

ME-CCG: les règles (partie II)

Après une longue période de mutisme, ME-CCG re-parle. Aujourd'hui, c'est la première partie de règle qui est présentée. Cette partie est consacrée aux différents tests et jets de dés que les joueurs devront faire aux cours d'une partie: combat, influence et corruption.

Vanguard Saga of Heroes par Donato Giancola.jp

Alors comment on joue?

Il faut savoir que ME-CCG est un jeu d'affrontement. Vous dirigez une compagnie et votre adversaire une compagnie concurrente. Une description des différents type de cartes est présentée ici.

Pas très logique, tout le monde est méchant alors?

Logique, pas certain. Mais le monde des Terres du Milieux est un monde complexe où même les gentils se tirent dans les pattes. Il suffit de se rappeler les épisodes du Seigneurs des Anneaux et la division de la communauté.

Quel est le principe de base des affrontements?

Les épreuves qui se présentent à vos compagnies se résolvent à coups de dés (deux dés à six faces). D'un point de vue pratique, sauf carte spécifique, il faut toujours que le jet de dés soit supérieur au chiffre comparé: parer à une attaque, éliminer un personnage adverse, éviter une tentative de corruption, rallier une faction à sa cause...

Bon alors comment, je bâtonne dans les roues des autres?

Il existe deux manières de gêner ses adversaires. La méthode douce à base d'égarement et de corruption de personnages. Les langues de vipère sont de sortie... La méthode forte, rien de tel qu'une horde d'Orcs (tiens c'est une chose difficile à prononcer. Si, si essayez...) ou un dragon pour pimenter un voyage.

Bon on commence? Avant de commencer, il faut définir une chose. L'état des cartes personnages et objets posés devant vous:

Un personnage libre, tapé et blessé.

Un personnage peut être dans trois états différents:

libre ou non-tapé c'est-à-dire utilisable

engagé ou tapé c'est-à-dire utilisé

blessé, un personnage blessé est soumis à toutes les restrictions d'un personnage tapé (plus quelques malus en cas de combat).

Les combats, les combats!

Alors, commençons pas les combats. C'est le plus compliqué dans une partie de ME-CCG.

Lors d'un déplacement, une compagnie va devoir (ou pouvoir) vaincre des périls. La plupart du temps il s'agit d'ennemis à écarter de sa route.

Chaque carte ennemie possède, en général, une attaque. Certaines créatures élaborent des stratégies et possèdent plusieurs attaques (les fourbes).

Une attaque peut comporter plusieurs coups.

Pour les plus cartésiens d'entre nous et pour les pinailleurs de règles, il faut aborder le coup sous deux aspects: le nombre de coups peut représenter, soit la rapidité d'un assaillant qui peut porter plusieurs coups lors d'une attaque, soit un nombre important d'assaillants (il est normal de subir plusieurs coups lors d'une attaque à dix contre un qu'à un contre un).

Deux cartes de créature: les sentinelles orcs qui provoquent 1'attaque des trois coups de force 9 et un Nazgûl Hoarmurath of Dir qui provoque une attaque d'un coup de force 15.

Les sentinelles orcs ne possèdent pas de défense et si ses trois coups sont défaits la carte rejoindra automatiquement la pile des points de victoire du défenseur. Le Nazgûl possède une défense de 9. Si son coup échoue, la carte ne rejoindra la pile des points de victoire du défenseur que si le jet de défense du Nazgûl est raté.

Attaques et coups sont indiqués dans la zone texte de la carte.

Pour chaque attaque, la procédure est la même:

Chaque joueur peut jouer (élémentaire mon cher Watson) des cartes événements qui annulent ou renforcent l'attaque. Ce sont généralement des cartes "événements courts". A cet instant, le nombre de coup d'une attaque peut être modifié par l'effet d'une carte, sa force également. Des cartes « ressource » permettent également d'annuler une certain nombre de coups ou des attaques.

Passer cet instant, il n'est plus possible d'annuler une attaque ou de modifier son nombre de coups.

On passe à l'étape suivante.

Le défenseur choisit d'assigner les coups à ses personnages non tapés: un coup et un seul par personnage non tapé. Pas de coup sur les personnages tapés ou blessés. Le défenseur n'est pas obligé d'assigner un coup à un personnage non tapé s'il ne le souhaite pas.

S'il reste des coups. L'attaquant choisit de les distribuer. Il est libre de distribuer les coups comme il le souhaite sur les personnages tapés, non tapés ou blessés. La seule limite est: un seul coup par personnage.

S'il reste encore des coups. Chaque coup rapportera à l'attaquant un bonus.

Puis chaque coup est résolu de manière individuelle. L'ordre de résolution est fixé par le défenseur.

Pour chaque coup:

L'attaquant peut jouer des cartes « péril » (événement court) qui affectent les coups.

L'attaquant peut utiliser les coups qui n'ont pas été attribués à raison d'un point par coup.

Le total: force de l'attaque + effet des cartes « péril » + points supplémentaires = force du coup.

Si le personnage attaqué n'est pas tapé, le défenseur peut choisir de le taper.

Si le défenseur choisit de ne pas taper son personnage, la force de ce personnage est diminuée de 3 points.

Si le personnage attaqué est déjà tapé, ce personnage voit sa force diminuer de 1 point.

Si le personnage est blessé, ce personnage voit sa force diminuée de 2 points.

Le défenseur peut jouer des cartes « ressource » qui affectent les coups (une seule carte qui requière l'utilisation d'une compétence (sage, diplomate, guerrier..., ne peut être jouée sur un coup).

Le défenseur jette les dés. Au total des dés, il additionne la force de son personnage (modifiée par les étapes précédentes), les effets de ses cartes « événement » pour avoir ses points de réaction.

Si les points de réaction sont supérieurs à la force du coup, le coup échoue. Maintenant, si la carte attaque possède une défense. Le défenseur lance les deux dés. Si le résultat des dés est supérieur à la valeur de défense de l'attaquant, le coup est défait. Si la carte attaque n'a pas de valeur, alors le coup est automatiquement défait.

Si les points de réaction sont égaux à la force du coup. Alors, rien! Le coup est évité mais pas défait.

Si les points de réaction sont inférieurs à la force du coup, alors l'attaque est un succès. Le personnage est blessé. La carte de ce personnage est tournée de 180° (à la tête en bas) pour signifier la blessure. Le défenseur doit alors jeter les dés. Si le résultat des dés est supérieur à la valeur de défense du personnage, le personnage est éliminé. Si le personnage a déjà été blessé avant ce coup, le résultat du dé est modifié de +1.

Un personnage éliminé est retiré définitivement du jeu. Plus personne ne pourra le jouer. Si le personnage possédait des objets, ils peuvent être transférés aux autres membres de sa compagnie à raison d'un objet par personnage non blessé. S'il contrôlait des alliés, ils sont défaussés (ils pourront être rejoués).

Cette procédure est répétée pour chaque personnage subissant un coup.

Si la carte possède plusieurs attaques, l'opération est répétée pour chaque attaque.

Si tous les coups d'une carte sont défaits, alors le défenseur prend la carte attaque et la place dans sa pile de points de victoire. La carte rapporte le nombre de points de victoire indiqués en haut dans le coin gauche.

Si un seul coup (ou plus) a porté, l'attaquant replace la carte attaque dans sa défausse.

A la fin de chaque attaque, les joueurs complètent (ou défaussent) leur main pour avoir 8 cartes.

Les textes des cartes priment sur les règles. Si une carte dit que tous les personnages font face à un coup, alors tous les personnages subissent un coup qu'ils soient tapés, non tapés ou blessés. Si la carte dit, l'attaquant choisit quels personnages subissent les coups, alors le défenseur ne choisit pas qui subit les coups.

Heu... Un petit exemple peut-être?

Alors commençons par le cas, le plus simple.

Une compagnie de deux personnages Cirdan (6/8: force/défense) et Galva (0/9) se baladaient quand soudain Agburanar, un dragon (15/9), vint à passer par là.

Le dragon donne deux coups, donc chaque personnage va recevoir un coup.

Personne ne joue de cartes.

Le défenseur choisit de commencer par Cirdan.

La force du coup est de 15

Le défenseur tape Cirdan pour éviter un malus. Puis il fait 6 au dé (3+3). $6+6=12$. 12 inférieur à 15, le coup à porté Cirdan est blessé. Sa carte est pivotée de 180° degrés.

Cirdan doit faire un jet de défense. Total des dés: 10! Gros score, Cirdan a été tué par le dragon. Il quitte la partie définitivement.

Maintenant, le défenseur doit jouer Galva.

La force du coup est toujours de 15.

Le défenseur tape Galva pour éviter un malus. Le total des dés est de 7. Galva est également blessé. Son jet de défense est de 4. Il est inférieur à la défense de Galva (9). Galva reste en jeu.

2ème situation.

Mêmes personnages, mais cette fois-ci c'est un nazgûl qui croise leur chemin. Décidément Galva et Cirdan ont de biens

mauvaises fréquentations.

Personne ne joue de cartes

Le nazgul a une force de 15 et une défense de 10 et un seul coup.

Galva gagne un bonus en force de +6 si elle fait face à une attaque de Nazgûl, en contre-partie sa défense diminue de moitié.

Le défenseur décide que Galva va faire face au coup.

Les dés sont avec Galva: $12 + 6 = 18$. Le coup du Nazgûl est défait. Un jet de défense du Nazgûl doit être effectué. Le défenseur jette les dés pour un total de 7. Le Nazgûl réussit à s'enfuir. Sa carte est mise dans la défausse de l'attaquant.

3ème situation.

Identique à la deuxième.

Une fois l'attaque déclarée, le défenseur choisit de jouer la carte « événement court » Prière à Elbereth.

Il tape Galva pour annuler l'attaque du Nazgûl. Les deux cartes sont mises à la défausse: le Nazgûl dans celle de l'attaquant, Prière à Elbereth dans celle du défenseur.

4ème situation.

Identique à la 2ème.

Cirdan va faire face à l'attaque. L'attaquant joue la carte péril « événement court » Mots de Puissance et de Terreur.

Cette carte diminue la force de 1 point de tous les personnages d'une compagnie attaquée par un Nazgûl. Cirdan est donc pour le tour un personnage 5/8. Un peu faible pour affronter un Nazgûl. Le défenseur décide donc de jouer la carte Vieille grive qui diminue la force des attaques de 3 points (à condition que la force initiale de l'attaque soit supérieure à 13)

Le bilan est donc: un coup de force $15 - 3 = 12$ et Cirdan 5/8

Il tape Cirdan et jette les dés pour un total de 8. $8 + 5 = 13$. Le total est supérieur à la force du coup. Le coup est défait. Le défenseur fait le test de défense du Nazgûl. Le jet donne un total de 11. Il est supérieur à la défense du Nazgûl. L'attaque du Nazgûl est défaite, la carte Nazgûl va rejoindre la pile des points de victoire du défenseur. 5 points de victoire pour le défenseur!

Et l'autre type d'attaque?

L'autre type d'attaque, plus sournoise, est la corruption. Un personnage trop puissant, trop bien équipé aura tendance soit à ne plus vouloir courir l'aventure et rentrer chez lui, soit à partir tout seul l'aventure pour son propre compte. Une fois de plus Boromir dans la Communauté de l'Anneau est typiquement un personnage qui a raté son test de corruption.

Les points de corruption apparaissent sur les cartes dans le coin inférieur droit. Les personnages en possèdent, tout comme les objets, les sorts qui affectent un personnage et certaines cartes événements.

Lors d'un test de corruption, le joueur additionne les points de corruption des objets et des sorts. Il jette les deux dés à 6 faces, les additionne et ajoute le pouvoir de corruption du personnage. Si ce total est strictement supérieur aux points de corruption, le test est réussi. Par contre si le jet est égal ou inférieur d'un point alors le personnage et toutes ses possessions sont défaussées. Si le jet est inférieur de 2 points ou plus aux points de corruption, alors le personnage est retiré définitivement de la partie et ses possessions défaussées.

Faites attention, des personnages résistent bien à la corruption, ils ont alors un chiffre positif dans le coin inférieur droit. La plupart n'ont pas de bonus ou malus. Les personnages, les plus corruptibles, ont un chiffre négatif: il diminue le score obtenu aux dés.

C'est tout?

Non il existe un dernier type de test: le test d'influence.

Ce test est effectuée lorsque l'on veut mettre une faction en jeu.

Pour faire un test d'influence, il faut taper le personnage qui fait le test.

Jeter les dés et faire le total.

La force de persuasion de votre personnage est égale à:

Total des dés + bonus venant de cartes « ressources » + bonus venant du personnage (zone de texte) + bonus indiqué dans la zone texte de la faction + Influence générale non utilisée.

Si la force de persuasion est supérieure à la valeur indiquée sur la carte faction alors le test est réussi.

Et voilà, le plus gros morceau des règles est passé. La prochaine partie présentera l'organisation d'un tour de jeu.

La suite bientôt...

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 22 février 2010

Consultable en ligne :

<http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11632-me-ccg-middle-earth-ccg-jeu-de-cartes-regles-seigneur-des-anneaux.html>