrations



DO NOT STEP
ON THE
PLANTS



Les Plantes Carnivores ont été cultivées à partir de petites graines d'idées de Dinobot Illustrations. Au-delà de l'hommage évident que nous voulions rendre à Audrey II, Dinobot Illustrations s'est librement amusé à créer les nombreux autres membres de cette Faction, des jeunes pousses les plus pénibles aux énormes lianes capables d'écraser des Bases entières sous leur poids.

Steampunks

Même pas mort

Illustrations par Conceptopolis



Avec les Steampunks, Conceptopolis nous ramène au XIX^e siècle. Bien que cette Faction n'ait pas de croisements avec les autres dans ses illustrations, elle dispose d'un design et d'un caractère propres très forts. Aussi la pin-up en jet pack a-t-elle ensuite été réutilisée sur de nombreux supports marketing pour le jeu au fil des années.





Grands Anciens

Cthulhu Fhtagn!

Illustrations par Alex Konstad



Comment illustrer des entités qui échappent à tout ce que peuvent appréhender nos pauvres esprits rationnels ? Alex Konstad, lui, y est parvenu, et ce sans avoir besoin de consulter un psychiatre par la suite ! Ces cauchemars ambulants capables de vous vider de toute santé mentale ont inspiré nombre de représentations décalées et créatives, et même si toutes les références que nous avons convoquées ne sont pas exactement liées aux Grands Anciens, elles nous ont permis d'explorer davantage la vaste galerie de personnages de Lovecraft.

Innsmouth

Cthulhu Fhtagn!

Illustrations par Benjamin Sowa



Innsmouth a été la première Faction à proposer des serveurs tous identiques les uns aux autres. Benjamin Sowa s'est chargé de nous présenter les Habitants d'Innsmouth et les ruelles humides de cette ville côtière, dont il a dépeint la vie aquatique avec beaucoup de détails ! Ses illustrations ont un aspect morne, pluvieux et moite qui s'inscrit parfaitement dans l'environnement des Profonds.

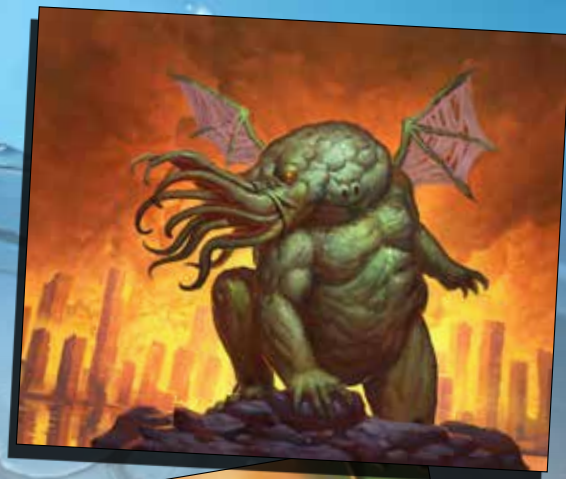




Serviteurs de Cthulhu

Cthulhu Fhtagn!

Illustrations par Brian Hagan et Alex Konstad



« Ph'nglui mglw'nqfh Cthulhu R'lyeh wgah'naghtagn! » Brian Hagan a distillé dans *Smash Up* la folie des cultistes de Cthulhu, insufflant partout étrangeté et sentiment d'effroi. Alex Konstad s'est quant à lui chargé du grand méchant vert, qui a fait la couverture de l'extension.



Avec l'Université Miskatonic, nous savions que nous voulions un groupe capable de se plonger dans les mystères surnaturels les plus effrayants et de faire tomber les masques de monstres indéfinissables. Et indéniablement, il n'existe qu'une seule équipe dans toute la pop culture à même d'y parvenir. Le drôle de duo qui marque d'un « X » tous ses fichiers ? Certainement pas. Ces deux gars qui pourchassent les fantômes sur une chaîne pour ados ? Amateurs. Il n'y avait véritablement que deux personnages que nous pouvions usurper et, *kof kof*, nous ne pouvons pas les nommer pour des raisons de droits d'auteur. Andy Wright a magnifiquement illustré ces détectives.

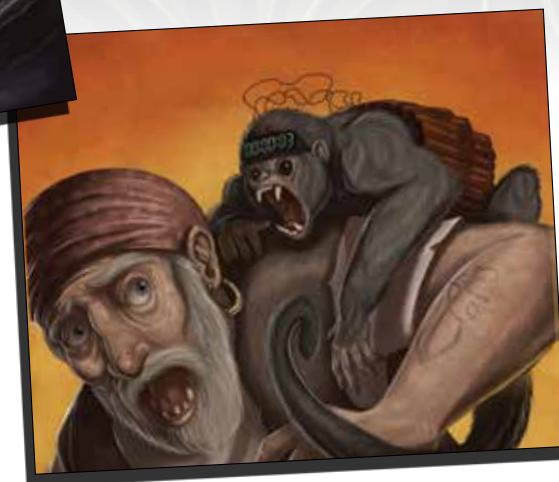




Singes Cyborgs

Séries B

Illustrations par Brynn Metheney



Qui n'aime pas les singes ? Brynn Metheney a donné vie à toute cette petite troupe qui, banane sur le gâteau, s'est trouvée affublée d'appareils fous et de technologies en tous genres ! Ces images se sont révélées particulièrement réussies grâce au talent de Brynn en matière d'illustrations animalières et sa participation à la conception artistique de très grands films.

Métamorphes

Séries B

Illustrations par Víctor Pérez Corbella



Víctor Pérez Corbella a illustré les Métamorphes, et c'était un véritable défi ! L'artiste a réussi à intégrer de nombreuses Factions de l'époque à son travail, montrant ainsi la capacité des Métamorphes à se fondre dans la masse et à prendre les traits de n'importe qui. De la Cavalerie Ours aux Ninjas, beaucoup ont participé à l'aventure. Vous remarquerez cependant que les Métamorphes n'ont pas été jusqu'à se transformer en Zombies. Cela aurait tout simplement été dégoûtant.

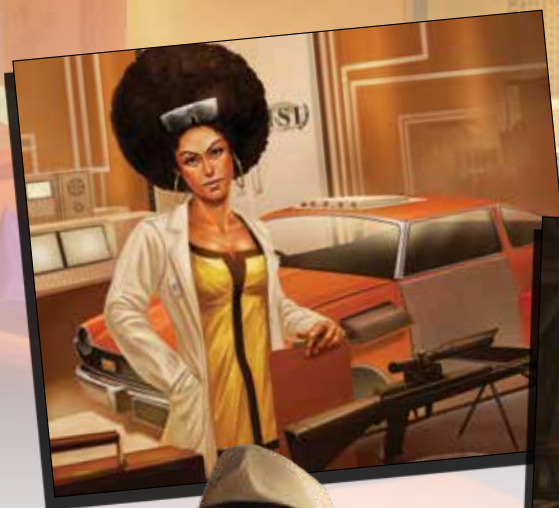




Super Espions

Séries B

Illustrations par Wen Juinn (Gong Studios)



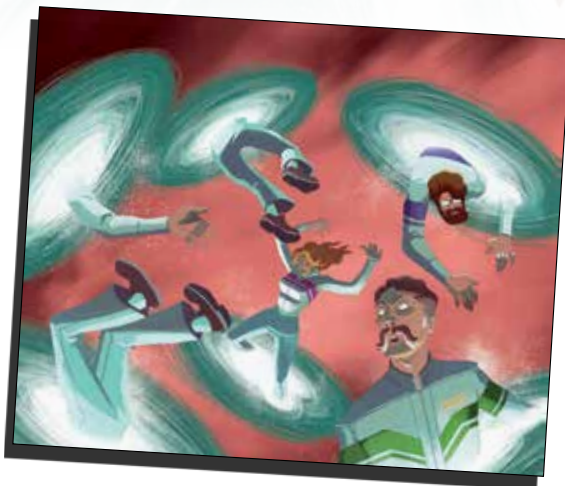
Les Super Espions de Gong Studios ont apporté à *Smash Up* tout le groove des grands classiques du cinéma d'espionnage. On pourrait presque sentir leurs répliques pleines d'esprit émaner des illustrations. Avec leurs smokings, leurs justaucorps et leurs cols à volants, les Super Espions sont prêts à faire échouer les plans maléfiques de leur ennemi juré, l'HAVOC. Oui, nous nous sommes créé notre propre petite histoire pour ces agents, qui ne sont pas du tout dérivés d'une grande saga...



Voyageurs du Temps

Séries B

Illustrations par Igor Heras



Le voyage dans le temps est depuis toujours une intrigue phare – aussi passionnante que déroutante – de la science-fiction. Il est toutefois bien difficile de représenter le phénomène en une seule image.

Heureusement, Igor Heras nous a aidés à comprendre ce qui se passait... encore et encore ! Des cartes comme Retour de Force parviennent finalement à communiquer cette idée, en mettant par exemple en scène une voyageuse temporelle venue se prêter main-forte à elle-même alors qu'elle reçoit un coup de poing de la part d'une Belle des Mers enragée.





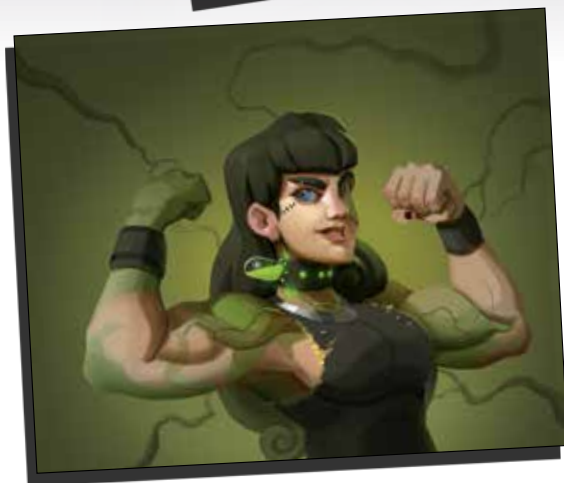
Fourmis Géantes

Monstres Sacrés

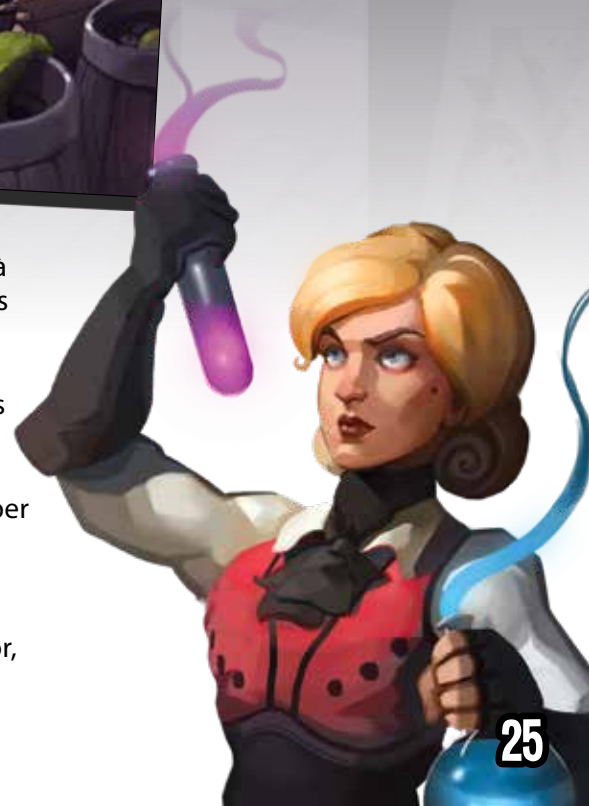
Illustrations par Marcel Stobinski



Marcel Stobinski nous ramène dans les années 1950 pour un hommage aux monstres du drive-in. Les Fourmis Géantes font référence au grand classique du cinéma *THEM!* (*Des monstres attaquent la ville* en français), dans lequel une colonie de fourmis mutantes s'empare du pays. Un groupe de fourmis n'est toutefois pas forcément des plus intéressants à représenter, puisqu'elles se ressemblent toutes. C'est pourquoi Marcel s'est concentré sur les détails en arrière-plan, conservant ainsi le dynamisme des illustrations.



Le laboratoire a pris le pouvoir grâce à Prosper Tiplaldi ! La caractérisation des Créatures de cette Faction a été l'une des plus amusantes que nous ayons connues dans ce jeu. Les personnages ont littéralement pris vie –oui, nous sommes allés jusque-là– à travers le coup de crayon ultra stylisé que Prosper envisageait pour chacun d'eux. Igor se devait d'être petit et son visage d'exprimer les années de servitude passées sous les ordres de Herr Doktor, tandis qu'il fallait que l'impatience de l'assistante de laboratoire transpire dans certaines de ses actions.





Vampires

Monstres Sacrés

Illustrations par Francisco Rico Torres



Il y a tellement de vampires à parodier. Puisqu'il s'agit de l'un des monstres les plus populaires, Francisco Rico Torres a pu explorer de nombreux horizons. Nous avons bien sûr voulu rendre nos propres hommages à *Nosferatu*, *Vampira* et *Blacula, le vampire noir*, mais lorsque nous en sommes venus à *Dracula*, nous avons choisi d'adopter le look du comte de Christopher Lee ainsi que de celui des films de la Hammer des années 60 et 70.

Loups-Garous

Monstres Sacrés

Illustrations par Alex Stone



Les Loups-Garous ont été illustrés par Alex Stone, qui a insufflé une énergie explosive à ses visuels, ce qui convient parfaitement à ces puissants métamorphes. Et même si nous en avons fait quelques-unes, nous avons essayé de limiter au maximum les blagues sur les chiens.





Geeks

La Grosse Boîte Pour Geek; L'Énorme Boîte Pour Geek

Illustrations par Francisco Rico Torres et Marcel Stobinski

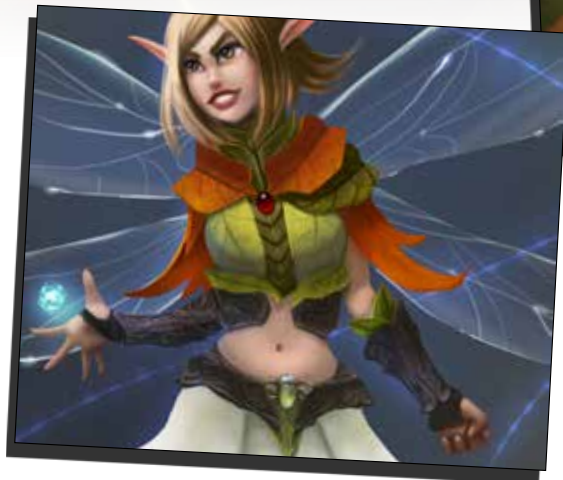


Nous devons une grande partie du succès initial de *Smash Up* au fait d'avoir participé à l'émission en ligne *TableTop*, sur la chaîne *Geek & Sundry*. En guise de remerciements, nous avons inclus les créateurs de la chaîne, Wil Wheaton et Felicia Day, dans la Faction des Geeks. Le concepteur de *Smash Up*, Paul Peterson, ainsi que le producteur Todd Rowland y font également une apparition.

Fées

Trop Minions

Illustrations par 2Minds Studio



Avec cette boîte, 2Minds Studio a eu l'occasion unique d'illustrer une extension complète de *Smash Up*. Nous avons vu que leur portfolio et leur sens aigu du « mignon » correspondaient parfaitement au style de notre jeu. Les Fées sont ainsi un excellent exemple de leur capacité à combiner douceur et puissance.

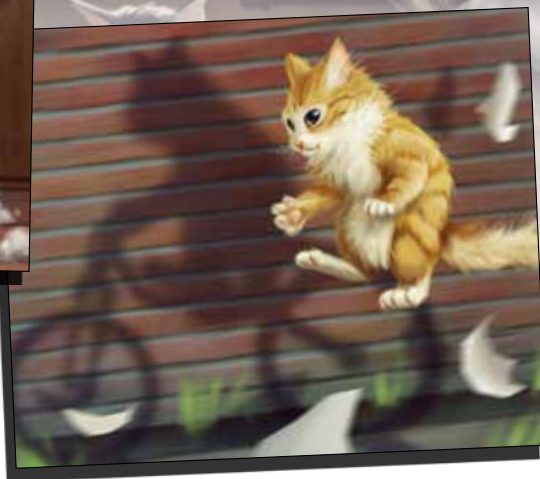




Chatons

Trop Minions

Illustrations par 2Minds Studio



L'Internet regorge de blagues et de memes sur les chats. 2Minds Studio a donc eu beaucoup à faire avec cette Faction afin de ne garder que les plus parlants.

Nous espérons qu'aujourd'hui encore, après toutes ces années, des joueurs se souviennent du gag du Cheezburger – bien que nous soyons allés encore plus loin en faisant référence aux affiches « Hang in There » (« Accroche-toi » en français).



Poneys Magiques

Trop Minions

Illustrations par 2Minds Studio



Nous ne savons pas si cette tendance est toujours d'actualité, mais à l'époque de *Trop Minions*, il y avait un mouvement, étrange et merveilleux, d'adultes obsédés par les chevaux de dessins animés (pourtant plutôt destinés aux enfants). Nous nous étions alors dit : « Quoi de mieux pour notre projet ? Avec ces Poneys Magiques, on pourrait en plus se moquer un peu au passage de la magie et du pouvoir de l'amitié ! » Alors bien sûr, c'est ce que nous avons fait !





Princesses

Trop Minions

Illustrations par 2Minds Studio



2Minds Studio s'est chargé d'illustrer les plus jolies des Créatures, les plus mignonnes de toutes : les Princesses.

Ces demoiselles à la fois glamour et raffinées ont apporté au jeu le bon mélange de charme, de sophistication, et de petits amis des bois.

Tous les membres de l'équipe de *Smash Up* ont des filles, et nous avons depuis longtemps perdu le compte du nombre d'heures passées à regarder ces héroïnes animées. Mais vous savez quoi ? Cela a permis à chacun de comprendre comment l'une d'entre elles pourrait éventuellement détruire un vaisseau extraterrestre ou terrasser un énorme T-rex blindé, et ce genre d'informations n'a pas de prix pour la création d'un jeu.

Dragons

Vous l'Aurez Voulu!

Illustrations par 2Minds Studio



Il nous a fallu un temps étonnamment long pour intégrer la Faction des Dragons – thème pourtant classique – dans *Smash Up*. Heureusement, pour *Vous l'Aurez Voulu!*, vous avez fait en sorte que nous ne puissions plus nous permettre d'attendre. C'est à nouveau 2Minds Studio qui s'est chargé de dépeindre ces sauriens, dans un style qui s'éloigne du côté « joli cœur » bien établi de l'extension *Trop Minions*. Ils ont brillamment fait jaillir le feu, le chaos et la destruction de ces puissantes bêtes sur nos tables.

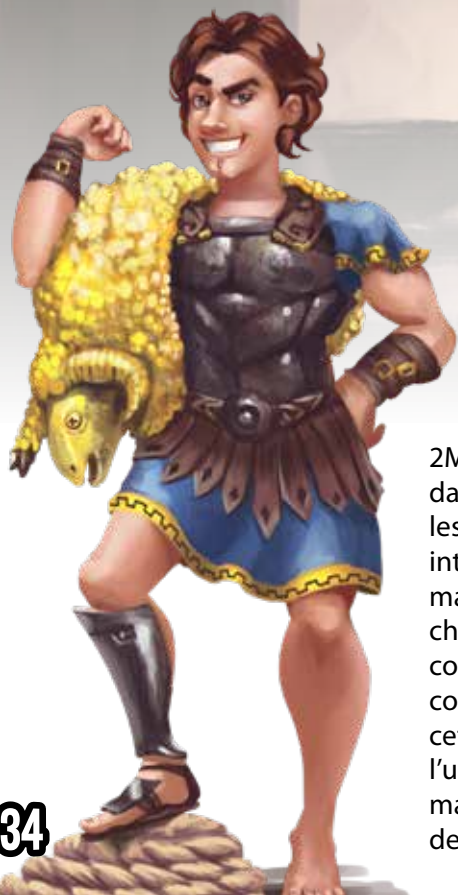




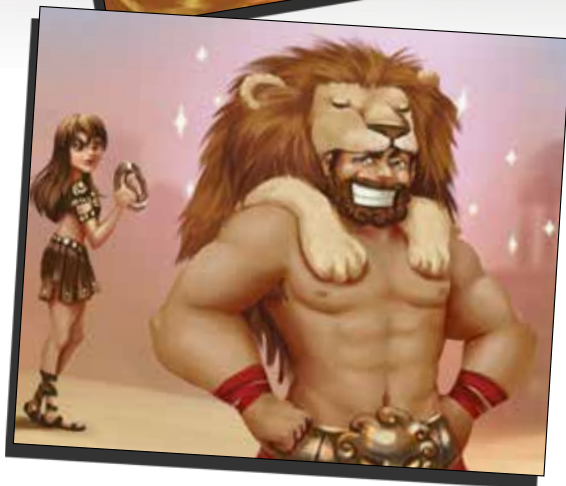
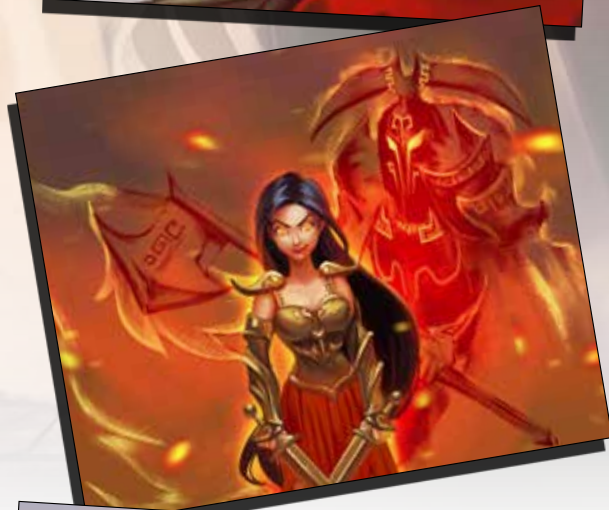
Mythologies Grecques

Vous l'Aurez Voulu!

Illustrations par 2Minds Studio



2Minds Studio est (encore !) de retour dans *Smash Up* pour, cette fois, illustrer les Mythologies Grecques. Nous y avons intégré autant de mythes que possible, mais non sans un petit twist : nous avons choisi de représenter les dieux grecs comme des Actions, et les héros humains comme des Créatures. Le Spartiate de cette extension est également devenu l'un des pin's à collectionner de la marque, vendu lors des conventions ces dernières années.



Requins

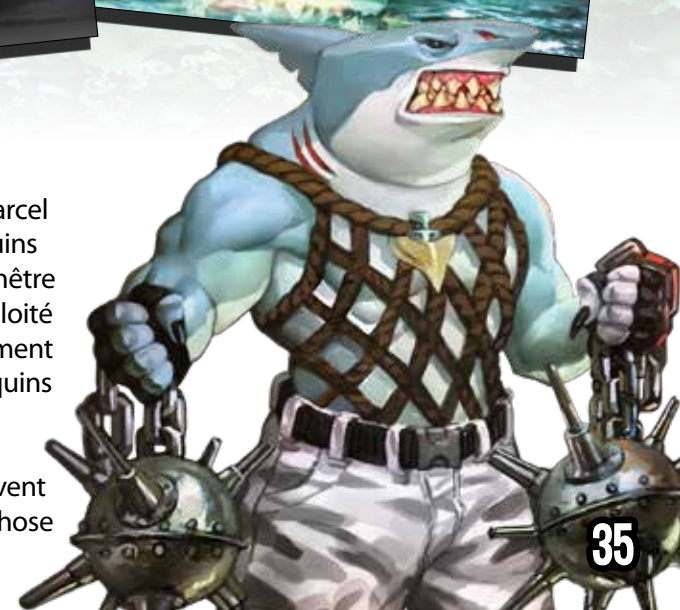
Vous l'Aurez Voulu!

Illustrations par Marcel Stobinski



Des squales. Avec des jambes.
Et des armes.

Mais pourquoi pas, après tout ? Marcel Stobinski a fait descendre les Requins dans la rue, ce qui a ouvert une fenêtre sur tout un pan artistique non exploité de leur univers. Cela nous a également permis de mettre en scène les Requins en train d'en découdre avec plein d'autres Factions. Et c'est somme toute assez logique, puisqu'ils doivent constamment chercher quelque chose à se mettre sous la dent.





Super-Héros

Vous l'Aurez Voulu!

Illustrations par Dudu Torres



36



Bien avant de rêver à *Smash Up : Marvel*, nous avons déjà décidé d'explorer le monde de la bande dessinée et des comics en donnant naissance à notre propre Faction de surhommes.

Dudu Torres s'est ainsi servie des nombreux clichés des bandes dessinées pour cette Faction, comme l'incapacité des personnages principaux à rester morts, leurs acolytes omniprésents et leurs inévitables faiblesses. Par un heureux hasard, les Super-Héros se combinent parfaitement à la Faction des Avengers!



Tornades

Vous l'Aurez Voulu!

Illustrations par Gildia Art Guild



La Gildia Art Guild a su relever un défi de taille : illustrer le vent ! Nous voulions évidemment faire une blague sur la série de films *Sharknado* lorsque les Requins se sont imposés en tant que Faction, alors nous avons créé les Tornades comme une cinquième Faction, totalement gratuitement. Gildia Art Guild leur a ensuite donné de la personnalité et a entraîné plusieurs autres Factions dans cet ouragan !



Chevaliers des Étoiles

Ressemblances Fortuites

Illustrations par Alberto Tavira



Dans l'extension *Ressemblances Fortuites*, nous avons été très directs dans nos références à certaines licences bien connues. Mais nous l'avons fait uniquement parce que nous adorons tous ces films et séries, en particulier ceux qui se sont déroulés « il y a bien longtemps » ! Et nous avons eu beaucoup de plaisir à travailler avec Alberto Tavira pour imposer ces clins d'œil percutants.

Changeformers

Ressemblances Fortuites

Illustrations par Gong Studios



Gong Studios a été chargé d'illustrer l'un des dessins animés les plus appréciés de notre enfance, ou tout du moins notre version de celui-ci. Et les références sont nombreuses, des clins d'œil à l'emballage des jouets jusqu'à la sempiternelle question qui taraude encore les esprits : « Mais où vont leurs passagers lorsqu'ils se transforment à nouveau en robots ? »





Squatteurs de Trône

Ressemblances Fortuites

Illustrations par Gong Studios



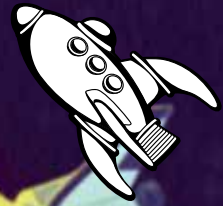
Les Squatteurs de Trône sont une parodie évidente d'un livre et d'une série télévisée très populaires. Bien que, sur la fin, cette dernière n'ait pas tout à fait réussi son atterrissage, nous sommes convaincus que les Squatteurs seront toujours les bienvenus à la table de *Smash Up!* Gong Studios a su élaborer un monde de trahison, de magie et de chewing-gum, nous entraînant ainsi dans leur splendide interprétation de cette Faction.



Voyageurs de l'Espace

Ressemblances Fortuites

Illustrations par Francisco Rico Torres



Nous avons estimé qu'il était de notre devoir de parodier la plus grande franchise de space opera de tous les temps, qui s'avère également être la plus grande saga télévisuelle jamais créée sur l'espace! Francisco Rico Torres a illustré les Voyageurs de l'Espace avec l'envie de rendre hommage à l'âge d'or de cette série, vers les frontières de l'infini, quand tout était possible. Pour nous rappeler la multitude de nouveaux mondes encore à explorer, la plupart en carton-pâte!

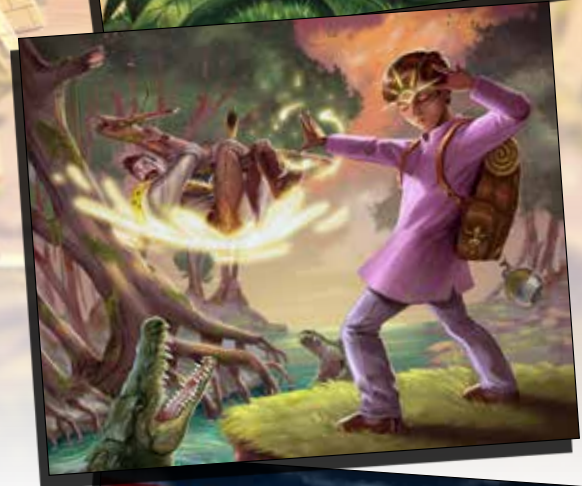




Explorateurs

Conflit de Générations

Illustrations par Alberto Távira



Les Explorateurs sont partis à l'aventure sous l'impulsion d'Alberto Távira.

Nous avons exploré (haha) et fait de nombreuses références aux grands classiques de l'exploration, ainsi qu'à l'un de nos dessins animés préférés des années 1960. Et comme nous sommes de ceux qui fouillons le passé, nous avons réussi à faire se croiser bien des Factions, et même à glisser un aperçu des Anciens Incas, qui n'arriveraient dans le jeu que bien des années plus tard.

Grands-Mères

Conflit de Générations

Illustrations par Marcel Stobinski



Nous pouvons maintenant le confesser : les Grands-Mères sont la Faction avec laquelle nous avons essayé de voir jusqu'où nous pouvions aller. Si nous pouvions créer une Faction de Grands-Mères et faire en sorte qu'elle soit fidèle à l'esprit du jeu, alors nous pouvions faire N'IMPORTE QUOI. Et grâce à vous tous, elles ont tenu bon. Après cela, les freins ayant été levés, nous nous sommes permis d'être encore plus bizarres ! Merci à Marcel Stobinski qui a magnifiquement immortalisé ces Grands-Mères.

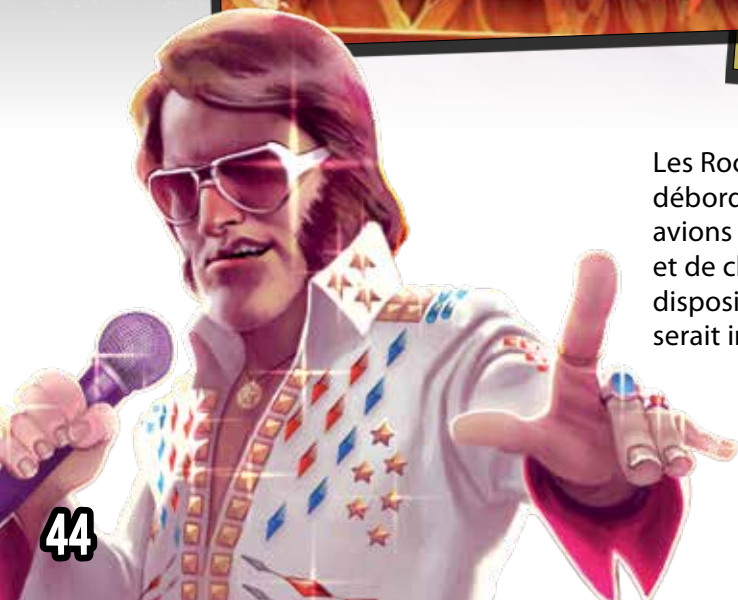




Rockstars

Conflit de Générations

Illustrations par Francisco Rico Torres



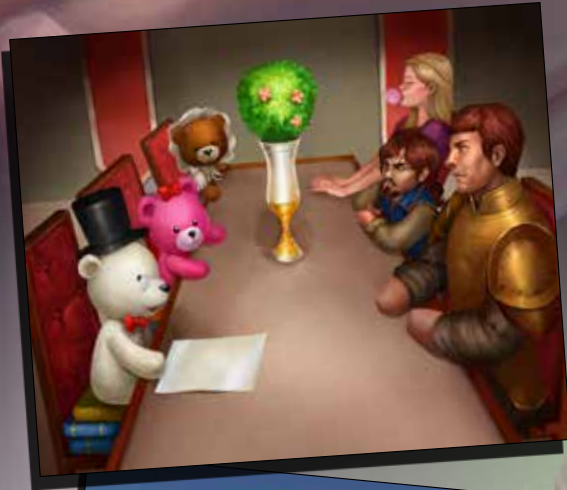
Les Rockstars sont une Faction débordant de possibilités. Nous avons tellement de groupes et de chanteurs populaires à disposition que nous savons qu'il serait impossible de satisfaire tout le monde. Nous avons donc choisi ceux qui nous semblaient les plus amusants, et Francisco Rico Torres a poussé l'Ampli à 11.



Oursons

Conflit de Générations

Illustrations par Gong Studios



Pour compléter les bizarreries de *Conflit de Générations*, Gong Studios nous a présenté les Oursons. Débordant de douceur, leurs adorables câlins effrayent de nombreuses Factions, au point que les Squatteurs de Trône se soient vus obligés de s'asseoir avec eux à la table des négociations, dans une illustration des plus drôle. Quant à la tête du Vampire, elle n'a pas de prix !





Dream Team

Kit de tournoi « All Stars » ; L'Énorme Boîte Pour Geek
Illustrations par Alberto Távira



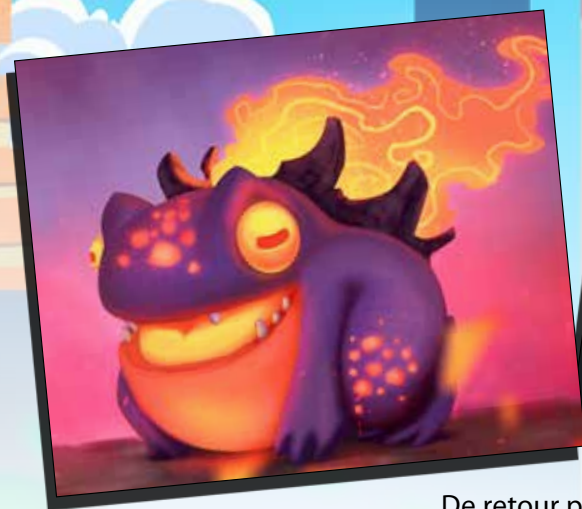


Alberto Tavira s'est attaqué à un défi de taille lorsqu'il a accepté d'illustrer la Dream Team. Il a dû recréer les personnages de nombreux autres artistes tout en les faisant jouer au basketball ! L'illustrateur a manifestement été à la hauteur de la tâche, car cette Faction est à la fois fantastique et hilarante. Nous nous sommes beaucoup inspirés des Harlem Globetrotters, y compris dans notre propre interprétation de leurs adversaires : les Washington Generals.

Monstrapoches

Rois du Japon

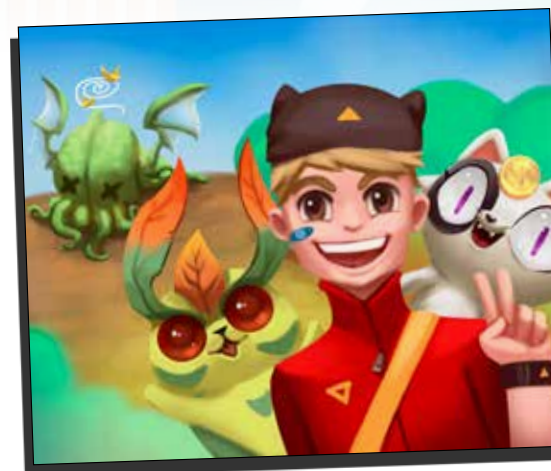
Illustrations par 2Minds Studio



De retour pour une adorable Faction, 2Minds Studio a esquisé le monde des Monstrapoches, notre propre hommage à un jeu de cartes et un dessin animé japonais bien connus. Ce qui est en plus très intéressant, c'est que le concepteur de *Smash Up*, Paul Peterson, travaille également sur cet autre jeu.

En fait, c'est un peu comme si... il se moquait de ses propres enfants.

Ce qui est toujours très amusant !



Kaijū

Rois du Japon

Illustrations par Alberto Tavira



Qui d'autre qu'Alberto Tavira pour illustrer les Kaijū ? Nous ne savons pas s'il portait un costume de monstre en caoutchouc pour le faire, mais nous espérons que ce fut le cas.

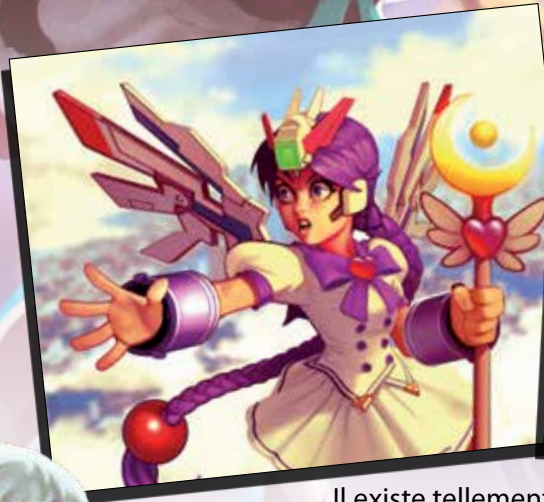
Les Kaijū ont été la première Faction imaginée pour les *Rois du Japon*, et ce sont eux qui ont inspiré les cartes Titan, devenues par la suite les préférées des fans. Nous savions que nous voulions ces Créatures plus grandes et plus impressionnantes que les autres, et avons finalement décidé de décliner cette idée pour l'ensemble du jeu.



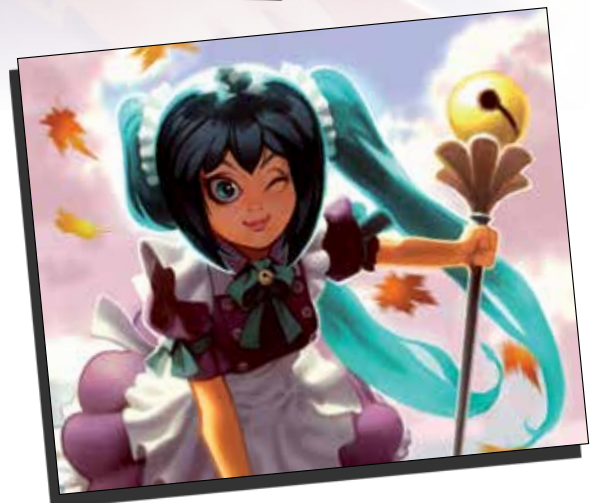
Petites Magiciennes

Rois du Japon

Illustrations par Francisco Rico Torres



Il existe tellement de dessins animés avec des fillettes aux pouvoirs magiques qu'on pourrait probablement en ériger une tour entière à Akihabara – la *magical girl* étant même devenue un sous-genre de manga. Nous savions donc que nous devons inclure cet univers si particulier dans les *Rois du Japon*. Francisco Rico Torres s'est alors laissé bercer par ses groupes de J-pop préférés (nous en sommes convaincus) pour faire tomber des cieux cette Faction imprimant des arcs-en-ciel étincelants dans son sillage.



Super Combattants

Rois du Japon

Illustrations par Hinkle/Silva Art



Les *sentai* étant des séries très populaires au Japon, nous nous devons de les inclure dans cette extension. Même si aux États-Unis ce genre est incarné par un escadron de combattants bien spécifique, il existe des dizaines et des dizaines de créations de ce type sur l'archipel, chacune avec une équipe différente. Il n'en fallait pas plus pour que nous créions nous aussi la nôtre, et Hinkle/Silva Art a fait un travail fantastique en donnant vie à cette équipe aux pouvoirs animaliers qui ne sont, il est vrai, peut-être pas les plus intimidants, mais assurément les plus classe.



TITANS

Rois du Japon

Illustrations par 2Minds Studio, Alberto Tavira, Francisco Rico Torres et Hinkle/Silva Art



Moutons

Faction Moutons

Illustrations par 2Minds Studio



Les Moutons ont été un ajout intéressant à *Smash Up*, car ils ont été offerts gratuitement aux joueurs pendant de longs mois après leur sortie.

C'est 2Minds Studio qui s'est chargé d'illustrer le troupeau, et les regards vides et sans ambition que les artistes ont donnés à la plupart des Moutons ont permis à des Créatures telles que le Bélier et le Mouton Noir de se démarquer encore plus du cheptel.

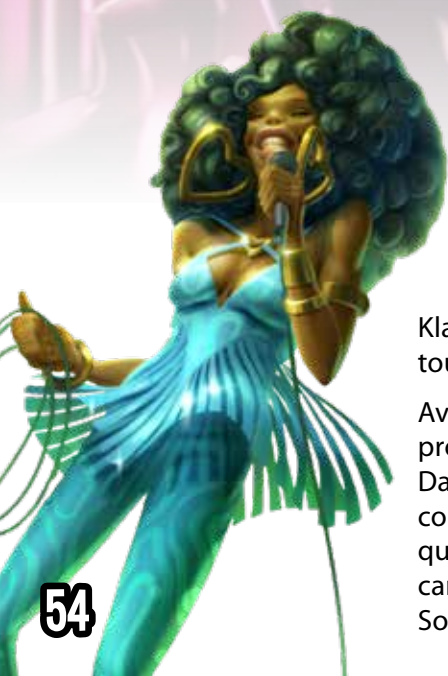




Danseurs Disco

Ces Années-Là

Illustrations par Klaudia Bulantová



Klaudia Bulantová a accéléré le tempo et fait tourner les Danseurs Disco sur la piste !

Avec leurs couleurs vives et leurs invités provenant de nombreuses autres Factions, les Danseurs Disco montrent qu'ils savent faire la fête comme personne, et peuvent entraîner n'importe qui avec eux. C'est d'ailleurs pourquoi sur la carte intitulée Viens, je t'emmène, la Faction des Sorciers se donne comme jamais !

Maîtres Kung-Fu

Ces Années-Là

Illustrations par Alberto Tavira



Alberto Tavira a frappé aussi vite que l'éclair en introduisant un art martial de haut vol dans *Smash Up* : voici les Maîtres Kung-Fu ! Grâce à des manœuvres de *chopsocky* parfaitement maîtrisées, les Maîtres Kung-Fu concentrent le meilleur de ces films de genre, généralement diffusés le samedi après-midi en raison de leur grande qualité. Et il fallait s'attendre à ce que nous utilisions toute la terminologie afférente, bien trop accrocheuse pour laisser filer l'occase...

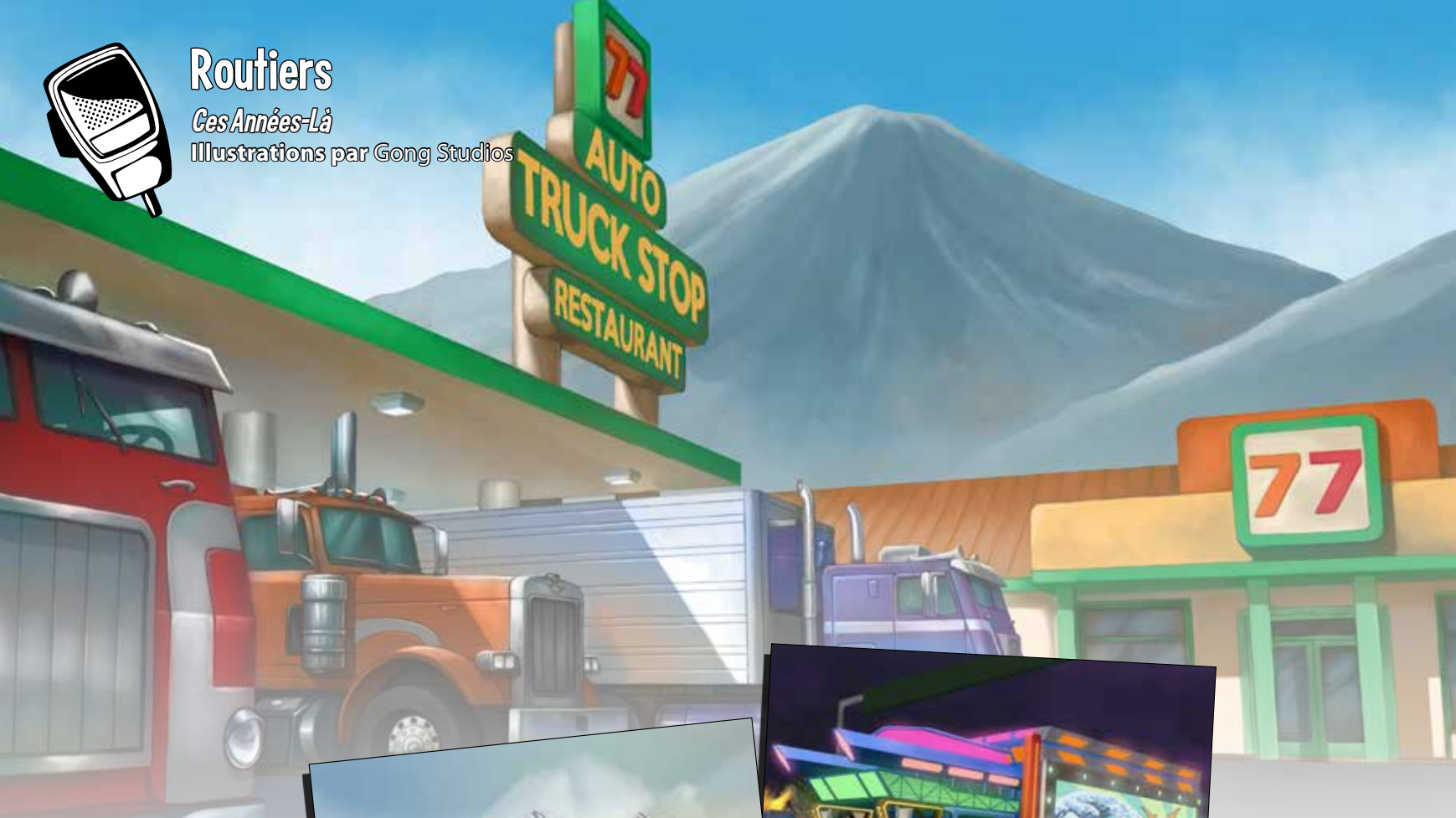




Routiers

Ces Années-Là

Illustrations par Gong Studios

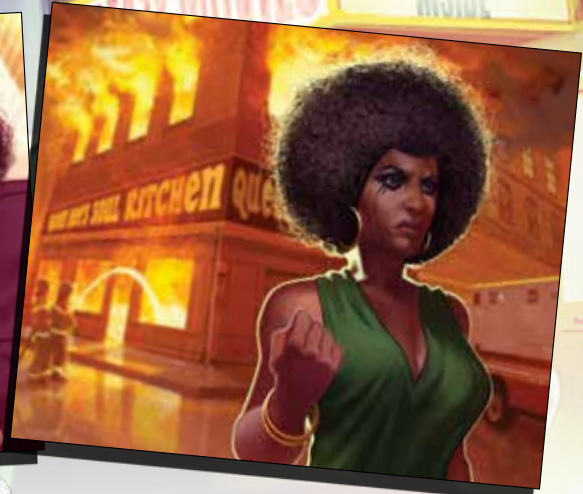


L'ère des camionneurs était à son apogée dans les années 1970, ce qui les a rendus parfaitement adaptés à l'extension *Ces Années-Là*. Gong Studios est parvenu à faire entrer les camions dans le convoi des Factions, tout en glissant nombre de références à des films populaires autour de la thématique. Ils n'ont pas non plus oublié d'intégrer le décorum propre aux camionneurs, comme les dekotora japonais.

Justiciers

Ces Années-Là

Illustrations par Francisco Rico Torres



Francisco Rico Torres s'est énormément impliqué dans la création de ces caricatures de sitcom.

Il y a tellement de films et de séries de cette époque que nous aimons qu'il a été difficile de choisir ceux que nous allons représenter. Francisco a pourtant réussi à faire swinguer le style humoristique de *Smash Up* tout en préservant l'atmosphère menaçante de ces rues où s'est forgé le caractère, rarement très délicat, de nos Justiciers.



TITANS

Kit de tournoi « TITANS » ; Pack promo

Illustrations par Alberto Tavira, Gong Studios et Francisco Rico Torres



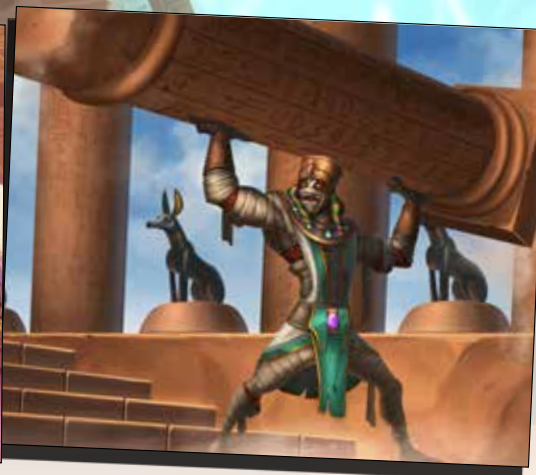




Anciens Égyptiens

Vous En Voulez Encore ?

Illustrations par Gong Studios



Nombre de nos historiens et scientifiques les plus estimés sont convaincus que les Égyptiens antiques ont été aidés par les extraterrestres et par la magie effrayante des momies dans le développement de leur civilisation. C'est même un fait (quasiment) avéré et reconnu par la science moderne.

Gong Studios nous a donc ramenés à l'Antiquité, créant l'une de nos illustrations préférées avec le Prêtre d'Anubis. En fait, d'autres jeux AEG voulaient utiliser cette image, mais nous l'avons précieusement gardée dans notre main de fer (sans gant de velours).



Cow-Boys

Vous En Voulez Encore ?

Illustrations par Carl Frank



Carl Frank, qui a illustré de nombreux jeux AEG par le passé, est descendu en ville, histoire de tanner le cuir à nos Cow-Boys. Les talents de Carl pour capter l'action, combinés à ses années d'expérience dans l'illustration de jeux de société sont évidents dans cette Faction. Prêtez notamment attention aux détails des personnages les plus complexes, comme celui de la carte Joyeux Compère, ainsi qu'à la sensation de vitesse et de mouvement qui émane des cartes Diligence et Gâchette Éclair.





Samourais

Vous En Voulez Encore ?

Illustrations par Caravan Studios



Chez AEG, nous connaissons bien le Japon. Nous pensons que rien ne pourrait nous surprendre, mais Caravan Studio est parvenu à donner un nouveau souffle au genre avec cette Faction.

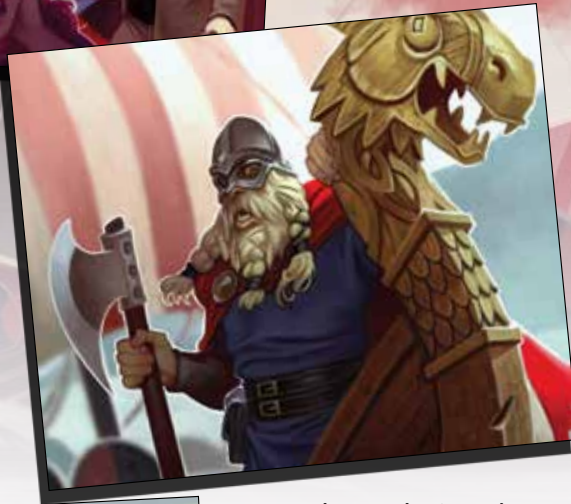
Si la plupart des éléments qui font d'ordinaire le charme des guerriers nippons sont présents – notamment les ronins, les duels et bien plus encore –, nous nous sommes également beaucoup amusés à faire apparaître d'autres Factions de *Smash Up* dans les illustrations afin de les faire se confronter aux Samourais.



Vikings

Vous En Voulez Encore ?

Illustrations par Francisco Rico Torres



Les Vikings de *Smash Up* sont méchants. C'est en tout cas ce que Francisco Rico Torres a voulu exprimer en les montrant menant des raids et pillant plusieurs des autres Factions du jeu. Pour autant, il ne faudrait pas oublier la gentillesse de ces Vikings qui apportent des ballons à la Foire d'Empoigne... Ce n'est qu'une petite blague hein, mais elle ne manque jamais de faire sourire ceux qui la remarquent.





Luchadors

Tournée Mondiale: Incident Diplomatique

Illustrations par Francisco Rico Torres



Francisco Rico Torres nous conduit à la frontière mexicaine pour un combat de haut vol avec les Luchadors! Les affrontements hétéroclites avec les autres Factions de *Smash Up* ont donné lieu à plus d'une situation cocasse, mais malheureusement, notre meilleure trouvaille a dû être abandonnée sur le seuil du bureau d'édition. À l'origine, l'ensemble de la Faction devait être écrit en espagnol, et la traduction laissée à l'interprétation des joueurs. Mais la direction a pensé que cela représentait un obstacle trop important au bon déroulement du jeu, et probablement un cauchemar en termes de règles!

Police Montée

Tournée Mondiale: Incident Diplomatique
Illustrations par Victor Pérez Corbella



Les Canadiens ne sont pas vraiment connus pour leur esprit querelleur, c'est pourquoi nous avons demandé à Victor Pérez Corbella d'accroître un peu l'agressivité de cette Police Montée. L'Original de Guerre s'est imposé comme un choix évident pour la monture de ces défenseurs du Grand Nord Blanc, car il est capable de faire des ravages colossaux avec ses bois-mitraillettes.





Mousquetaires

Tournée Mondiale : Incident Diplomatique

Illustrations par Gong Studios

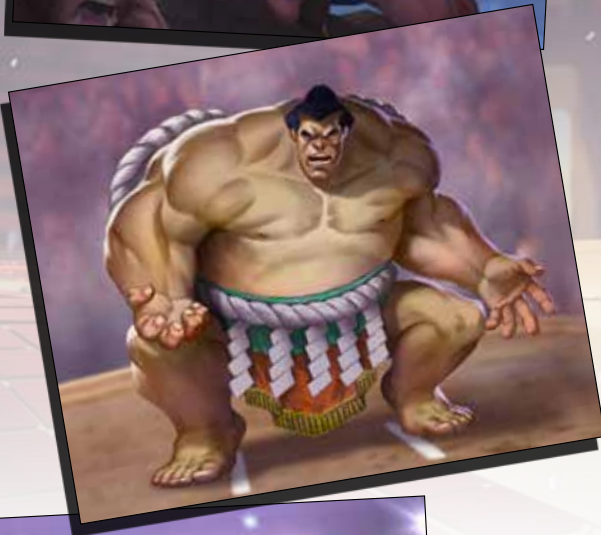


Les membres de Gong Studios se sont chargés des illustrations des Mousquetaires, tandis que nous nous sommes plongés dans l'histoire originale pour en préciser les détails.

Aussi voit-on Athos cramponné à une bouteille de vin, ou Aramis tenant une bible, préfigurant sa vie religieuse en devenir. Nous sommes même allés jusqu'à introduire l'Homme au masque de fer dans cette Faction, bien que, dans le pur style de *Smash Up*, il ressemble avant tout à un fer à repasser.

Sumos

Tournée Mondiale : Incident Diplomatique
Illustrations par Gong Studios



Les Sumos ont rejoint *Smash Up* grâce à Gong Studios, dont les illustrations ont insufflé au jeu la puissance massive de ces lutteurs. Bien que nous ayons intégré de nombreux aspects de la culture sumotori aux cartes, y compris les différentes récompenses qu'ils peuvent gagner dans leur discipline, nous admettons que certaines capacités nous ont obligés à revenir en arrière, puis en avant, pour finir par donner un bon coup de poing... sur la table !

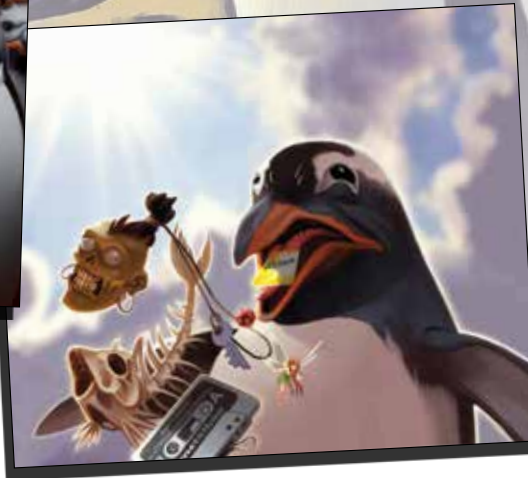




Pingouins

Faction Pingouins

Illustrations par Francisco Rico Torres



Les Pingouins, illustrés par Francisco Rico Torres, sont bien sûr adorables et amusants. Ils sont sortis en même temps que les extensions *Tournée Mondiale (Incident Diplomatique et Choc des Cultures)*, et si vous regardez attentivement les illustrations de ces deux boîtes, vous risquez de trouver des pingouins cachés dans au moins une carte de chaque Faction.

Contes d'Anansi

Tournée Mondiale : Choc des Cultures
Illustrations par Gunship Revolution



Gunship Revolution a donné corps aux mythes et légendes d'Afrique de l'Ouest à travers la Faction des Contes d'Anansi. Cette dernière a été très amusante à concevoir, car nous avons beaucoup lu et appris à propos d'histoires et de traditions dont nous n'avions jamais entendu parler auparavant.

Il est toujours difficile d'absorber tout un pan d'une culture – et encore plus de transmettre celle-ci par des images amusantes. Mais nous nous sommes sentis très à l'aise dans la représentation de ces personnages, dont certains n'avaient jamais été illustrés auparavant.





Anciens Incas

Tournée Mondiale: Choix des Cultures

Illustrations par Francisco Rico Torres

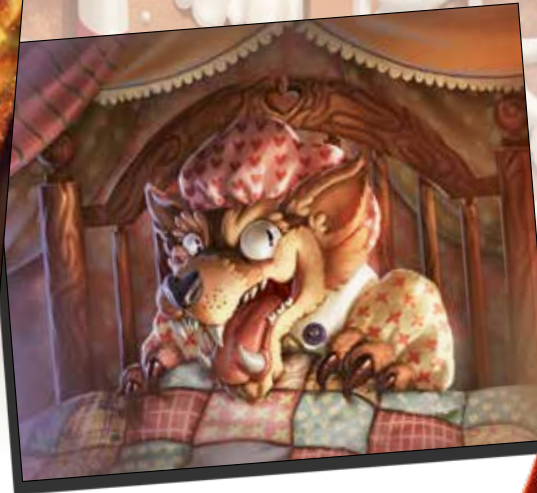
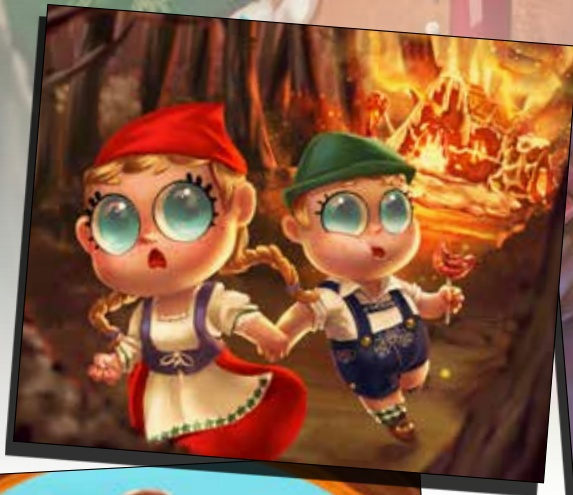


Francisco Rico Torres nous propose un voyage dans le temps, à la rencontre des Anciens Incas. Ingénieurs prodigieux, les immenses structures qu'ils ont construites sont bien entendu représentées sur les cartes, de même que certains aspects de leur culture, tels que l'utilisation de ces cordes tressées appelées quipus. Mais, comme il s'agit de *Smash Up*, nous n'avons pas pu nous empêcher d'ajouter quelques références à ce dessin animé lumineux qui nous obsédait lorsque nous étions enfants...



Contes de Grimm

Tournée Mondiale: Choc des Cultures
Illustrations par 2Minds Studio



2Minds Studio a décidé de faire une halte chez Mère-Grand avec les Contes de Grimm. Vous ne serez donc pas surpris de retrouver dans cette Faction de grands noms tels que Hansel, Gretel ou encore le Petit Chaperon Rouge. De notre côté, nous considérons comme une réussite personnelle le fait que Souriceau, Saucisse et Oiselet fassent également une apparition sur l'une des cartes. Qui, en effet, ne voudrait pas d'une saucisse humanoïde dans son jeu ?

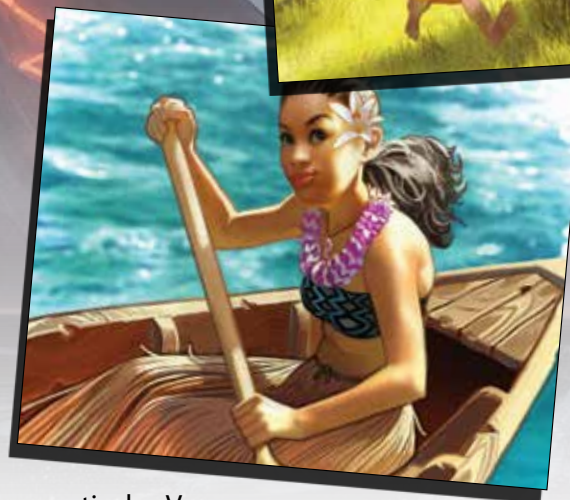
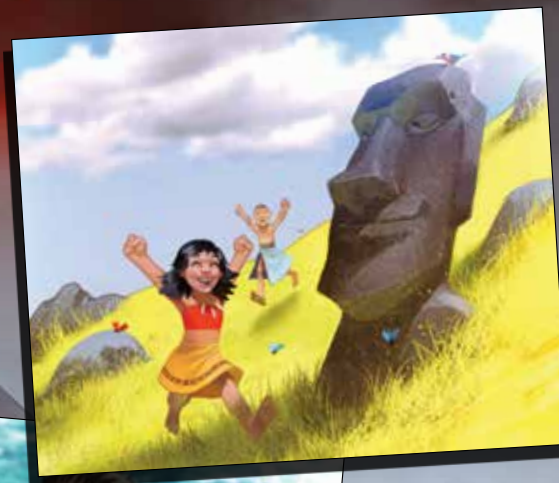




Voyageurs Polynésiens

Tournée Mondiale : Choc des Cultures

Illustrations par Francisco Rico Torres



À leur sortie, les Voyageurs Polynésiens ont joui d'une grande popularité, notamment grâce à un film d'animation bien connu. Surfant sur cette vague, nous avons voulu les inclure dès que possible.

Francisco Rico Torres a ensuite été choisi pour en être l'artiste.

C'est pour vous, les joueurs, que nous avons créé cette Faction. *You're welcome.*



Contes Féeriques Russes

Tournée Mondiale: Choc des Cultures

Illustrations par Gong Studios

Illustrations du Crapaud par Felicia Cano



Les Contes Féeriques Russes ont été une Faction très amusante à étudier et à essayer de faire vivre, toujours avec la complicité de Gong Studios.

Baba Yaga étant une figure bien connue de la mythologie slave, il existe déjà beaucoup d'images d'elle, mais il y avait tant d'autres personnages intéressants à explorer et tellement d'histoires de changements d'apparence à raconter!



Gobelins

Anniversaire

Illustrations par Ghosthaus

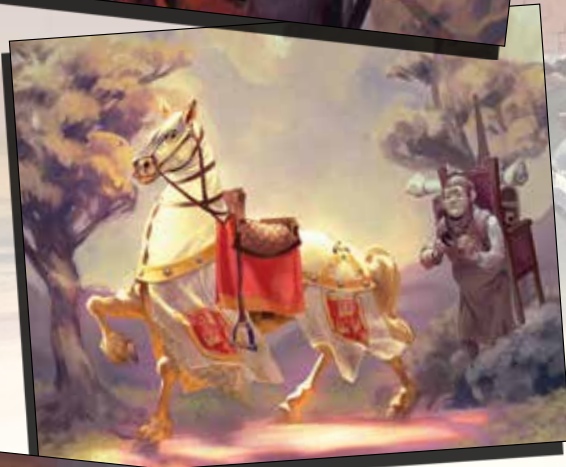


Les fans d'AEG auront reconnu les personnages issus d'un autre jeu du catalogue, *Greedy Greedy Goblins*. Ghosthaus s'était chargé des illustrations de ce jeu, et au vu de leur esthétique fantasque et loufoque, il a naturellement été considéré qu'elles conviendraient aussi parfaitement à *Smash Up*. Pour une fois dans l'histoire du jeu, des illustrations ont donc été réutilisées pour donner vie à une Faction, mettant ainsi en lumière le caractère immuable des Gobelins !

Chevaliers de la Table Ronde

Pack promo

Illustrations par Francisco Rico Torres



Pour Camelot!

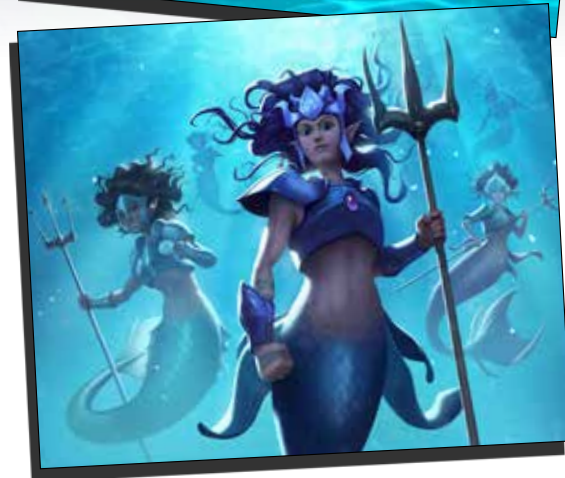
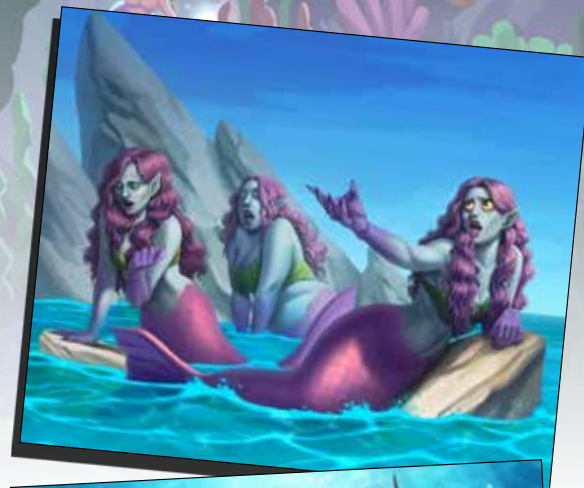
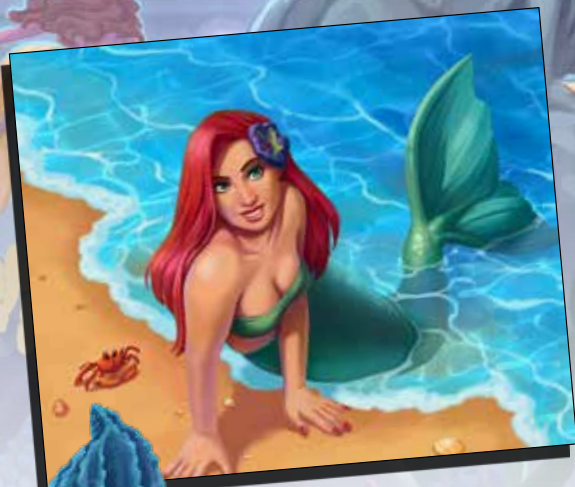
Francisco Rico Torres nous entraîne dans un monde fait de chevaux en noix de coco et d'épées aquatiques, ce qui fut pour lui l'occasion de s'écarter quelque peu de son style artistique habituel. Il a donné aux Chevaliers de la Table Ronde leurs propres personnalités et a intégré des aspects de l'histoire du Graal que seuls les pénitents l'ayant lue peuvent identifier.



Sirènes

Anniversaire

Illustrations par Mad Boogie Creations



Même après dix ans, nous trouvons toujours de nouveaux artistes avec lesquels collaborer, comme l'excellente équipe de Mad Boogie Creations qui nous mène jusqu'au fin fond des mers pour rendre visite au peuple des Sirènes. Subtil mélange de beauté et de danger, les Sirènes charment tout le monde sans exception, des Pirates aux Zombies, avec leurs mélodies envoûtantes. Mad Boogie a su apporter beaucoup de variété aux Sirènes, y compris quelques égéries particulièrement effrayantes.

Squelettes

Anniversaire

Illustrations par Francisco Rico Torres



Il y avait déjà les Zombies, les Fantômes et les Vampires. Désormais, il faudra également compter sur les Squelettes, sortis de leurs tombes pour venir compléter ce quatuor de morts-vivants. Nous avons fortement conseillé à Francisco Rico Torres de se déhancher au rythme de *La Danse macabre* de Disney pour trouver l'inspiration, mais nous ne savons pas s'il a suivi notre suggestion... Quoi qu'il en soit, ce contingent osseux s'est fait une place de choix dans *Smash Up*.



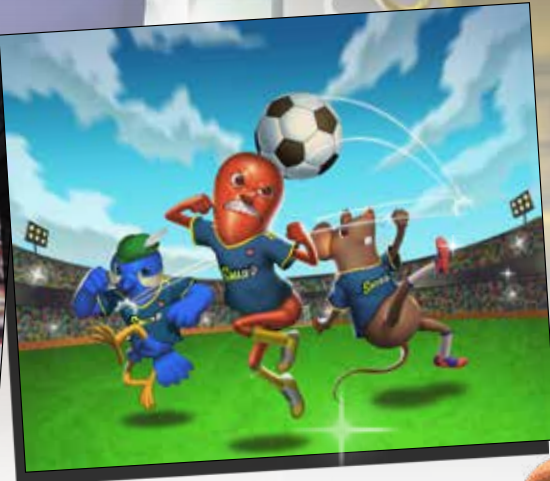


Champions du Monde

Anniversaire

Illustrations par Gong Studios





Avec ces Champions du Monde, nous revenons au sport en équipe, mais quittons les parquets des terrains de basketball! Cette fois-ci, ce sont les membres de Gong Studios qui ont relevé le défi : réunir plusieurs de nos anciennes Factions au sein d'une équipe de football. Où d'autre verriez-vous un oiselet, un souriceau et une saucisse dominer sur le terrain? Les artistes ont su capter toute la loufoquerie de ces personnages qui, si tant est qu'ils comprennent les règles du sport, pourraient clairement sortir vainqueurs de leurs tournois endiablés !

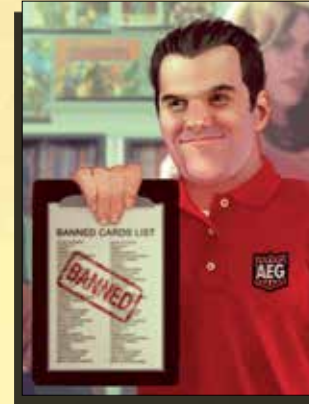


L'équipe de *Smash Up*



Paul Peterson est un grand fan de jeux. Il en bricole et en conçoit depuis environ toute sa vie. *Smash Up* est l'aboutissement de son amour pour la création de règles originales et de son éternelle recherche de toutes les combinaisons possibles dans un jeu.

Ses Factions préférées sont presque toujours les plus récentes sur lesquelles il a travaillé. Il confesse cependant avoir un faible pour certaines des Factions les plus bizarres du jeu, comme les Fantômes ou les Contes d'Anansi.



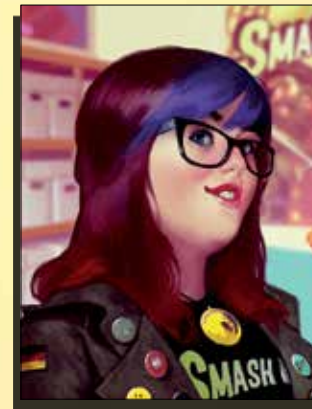
Todd Rowland travaille dans l'univers du jeu de plateau depuis près de vingt ans. Il a commencé sa carrière avec des jeux de cartes à collectionner, comme *Warlord* et *La Légende des Cinq Anneaux*. Il est le directeur artistique et producteur de *Smash Up* depuis le tout début.

Grand amateur de vieux films, de dessins animés et de séries télévisées de qualité plutôt douteuse, le boulot préféré de Todd, c'est de superviser la direction artistique de *Smash Up*. Véritable encyclopédie des tréfonds de la pop culture (demandez à sa femme), Todd aime mettre en lumière des phrases cultes, et glisse des clin d'œil aussi souvent que possible.



Après avoir participé aux tests de l'extension *Monstres Sacrés*, AEG a invité Bryan Stout à gérer toutes les équipes de testeurs. Et c'est ce qu'il fait depuis : recruter des testeurs, animer et modérer les forums dédiés à *Smash Up*, produire les fichiers des versions «Print and Play» du jeu, compiler les statistiques et les réponses aux enquêtes afin d'aider Paul à identifier les problèmes, et bien d'autres choses encore !

Même si Bryan aime profondément travailler sur toutes ces données, ce qu'il préfère sur *Smash Up*, c'est l'interaction avec les testeurs : s'émerveiller de leur engagement dans les tests, découvrir la perspicacité de leurs analyses et savourer le respect mutuel qu'ils préservent dans leurs discussions. Au fil des années, nous avons vraiment eu de merveilleuses équipes de testeurs.



Kalissa Fitzgerald joue depuis – n'ayons pas peur des mots – toujours, bien qu'elle n'ait fait ses premiers pas dans l'industrie qu'à la fin des années 1990, en prenant la tête d'un excellent studio de peinture de figurines. Quelques années plus tard, elle est devenue graphiste et a travaillé sur plusieurs jeux très connus.

Kalissa a créé tous les symboles et cadres uniques des Factions, tout en veillant à ce que la mise en page de *Smash Up* reste amusante et fonctionnelle. Geek avertie, elle n'a eu besoin que d'une ou deux explications sur les tropes du jeu. Son véritable génie n'a cependant été révélé aux foules que le jour béni où lui est venu le nom «Smash Up» alors qu'elle se lavait les cheveux. Le monde ne fut alors plus jamais le même.