



# THE FANZINE!

N°1 NOVEMBRE /  
DÉCEMBRE 2008

PRÉSENTATION D'ANIMA  
TACTICS,  
LE JEU DE FIGURINE  
(PAGE 3)...



ANIMA BEYOND FANTASY,  
LE ROLE PLAYING GAME!  
(PAGE 6)

RÉALISEZ VOTRE  
PLAN D'EAU POUR  
ANIMA TACTICS !  
(PAGE 8)



RUMEURS ET NOU-  
VEAUTÉS (ET UNE  
SURPRISE...)  
(PAGE 10)



# L'ÉDITO DE NIAMA



*Salut les lumineux, les obscurs et autres neutres !*

*Vous avez actuellement sous vos yeux ébahis le premier numéro d'Anima Beyond the Fanzine ! Anima est un univers d'heroic-fantasy (avec un soupçon de Steampunk), d'apparence manga très marquée. Le but de ce fanzine est à la fois de vous faire découvrir les jeux (figurines, jeu de rôle et cartes) ayant attiré à cet univers, mais aussi de vous tenir au courant des nouveautés à venir, des rumeurs (des plus concrètes aux plus folles), de vous donner des tacticas, des scénarii maisons et bien d'autres surprises encore !*

*Je suis Niama, je serai votre guide tout au long de ce fanzine ! En espérant que si vous ne connaissez pas cet univers, nos articles vous donnent l'envie de vous y intéresser de plus près, ou que si vous le connaissez déjà, vous y trouverez de quoi vous aider et de quoi vous amuser !*

*Tout de suite, la suite !*

**NIAMA**

**PAGE 2**



# Présentation d'Anima Tactics.

toutes les informations nécessaires à son sujet. (Voir le livret de règle pour connaître la signification de toutes les petites icônes et autres bitognos)



Lilian Virgil, Empire, Lumière

Salutations lecteurs, ce chapitre est destiné à vous présenter Anima Tactics, la frange figurinistique de l'univers d'Anima.

Oui, l'intro n'est pas originale, je vais essayer de faire mieux pour la suite du récit.

Je ne vais pas vous faire l'affront de vous apprendre les règles sont disponibles ici :

<http://www.edgeent.com/anima/FR/pdf/tactics%20rulebook%20FR.pdf> et en français en plus.

Mon propos restera donc terre à terre, même si je vais me piquer de quelques explications sur la mécanique de jeu.

**Qu'est ce donc que ceci ?**

Anima Tactics est un jeu d'escar-

Anima Tactics ne demande donc pas des dizaines de figurines pour être jouable. Si vous n'êtes pas acheteur compulsif ou tout simplement geek, un d'euros vous permettra de comboter tranquillement pour quelques parties.

Le faible nombre de figurines employées, ainsi que leur échelle un peu plus grande que la normale est également un appel à la peinture...

Bien que la première vague fût un demi-échec en terme de sculpture (il faut bien l'avouer), les sorties suivantes ont très largement fait place à des pièces d'une excellente facture.

**Est-ce compliqué dites moi ?**

Une figurine représente un personnage. Ce personnage est défini par une ou plusieurs cartes qui donnent

N'oubliez pas que vos personnages mouche à l'échelle 32/40 mm. Ici pas de pavés de régiments, seulement des personnages indépendants en quantité variable suivant leur puissance et le niveau de jeu.

Une partie « classique » représente 300 Ni-veaux soit entre 5 et 8 figurines. La durée standard d'une partie est de 7 tours ce qui représente moins de deux heures de jeux pour des personnes rodées au système.

Certains personnages pourront trouver ça réducteur mais la mécanique du jeu en est grandement allégée et surtout c'est bien dans l'esprit d'Anima.

Globalement, les bases sont simples à assimiler. Une fois celles-ci connues, le reste est une accumulation de détails qui deviennent mécaniques à chaque partie au point qu'à la fin, seules les cartes vous seront suffisantes.

**Mais comment cela marche-t-il ?**

Le nerf de la guerre dans Anima Tactics, c'est le Point d'Action.

Aussi puissant soit-il, si votre personnage se retrouve sans Point d'Action, il a de fortes chances de le regretter. Une grande partie de la tactique du jeu repose donc sur la bonne gestion de vos Points d'Actions.

Chaque personnage possède des compétences spéciales en plus des actions communes, tant est si bien qu'un personnage de « bas niveau » est tout à fait capable de retourner un personnage de niveau supérieur si ces compétences spéciales sont judicieusement utilisées.

**Diantre, est-ce donc si simpliste ?**

Non, justement. Car le faible nombre de personnages impliqués de-

mande beaucoup de manœuvres et de Wanderer).

de mises en position afin de tirer le meilleur de chacun d'eux tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.

Il faut cependant reconnaître que si votre partie n'a pas de scénario, il y a de fortes chances pour qu'elle se transforme en foire d'empoigne au milieu de la table.

### Multi hit Combo !

Dans Anima Tactics, une bonne partie du plaisir de jeu vient du petit casse tête précédant la bataille, celui durant lequel vous élaborez un plan aussi génial que tordu et qui implique un minutage savant de vos actions...Non, j'déconne, mais la vérité n'est pas loin quand même.

Anima Tactics autorise deux types de compositions de groupe.

La composition par Faction (Lumière / Obscurité / Neutre) vous permet d'utiliser quels personnages de la même Faction en plus de n'importe quels personnages Neutre.

La seule limitation ici est donc l'interdiction d'aligner des personnages de la Lumière et de l'Obscurité ensemble.

Ce genre de composition est très polyvalent et versatile car il permet de puiser dans les différentes Organisations des personnages qui se révéleront fortement complémentaires.

Il vous sera pourtant impossible de constituer certaines « équipes », et vous ne disposerez pas de bonus de groupe particulier.

La composition par Organisation (Alliance Azur, Eglise, Empire, Samael, Wissenschaft) vous limite aux personnages de la même Organisation mais sans tenir compte de leur Faction.

Ce genre de composition vous limite aussi à un Wanderer (ou une Equipe

Il apparaît clairement que les choix tactiques du joueur seront plus limités et qu'il devra se « plier » au style de jeu de son Organisation. Cependant, cette forme de composition apporte un Bonus d'Organisation qui s'applique à tous les personnages du groupe. De plus il permet de débloquer certaines Equipes impossibles à former en jeu par Faction.

Le combatage est présent à différents niveaux qui viennent s'imbriquer les un dans les autres :

#### Niveau 1 : Combo personnage/ carte

Votre personnage peut se voir attribuer une carte avantage (voir plusieurs s'il dispose des règles appropriées) qui viendra appuyer un de ses aspects ou au contraire renforcer une de ses lacunes.

#### Niveau 2 : Combo groupe/carte

Les cartes complot, comptant dans votre total de cartes avantage, vous permettent d'influer sur l'ensemble de votre groupe via des avantages généraux.

#### Niveau 3 : Combo personnage/ personnage

Vos personnages disposant de compétences diverses viennent se compléter mutuellement, le paroxysme de ce niveau de combatage étant sans conteste la carte d'équipe, une forme particulière de la carte complot qui ne peut être prise que si certains personnages sont déployés ensemble dans la même équipe.

#### Niveau 4 : Combo personnage/ Leader

Certes, c'est quasiment identique au niveau précédent, mais les leaders étant des personnages

du fait de leur rareté (vous ne pouvez en aligner qu'un seul à 300 niveaux), il est important de penser à leur impacte dans le groupe.

#### Niveau 5 : Combo personnage/ Organisation

Jouer en Organisation autorise l'accès à un avantage par certaines tranches de niveaux. Cet avantage s'applique à tous les personnages du groupe et vient donc en supplément de tous les combos précédents.

#### Les plus :

- Simple mais pas simpliste, Anima Tactics regorge de coup tordus, de tactiques fourbes et de pouvoirs jubilatoires.
- Les figurines sont, dans leur majorité, de très bonne facture.
- Monter une équipe ne revient pas trop chère.

#### Les moins :

- On peut reprocher une certaine forme de « bourrinage » lors des parties de faibles niveau n'impliquant pas plus de trois personnages ou lors de parties non scénarisées.
- Les cartes souffrent parfois de quelques coquilles.

### TenNoBushii



Le Colonel, Alliance Azur, Obscurité





Hazael, faction : Lumière, organisation : Eglise  
par Wen-M

# Anima Beyond Fantasy : Le Role Playing Game !

Anima, Beyond Fantasy, le Role Playing Game. Voici un nom que bien des joueurs attendaient depuis un bon moment. Et voilà que ces livres arrivent sur nos étagères.

Tous d'abord qu'est ce que c'est? Un livre de règles bien conçu, un écran de Maître du Jeu (MJ pour les intimes) indispensable et un système de jeu surprenant par la variété de possibilité.

## Tout d'abord les livres :

Le livre de règle, nécessaire, mais je fais une belle lapalissade, est une beauté : couverture rigide, brochée (donc plus résistante que les dos collés), entièrement en couleurs et avec les magnifiques illustrations de Wen-M (entre autres) que les curieux peuvent retrouver sur le net. Le système est bien imaginé et essaye de couvrir tous les cas de figure possible. Le hic reste la partie réservée à l'univers. En effet, bien que certaines factions soient assez développées (Empire, Eglise, Samaël), on reste sur du très léger et on se dit que là, il y a un vrai manque. D'ailleurs, en tant que MJ, je n'ai pas trouvé de scénario jouable, encore moins de campagne avec les indications que nous avons avec ce livre.

L'écran du MJ est un must have. En effet, il est déjà très bien réalisé (carton épais, tableau nécessaire pour éviter de feuilleter le bouquin de règles trop souvent caché derrière des illustrations connues depuis le début du jeu, mais en grand, quelle claque !!!). Ensuite, le livret de l'écran permet de donner quelques capacités supplémentaires, quelques idées de personnages (on y retrouve d'ailleurs quelques personnages qui existent déjà en figurine comme Derek, Khaine ou Faust). Enfin, un scénario sympa qui permet de lancer une

première partie, voire faire une campagne... mais là, je reste plus sceptique, car il faut vraiment broder autour pour lui donner un peu plus de consistance.

Le premier supplément, Gaia est arrivé bien après. Et là, ENFIN du Background !!!! L'univers se découvre !!! On a de tout (toutes les factions sont évoquées, toutes les régions sont détaillées et que de lecture !!!). Mais nous développeront ceci plus tard, dans un autre article.

## Pour l'heure, parlons de ce qui intéresse un futur joueur : le système.

La création de perso nécessite à elle seule une bonne heure (si on a déjà réfléchi à ce que l'on veut faire !!). En effet, un simple coup d'œil sur la fiche de perso à de quoi faire frissonner. Une feuille avec plein de cases, sur 4 pages, un peu à la Donjons&Dragons. De quoi rebuter les joueurs les moins motivés. Mais ne vous y fiez pas. Cette fiche de perso, bien que trop complète, est assez facile d'utilisation.

La répartition des compétences se fait en utilisant des points de créations. Le coût des compétences est variable en fonction du métier choisi, et là, une bonne douzaine de métiers vont vous permettre de créer à peu près tous les personnages que vous voulez. Ce principe de création est assez complexe pour qui n'a pas bien lu les règles (et encore, je trouve que le livre est un peu flou sur certains points).

Toutefois, pour les plus fainéants (comme moi) qui ne veulent pas passer des heures à compter les points de créations, il existe un petit programme sous Excel, qui ne tient pas compte de certains points développés avec l'écran de jeu, mais qui permet de bien dégrossir la création de votre perso.

Le système de jeu est assez fluide. Déjà, oubliez les montagnes de dés, il ne vous faudra que deux D10, ce qui est un soulagement compte tenu de certains jeux. Ensuite, on retrouve les traditionnels jets + caractéristiques communs à de nombreux jeux. Mais, selon moi, la grosse nouveauté est la flexibilité.

En effet, nous avons 4 types de personnages : le « bourrin » qui n'a aucun pouvoir magique (bien connu de tous), le magicien (pas très original, je vous l'accorde), le psychique (peu d'univers l'exploitent), et le maître de Ki (c'est quoi celui-là ?). Pour expliquer ce dernier point, revoyez les vieux jeux de Beat'hem all (Street Fighter ou Fatal Fury) ou des plus récents (Naruto...). Certains avaient développé une idée intéressante : la capacité d'augmenter une barre de pouvoir



Niama maîtrise très bien le Ki!





pour sortir des coups plus puissants. Si vous voyez de quoi je parle, vous avez compris le principe du Ki. C'est une sorte de guerrier mage, plus réduit quant à l'utilisation de la magie (ce n'en est pas réellement), qui peut faire des dégâts en un seul coup, se tenir droit sur une brindille, marcher sur l'eau...Etc. Bien entendu, les utilisateurs du Ki peuvent avoir accès à toute une palette de « sorts », mais les règles permettent aussi d'en créer (et là, je veux bien voir un joueur qui ne trouve pas son bonheur dans la longue liste... quoi que, j'en connaisse certains... mais je m'éloigne).

Ensuite la magie permet d'utiliser une kyrielle de sorts (de mémoire, on a 50 pages de sorts! Réparties suivant les pouvoirs de l'utilisateur et la voie de magie). Et oui, le joueur débutant n'a pas accès à tous les sorts de sa voie. Il va devoir trimmer un peu pour ça. Mais certains sorts sont des campagnes à eux seuls! Pour ce qui est des pouvoirs psychiques, on a quasiment la

table à tous univers et là, on comprend pourquoi avoir laissé 1/5 du livre à l'univers...

#### Après quelques soirées de jeux :

Le système est sympathique et mes joueurs ne regrettent pas d'y jouer. Bien que la création soit un vrai challenge, les possibilités sont extraordinaires, et le MJ peut s'amuser avec seulement quelques détails lors la création des personnages.

Honnêtement, chaque type de personnage est plus que jouable : j'ai une brute qui ne maîtrise QUE la force brute et il le fait plus que bien, je dois même m'arranger pour qu'il ratte quelques combats... Mais ne lui dites pas! Les magiciens sont vraiment puissants et peuvent à eux seuls devenir

même chose. de véritables boîtes à outils. Le Ki est très sympathique et permet de créer un personnage original (même si avoir plusieurs pouvoirs se fait au détriment des autres capacités).

Un dernier point sur le système est que les concepteurs ont tenu à créer, non pas des règles pour l'univers d'Anima (Medieval-fantastique avec un peu de steampunk), mais un système de jeu générique adap-

#### Les + :

Le système fluide et adaptable à chacun.

La possibilité de créer ce que l'on veut (personnage, créature, pouvoir) avec facilité.

L'univers qui, bien que seulement esquissé dans le livre de règle, est sublime.

#### Les - :

Le Background trop peu développé dans le livre de règle (mais Edge se rattrape sur les suppléments).

La création de personnages est vraiment dur à assimiler (une feuille Excel est un moyen de la simplifier légèrement).

Les explications des règles parfois un peu obscurs (dans ce cas on ne peut rien faire à part lire, relire et re-relire).

*Sergissan*



# Réalisez votre plan d'eau pour Anima Tactics !

Bonjour à vous tous comme promis voici la construction par étapes d' un plan d' eau !

## Matériaux nécessaires :

- 2 morceaux de calendrier (vieux calendrier), gratuit
- plâtre ou mortier colle, 2 euros (1kg)
- vernis brillant, 2.10 euros
- pigments naturels couleur terre, 2 euros (le pot de 100g)
- graviers, gratuit
- balsa, 1.45 euro (1 planche de 0.5 mn x 10 cm)
- 3 pots de peintures, 2 euros chacun (couleur : marron ; chair ; gris souris)
- colle à bois, 2 euros (250 g)

Après avoir contre collé les deux morceaux de calendrier, préparer un peu de mortier ( ne pas le faire trop liquide ) celui-ci permettra de donner du relief ( en forme de cuvette ).

Astuce : pour éviter les craquements j' utilise des compressees.



Etape 2

Maintenant enduire de colle le tour de votre étang puis verser du sable dessus, laisser reposer 8 h .

Pendant ce temps j' ai réalisé un petit ponton en balsa .



Etape 1

Ensuite placez quelques graviers tout au tour de votre plan d' eau.



Etape 3

Viens maintenant une couche de base gris foncé, ce succéderont plusieurs brossages à sec dont un plus clair sur le gravier.

Pour le ponton même procédure sauf que là on partira sur une couche de base de marron.





*Etape 4*



*Etape 5*

Quelques vieux poils de pinces viendront donner la touche finale, par la suite on versera le vernis dans le creux .



*Etape 6*



*C'est fini !*

Voilà! A vous de jouer maintenant !

*Général Tsubasa*

# Rumeurs et Nouveautés

## Anima Tactics :

Fin d'année assez calme du côté du jeu de figurine. Mais quelques nouveautés se font attendre, entre autres :



L'Ange Déchu Dinah pour Samaël



L'Arbitre Alastor de l'Alliance Azur



Roméo Exxet, Inquisiteur Suprême de l'Eglise



**Anima le Jeu de Cartes :**



*Ci-dessus* : Sortie très prochaine de l'extension « Par delà le Bien et le Mal ». Il était temps!

**Anima Beyond Fantasy, le RPG :**

*Ci-dessous* : Le Kit du Joueur.

Sorti dernièrement ce kit bien pratique contient :

- 40 feuilles de personnage spécialisées avec quatre modèles différents de compétences spéciales idéales pour les personnages dotés de compétences mystiques, de disciplines psychiques ou des domaines du Ki, bien pratique pour gagner du temps pour la création de votre personnage.
- Une chemise pour emporter toutes vos fiches n'importe où, contenant un petit guide avec les tableaux de référence les plus utiles pour un joueur (et c'est pas peu dire).
- Une grande carte en couleurs du vieux continent de très bonne facture.



*La Fureur*

# NOUVELLES RÈGLES POUR ANIMA TACTICS

## **Touche Critique :**

Si une figurine obtient un 10 sur son jet d'Attaque, il obtient une touche critique. Les touches critiques sont des attaques puissantes, elles passent à travers la défense de l'ennemi et touche ses points vitaux. Quand un joueur obtient une touche critique, l'attaque est un succès automatique, quelle que soit la défense de l'ennemi. Dans les cas où, à cause d'une Esquive, le score de Défense de l'ennemi est supérieur au score d'Attaque du joueur, le Niveau de Réussite est considéré comme étant de 0. Une touche Critique provoque toujours de dommages. Même si l'Armure de l'ennemi devrait annuler les dégâts, la figurine qui subit une Touche Critique perd 1 point de Vie.

Des figurines obtiennent une capacité spéciale lors d'une Touche Critique. Si le cas se présente, ses Effets sont décrits avec la capacité ou le pouvoir.

## **Lancer :**

Si une Attaque entraîne un Lancer, cela signifie qu'elle ne cause pas uniquement des dommages habituels, mais que la cible est repoussée du point d'impact d'autant de Pas qu'elle a perdu de points de vie. Par exemple, si une Attaque a causé 8 points de dégâts, la cible va non seulement perdre 8 Points de Vie, mais elle est aussi bougée de 8 Pas. Les trajectoires de ces attaques se font en ligne en droite, comme les Charges ou les Tirs, il faut toujours bouger la cible suivant cette ligne. S'il s'agit d'une Attaque de Corps-à-Corps, le joueur peut choisir la direction.

## **Crashes**

Une figurine projetée par un Lancer

risque de rencontrer divers obstacles sur sa trajectoire. Suivant ce Lancer, la figurine va subir différentes conséquences, comme expliquer après. Gardez en mémoire que l'Armure ne réduit pas les dommages subits par des Crashes.

**Obstacles Mineurs :** ils ne diminuent pas le mouvement de la figurine. Elle subit 1 Point de Dommages pour chaque obstacle rencontré sur sa trajectoire.

**Forêts :** le mouvement de la figurine est réduit de 2 Pas. La figurine subit 2 Points de Dommages quand elle est lancée à travers une forêt, et elle devient Stationnaire, elle ne pourra donc pas s'activer ce tour si elle ne l'a pas déjà fait.

**Murs et autres surfaces solides similaires :** le mouvement de la figurine est réduit de 4 Pas et subit 3 Points de Dommages au moment où elle rencontre la surface solide. Par exemple, si la figurine rencontre un mur de pierre alors qu'il lui reste 1 Pas à parcourir, elle s'arrête et perd 3 Points de Vie. S'il lui reste encore 6 Pas à parcourir au moment de l'impact, elle continue à bouger de 2 Pas et perd 3 Points de Vie. Comme dans le cas d'une forêt, la figurine devient Stationnaire et ne pourra pas s'activer ce tour-ci si elle ne l'a pas déjà fait.

**Surfaces Infranchissables :** la figurine s'arrête complètement. Elle subit 5 Points de Dommage et devient Stationnaire

**Bord de la table :** la figurine s'arrête complètement. La figurine ne perd pas de Points de Vie mais elle devient Stationnaire.

Si une figurine passe à travers le socle d'une autre figurine (amie ou ennemie) lorsqu'elle est lancée, elle risque d'être emportée par l'élan. Si cela arrive, la figurine qui risque d'être emportée peut renoncer à bou-

ger ce tour pour éviter la figurine lancée et ne subir aucune conséquence. Si elle décide de ne pas le faire ou qu'elle ne peut pas (car elle a déjà bougé ce tour, par exemple), le joueur qui contrôle la figurine doit lancer 1D10, sur un 6+, la figurine évite d'être emportée (8+ si la figurine lancée possède un socle de taille supérieur au sien).

En cas d'échec, la figurine lancée et la figurine emportée perdent 1 Point de Vie. La figurine emportée est bougée dans la même direction et du même nombre de Pas que la figurine lancée. Si la figurine emportée possède un socle de taille supérieure, les deux figurines sont bougées de la moitié de la distance.

Les figurines intangibles ne subissent pas de dommages des Crashes et ne peuvent pas être emportées.

## **Attaques à distance avec Aire d'effet**

Certaines Attaques à Distance permettent aux joueurs d'affecter plusieurs figurines. Généralement, ces attaques visent un ennemi et réussir à toucher cette figurine produit une explosion affectant les autres. Si la figurine désignée comme cible initiale se défend de cette attaque, l'attaque est stoppée ou déviée avant de toucher.

Si une Attaques à distance avec Aire d'effet est déclarée contre une figurine, elle doit annoncer si elle l'esquive ou non. Seulement dans le cas où l'Attaque est un succès, il sera nécessaire de mesurer l'aire d'effet et de déterminer quelles figurines sont affectées. Alors, toutes les figurines dans l'aire d'effet doivent décider si elles esquivent ou non, au regard du résultat final obtenu.



Cependant, il est possible à une figurine sur la trajectoire du tir de tenter une Interception de l'Attaque, l'aire d'effet ne peut être interceptée si la cible a été touchée.

### **Dommages sur les Créatures Massive**

Il existe des personnages et des créatures qui, de par leur taille et leur nature, ne peuvent se défendre eux même des attaques de manière conventionnelle. A contrario, ils utilisent leur grande résistance pour supporter des dommages qui détruiraient d'autres unités. Ces figurines sont appelées Créatures Massives, elles ne peuvent utiliser de Points d'Action pour Esquiver et Contre-attaquer. Elles se défendent en utilisant leur Défense de base. Une Créature Massive ne perd jamais ces actions à cause d'une chute ou d'un Crash.

### **Dissimulation et unités cachées**

Certains personnages sont passés maîtres dans l'art de se dissimuler et de se déplacer dans les ombres. Ceci est représenté en jeu par la capacité spéciale Dissimulation, capacité de subterfuge qui donne l'attitude « Caché », ce faisant, un personnage ne peut être la cible d'aucune attaque (corps à corps, à distance ou tout effet offensif). Les personnages ennemis n'ont pas conscience de sa présence et ne peuvent pas agir contre lui. Un adversaire ne peut déclarer de capacité spéciale contre un personnage Caché. Les attaques par aire d'effet peuvent affecter une unité Cachée, mais uniquement par l'intermédiaire d'impacts indirects provenant d'attaques ou de capacités ciblant une autre figurine à proximité. Un personnage ne peut activer la

capacité de Dissimulation s'il se trouve dans la zone de contrôle d'une unité ennemie. La capacité de Dissimulation possède un coût d'entretien, ce qui signifie que le personnage peut rester caché plusieurs tours de suite. Ce n'est que lorsque une unité Cachée fait une attaque ou entreprend une action offensive qu'elle devient visible, perdant ainsi les



**Ci-dessus :** *Lorenzo Cortes, Wissenschaft*

atouts de cette attitude. Ceci ne s'applique pas aux capacités spéciales qui causent uniquement des effets (exe : Void eye (Œil du néant) de Takanosuke). Les personnages Cachés n'affectent pas les lignes de vue ni ne gênent les mouvements et les charges à travers leur position. Rien ne les empêche cependant d'interrompre une attaque à distance ou une charge, mais ils perdent alors l'attitude Caché. Tant qu'un personnage est Caché, il n'engage pas les autres figurines en combat, ainsi il n'est pas besoin d'action S'échapper. Les unités cachées peuvent être détectées par l'action Rechercher (capacité basique).

### **Capacités innées et pouvoirs**

Beaucoup d'unités ont des capacités innées, ce sont des pouvoirs naturels qui agissent automatiquement sans requérir de dépenser d'action afin de les activer. Le plus souvent ce sont des capacités uniques qui sont décrites dans les cartes de personnage.

Néanmoins, il en existe certaines qui sont fréquemment répandues, tel que le Vol, le Déploiement Avancé, ou la Maîtrise du Critique. Ces paragraphes décrivent les plus communes des capacités innées.

**Attaque à distance :** si un personnage possède cette capacité, cela signifie qu'il dispose d'une arme qui lui permet d'attaquer de loin ou qu'il est capable de projeter des décharges sans pour autant avoir recours à des capacités spéciales. Un personnage avec Attaque à Distance peut utiliser l'action Attaquer contre tout adversaire au corps à corps ou à portée, cependant s'il est engagé, il ne peut effectuer d'attaque à distance. La portée est toujours spécifiée dans les capacités du personnage.

**Déploiement avancé :** cette capacité permet à un personnage de frapper en première ligne, il sera donc ainsi déployé en position avancée. La règle de Déploiement Avancé permet de déployer une telle unité jusqu'à 40 cm (16") en avant de sa zone de déploiement normale.

**Infiltration :** un personnage muni de cette capacité peut s'infiltrer au cœur du champ de bataille et occuper une position stratégique. Voir les règles spécifiques ci-après.

**Initiative** : signifie que le personnage est apte à réagir rapidement à toute situation dès qu'un jet d'Initiative est requis. Le personnage gagne un bonus de +1 au résultat. Cette capacité est cumulative, chaque personnage doté de cette capacité ajoute un +1 supplémentaire au résultat. Le bonus d'Initiative s'applique aussi lors du déploiement (pour décider qui place ses unités).

**Immunité** : un personnage doté de Immunité est naturellement résistant aux effets d'attitudes négatives. Par exemple, un personnage immunisé à Condamné, ne peut recevoir de marqueur Condamné et en ignore les effets.

**Intangible** : une unité Intangible est immatérielle et peut passer librement à travers les objets physiques. D'une part, un personnage avec ce pouvoir peut se déplacer à travers tout terrain sans subir de pénalité de mouvement du au décor, il traverse ainsi un terrain infranchissable sans difficulté, cependant il ne peut

ne pouvoir être ciblé (exe : ne peut rester dans une statue). Cette capacité ne permet pas de passer au travers d'autres personnages, amis ou ennemis. D'autre part, être immatériel permet d'être immunisé à la plupart des attaques conventionnelles. Ainsi, il ignore les dégâts ou les blessures qui ne sont pas causés par une Attaque Magique, Ki ou Effet Spécial. Les ennemis d'un niveau supérieur à celui de l'intangible, de par leur présence supérieure, ignorent cette règle et affectent normalement le personnage. Enfin, un intangible peut S'échapper gratuitement d'un combat sans dépenser d'action (ce qui ne s'applique pas si les deux personnages sont intangibles).

**Maîtrise du critique** : ce personnage a la capacité de surpasser la Défense de ses rivaux. Un résultat de 9 ou 10 sur n'importe quelle attaque est une Touche Critique.

**Mouvement libéré** : un personnage avec Mouvement Libéré est soit un éclairateur talentueux, soit possède

des capacités extraordinaires lui permettant de marcher sur toute surface. Ainsi il ne souffre aucune pénalité sur Terrain Accidenté (aucun effet sur l'infranchissable).

**Vol** : cette capacité rend naturellement capable de se déplacer dans les airs, survolant le champ de bataille. Cela permet de passer au dessus de tout obstacle ou décor sans réduction de mouvement, que ce soit un terrain infranchissable ou un autre personnage. Il est toutefois interdit de finir son tour sur l'obstacle survolé. Cette capacité permet aussi de faire une Charge sans être intercepté (sauf par une unité qui peut aussi voler).

## Déploiements spéciaux

**Déploiement avancé** : est une capacité spéciale qui permet à un personnage de se placer sur l'aire de jeu jusqu'à 40 cm en avant de sa zone normale de déploiement. Le personnage peut être placé sur un terrain accidenté ou une élévation. On ne peut cependant pas se placer à moins de 10 cm d'une unité ennemie.

**Infiltration** : l'infiltration est une des plus utiles et tactiques des capacités de dissimulation. Cela permet au personnage de prendre une position stratégique. Certaines règles s'appliquent.

**Déploiement et marqueurs d'infiltration** :

Lorsqu'un joueur déploie un personnage avec cette capacité, il peut choisir de s'infiltrer. Si c'est le cas, il place 3 marqueurs (bases de petit format) qui sont nommés Marqueurs d'Infiltration, sur l'aire de jeu. Ces marqueurs représentent les emplacements possibles où la figurine se cache. Aucun de ces marqueurs ne peut être à moins de 15 cm (6") des autres ou de la zone de déploiement adverse. Un joueur peut avoir plus d'un personnage doté de cette capacité, cependant, dans ce cas on ne peut déployer qu'un marqueur supplémentaire par infiltré supplémentaire (exe : avec 3 infiltrés, on posera 5 emplacements possibles). Les marqueurs sont posés lors de la phase de déploiement, à raison des 3 premiers marqueurs pour le premier infiltré, puis 1 marqueur supplémentaire pour chaque autre infiltré au moment de le déployer. Quelque soit le nombre d'infiltrés de votre équipe, vous ne pouvez avoir plus de la moitié des personnages qui commencent infiltrés.



**Ci-dessus** : Samiel, le Lion Noir, Empire





Ci-dessus : Reinhold, Alliance Azur

Une partie avec 10 personnages ne peut jamais commencer avec plus de 5 d'entre eux infiltrés, peu importe combien d'entre eux possèdent l'habilité.

#### Révéler une unité infiltrée :

Au début du second tour de jeu, à la phase de récupération (mais toujours avant le jet d'Initiative), un joueur peut révéler un personnage. S'il le fait, le joueur remplace un des Marqueurs d'Infiltration avec une figurine. Rappelez vous que personne n'a à déclarer où le personnage est réellement Caché au début, tous les Marqueurs peuvent être des endroits où un personnage peut être. Un joueur avec plus d'un personnage infiltré peut choisir de tous les révéler ensemble sur un même tour ou sur plusieurs tours. Quand plus aucun personnage n'est infiltré, retirez les Marqueurs restants.

Si un personnage est en contact avec ou est sur un Marqueur d'Infiltration quand l'unité est révélée, cette dernière peut être déplacée de 2 Pas. Ce mouvement ne peut être utilisé pour rentrer en contact avec une figurine ennemie.

Un personnage révélé commence son tour comme si c'était son Déploie-

ment donc avec un nombre de Points d'Action égaux à sa Récupération+1. Il peut aussi commencer son activation avec une Habilité à Entretien activée en diminuant son nombre d'Actions initiales. Par exemple, une unité avec l'habilité Mouvement dans l'Ombre peut commencer avec un Point d'Action en moins pour être dans un état Caché. Si un personnage n'a toujours pas été révélé à la fin du jeu, il compte comme une perte lors du décompte des points de Victoire.

#### Détecter des unités Infiltrées

Un joueur ennemi peut essayer de détecter si un Marqueur d'Infiltration est ou pas la vraie position d'une unité Infiltrée. Pour se faire, n'importe quel personnage peut effectuer une action de Détection, et si c'est un succès, le joueur contrôlant l'infiltré doit déclarer si il s'agit d'une vraie position d'un personnage. Si ce n'est pas le cas, le Marqueur est retiré de la table, et il ne peut plus être utilisé comme point d'Infiltration pour une unité.

Si le nombre de Marqueurs d'Infiltration sur la table est le même que celui de personnages infiltrés, le joueur ne peut plus déclarer qu'il ne s'agit pas d'un point d'Infiltration. Il n'y a simplement plus de place pour positionner d'autres unités après. Par exemple, s'il y a 2 personnages infiltrés et seulement deux Marqueurs d'Infiltration restant, quand un ennemi réussit une localisation sur l'un d'eux, le joueur doit placer un des deux personnages, vu qu'il ne reste plus d'autres points où ils peuvent apparaître.

Quand une figurine est découverte, elle est placée sur la table avec autant de Points d'Action que sa Récupération (ET NON sa Récupération+1). De plus, elle considérée

comme ayant bougée ce tour, elle ne pourra donc bouger ou Charger qu'au prochain tour.

#### Habiletés Spéciales lors d'une Infiltration :

Tant qu'un personnage n'est pas placé sur la table de jeu (donc tant qu'il n'est qu'un Marqueur d'Infiltration), il ne peut pas utiliser les règles spéciales d'un groupe ou en faire bénéficier. Par exemple, un personnage avec Initiative ne donne pas de bonus de +1 sur le jet d'Initiative tant qu'il n'est pas révélé.

#### Points de Victoire :

A la fin du jeu, les joueurs doivent déterminer le résultat et le vainqueur. Les Points de Victoire gagnés par chaque camp dépendent des Niveaux des unités ennemies blessées ou détruites. Chaque personnage rapporte un nombre de Points de Victoire égal à son Niveau s'il a été retiré du jeu, en le réduisant à 0 Points de Vie ou en utilisant une Habilité Spéciale. Donc, détruire une unité de 50 Niveaux rapporte 50 Points de Victoire. Les unités qui n'ont pas été retirées du jeu mais qui sont réduites à la moitié ou moins de leurs Points de Vie, rapportent la moitié de leur Niveau arrondi à un multiple de 5. Par exemple, un personnage de 45 Niveaux avec 12 Points de Vie au départ qui finit le jeu avec 6 Points de Vie ou moins rapporte 25 Points de Victoire à l'autre joueur. La somme de tous ces Points de Victoire donne le score final de chaque joueur.

Cependant, certains scénarii apportent des règles spéciales pour les Points de Victoire. Dans ces cas, les joueurs doivent suivre les indications spécifiques à chaque cas, ou doivent s'accorder sur leur propre système de score.

## Chefs

Etant l'importance des Chefs dans une partie, un joueur reçoit un bonus spécial quand il réussit à retirer du jeu ou à blesser le Chef adverse. Donc, quand un Chef est retiré du jeu, le joueur reçoit 20 Points de Victoire supplémentaires. Si ses Points de Vie sont réduits à la moitié ou moins, il reçoit 10 Points de Victoire.

## Cartes d'Avantages

Les Cartes d'Avantages ne sont pas comptées lors des calculs de Points de Victoire. Par exemple, un personnage de 40 Niveaux avec une Arme Surnaturelle (Niveau+10) rapporte 40 Points de Victoire au joueur qui le retire du jeu.

## Interprétation des résultats :

Quand les deux joueurs ont calculé leurs Points de Victoire, il est nécessaire de les interpréter. Pour cela, le joueur avec le plus haut score soustrait le total de son adversaire au sien et regarde la table suivante. Par exemple, si un joueur a reçu 40 Points de Victoire de plus que son adversaire, il s'agit d'une Victoire Partielle, mais si il a plus de 170 d'écart, il s'agit d'une Annihilation.

### *Jusqu'à 25 Points : Egalité*

Si la différence entre les deux joueurs ne dépasse pas 25 Points de Victoire, il s'agit d'une Egalité. Cela signifie qu'aucun des deux joueurs n'a réussi à s'imposer.

### *De 30 à 50 Points : Victoire Partielle*

Le vainqueur a réussi à prendre un léger avantage sur son adversaire, tel qu'il peut être considéré comme ayant obtenu la victoire. Cependant, le résultat n'est pas assez marqué pour être considéré comme une Victoire Complète.



*Ci-dessus : Konosuke, Samaël*

### *De 55 à 150 Points : Victoire Totale*

Le vainqueur a clairement dominé son adversaire, et a obtenu une victoire décisive qui ne laisse aucun doute sur le résultat.

### *+ De 155 Points : Annihilation*

Plus qu'une victoire décisive, quand un des joueurs reçoit 155 Points de plus que son adversaire, on estime qu'il a réussi à balayer complètement les forces de son adversaire et qu'il a définitivement gagné la partie. L'autre camp a complètement été annihilé plus que de raison.

Traduit de l'anglais par :

**Misengard  
La Fureur**



**Crédits :**

*Rédacteur en chef :*

Adrien Fabiani aka La Fureur

*Ont participé à ce numéro :*

TenNoBushi

Yann Bourgeois aka Sergissan

Anthony Vitoux aka Tsubasa

Adrien Fabiani aka La Fureur

Misengard

*Remerciements spéciaux :*

Quazard pour les dessins de Niama

Le Blup pour l'hébergement ^^

Si vous souhaitez discuter de l'univers d'Anima et de ses jeux, n'hésitez pas à vous inscrire sur le forum : <http://anima-tactics.webkido.com/index.php>

Rendez-vous au prochain numéro!

