

TacticAlkemy IV

Les cartes de combat

Nouveau changement d'auteur pour ce nouvel TacticAlkemy ...

C'est cette fois un article collectif (Galleon) qui passe en revue les diverses cartes de combat. L'origine de cet article est un message de "Gbo", qui m' a paru bien utile lors de mes premières parties ... Et surtout lors des premiers combats ...

Quelle carte choisir ? Attaque rapide ? ou Brutale ? ... Ou ...

Hum, le choix est difficile ... 😊

Alkemy dispose de plusieurs singularités : Les différents dés, les cartes, le fait de garder uniquement 2 dés, quelque soit le nombre lancé, le fait que la charge n'accorde qu'un dé de bonus, et ne garantit pas de frapper en premier.

Puisque apparemment le système de combat peut poser des problèmes surtout aux novices du wargame, nous allons essayer de clarifier tout ceci.

Connaissez vos dés



Notion déjà pas évidente à appréhender pour un débutant sur un jeu classique, elle peut virer au cauchemar lorsque l'on prend en compte les dés de couleur, les bonus et malus. Pourtant, dans tout combat, ce sont les dés qui au final ont le dernier mot. Je ne vais pas faire de lourds tableaux statistiques (quoique ... voir plus bas à la fin de ce TacticAlkemy pour les curieux 😊), mais sachez que la première donnée à prendre en compte, c'est le différentiel entre votre combat et la défense adverse. Ce différentiel correspond au nombre minimum à obtenir sur vos 2 dés (exemple : combat 3 - défense 10 = 7)

Notez 2 références : le nombre maximum et le nombre moyen.

- Un jet dés blanc fait au moins 7 un peu plus d'une fois sur deux, et le maximum est de 12
- Un jet de dés jaunes fait au moins 7 une fois sur 2 et le maximum est de 10
- Un jet de dés rouges fait au moins 6 une fois sur 2 et le maximum est de 8

C'est très sommaire, mais cela vous donne une bonne idée de votre chance de réussite à la louche. Gardez à l'esprit que plus votre différentiel est petit par rapport à 7 (6 si dés rouges), plus vous pourrez vous affranchir de rechercher les dés de bonus lors du choix des cartes.

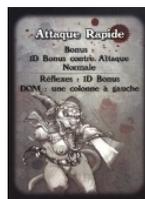
Une dernière remarque : Certaines figurines ont une défense à 12, une figurine avec combat 3 en état critique n'a aucune chance de la toucher (différentiel de 9).

Quelle carte choisir ??

Tout d'abord, lorsque l'adversaire ne pourra pas riposter (en allonge ou inactif), il n'y a pas de questions à se poser : Brutale !!

Première question à se poser : Ai-je grand besoin de dés de bonus ? Et mon adversaire ? Si vous estimez avoir besoin du dé de bonus ou devoir priver l'adversaire du sien, tentez de jouer la carte qui bat la sienne. Sinon, jouez la carte qui vous arrange.

Quand utiliser la Rapide ?



Lorsqu'il faut absolument frapper en premier,

- parce que l'attaque adverse me tuera,
- parce que mon attaque tuera l'adversaire,
- parce que mon attaque fera passer l'adversaire en jaune/rouge.

Le risque : La brutale sort très souvent, c'est un fait. Et si votre attaque sans bonus rate, vous vous prenez une brutale bonifiée.

• Deux exemples :

(1) Au tour précédent, vos attaques avec Garlan et la carte "Brutale" ont mis à mal les figurines de votre partenaire (Garlan est une vraie brute de toute façon, je vous laisse jeter un œil au TacticAlkemy-3 et à la Palme des meilleurs combattants 😊).

Garlan charge à nouveau ... L'adversaire va s'attendre assez logiquement à ce qu'il sorte une brutale, il joue une normale pour avoir le dé bonus...



Et là, fourbe que vous êtes, vous jouez une rapide. Vous allez certainement taper en premier avec 4 dés pour le combat (dé bonus de charge + dé bonus de la CC rapide envers la CC normale) et la possibilité de faire double masse qui se transformera en masse hache, mais ça fait tout de même 6 DOM... Ouch !

En contrepartie, votre adversaire n'aura que 2 dés pour le combat et sera très amoché (les dommages l'ayant certainement fait passer d'indemne à état grave (dés jaunes) ou de grave à critique (dés rouges) ...

Pour les figurines qui possèdent l'enchaînement (Lee-Ping, Guerriers-tonnerres loup, Lame de la garde tigre, Wolitse, ...) et qui chargent, la plupart du temps, votre adversaire va s'attendre à ce que vous jouiez une brutale, et il jouera une normale. Là aussi, vous allez taper en premier, avec 4 dés pour le combat, prenant au dépourvu votre adversaire. 😊

(2) Un autre exemple de la même veine avec Lotharius

L'adversaire va s'attendre assez logiquement à ce qu'il sorte une brutale, il joue une normale pour avoir le dé bonus. Et là, fourbe que vous êtes, vous jouez une rapide. La Jaraya, en jouant une attaque normale, s'attend à ce que Lotharius joue la Brutale. A vous le dé bonus !



Quand utiliser la normale ?



Lorsqu'il faut frapper en premier, une fois de plus, mais que l'adversaire a beaucoup de raisons de jouer une brutale. Le plus souvent sur les gros frappeurs (Kiki, Garlan, Ghulam).

• Deux exemples :

(1) Pour contrer l'attaque de brutale d'un frappeur comme Garlan, rien de tel qu'une attaque normale.



(2) Une autre petite illustration de la normale avec une nouvelle fourberie 😊 . Et pourquoi pas taper en normale avec une ombre quand elle charge !



Votre adversaire va s'attendre à avoir une CC rapide de la part de l'ombre, sachant qu'elle frappera en premier, il tentera d'avoir le dé bonus pour le combat en jouant une

brutale. Et là, vous jouez une normale : il y a pas mal de chance que vous jouiez en premier, vous avez 4 dés pour le combat, et avec un peu de bol vous trouverez 2 épées parmi les 4 dés.

(La chance sourit aux audacieux 😊).

Votre adversaire aura peut-être pris 5 DOM, et il n'aura que 2 dés pour le combat.

La normale peut aussi s'utiliser lorsque l'adversaire pense que vous avez tout intérêt à jouer une brutale : Lorsque vous chargez avec votre figurine et que vous pressentez que votre adversaire va jouer une CC normale, pensant que vous allez jouer une CC brutale, vous pouvez sortir une CC normale, ce qui fait que vous aurez 3 dés pour le combat, avec des DOM sans décalage, mais qui laissera votre adversaire avec seulement 2 dés de combat...

Quand utiliser la brutale ?



- Si vous possédez la compétence *allongé* et que votre adversaire ne possède pas cette compétence, il n'y a pas à hésiter.
- Si vous souhaitez faire des DOM importants, sans avoir peur d'en subir vous même, il n'y a pas à hésiter également.

• Si vous pensez que vous allez vous prendre une rapide, mais que le coup ne vous fait pas peur. Le risque : Bien souvent, l'adversaire vous sortira la normale, et il frappera quand même avant vous (malus en réflexe), mais avec un dé de bonus et les dommages normaux !!

Dans tout les cas, vous aurez souvent à choisir entre la carte qui vous arrangera et celle qui embête votre adversaire. Prenez votre décision en gardant à l'esprit vos chances de toucher.

• Deux exemples :

(1) Votre Tecum'seh encore intact (DEF 12) est engagé en corps à corps avec une recrue avalonienne (ATT 3). Vous jouez la brutale : avec un réflexe de 4 point supérieur à la recrue, il y a même des chances malgré le dé malus que vous frappez en premier.



Si ce n'est pas le cas, il devra faire au moins 9 avec les dés pour espérer vous toucher (avec seulement 2 dés par exemple s'il a choisi une rapide pour essayer de jouer en premier).

Autant dire que les probabilités ne sont pas en sa faveur ... Sans compter qu'avec une attaque rapide, il décalera les dommages d'une colonne 🤪 gauche !

En bref, dans ce cas n'hésitez pas

(2) Lorsque l'adversaire ne pourra pas riposter (en allongé ou inactif), il n'y a pas de questions à se poser : Brutale !!!



Pas de chance pour ce Mehariste inactif qui subit de plein fouet la charge d'un chevalier errant.

Quand utiliser la parade ?



- Quand il vous faut à coup sur éviter le bonus à l'adversaire.
- Quand votre combat est élevé par rapport au sien.
- Globalement, pour toute raison qui fait que vous avez de bonnes chances de remporter le jet d'opposition. ("*Expert Parade*", "*Sans Faille*" etc.)

• Deux exemples :

(1) Il est parfois intéressant de charger une figurine, et de jouer « Parade » au 2^{ème} PA, surtout avec des figurines avec un combat de 5 ou 6, alors que votre adversaire aura plutôt 3 en combat.

Votre adversaire ne s'y attendra pas, et avec un peu de chance, vous réussirez votre parade et vous pourrez lui coller une attaque normale de surcroît ...



Le Guerrier-Auroch a chargé le Cheikh Araoui et les deux sont dans un état critique. Pour son 2^{ème} PA le guerrier Auroch veut éviter une touche du Cheikh et décide donc de jouer « Parade » sur son attaque ...

Il peut maintenant tenter une attaque normale sans risque ...

(2) La Parade du Ghulam lui permet d'éviter les coups de l'attaque brutale du novice « boosté » par Lotharius tout en lui permettant de riposter.



Quand utiliser inactif ?



- Lorsque vos PA doivent servir ailleurs (scénario), et en particulier lors du nouveau tour d'un gros combattant (héros, Ghulam...) contre une figurine défensive (Pèlerins avaloniens, Gardes triadiques...)

- Lorsque l'adversaire a tendance à sortir la parade trop souvent. Le risque : Claquer avant de pouvoir utiliser ses PA, ou se manger une brutale en restant planté là, comme un clown ...

- Avec la compétence *Feinte* et que l'adversaire joue une parade. (Il perd ainsi 1 PA dans le vide.)

• Deux exemples :

(1) Un bon coup de bluff : Tha'pioca charge avec un 1er PA (CC brutale) un garde triadique qui joue "Parade" et utilise sa compétence "Sans faille". Au 2^{ème} PA, Tha'pioca place une "attaque" mais le joueur Aurlok se doute que son adversaire souhaite à nouveau utiliser la compétence "Sans faille" de son garde. Suivant son inspiration il joue inactif, et fait perdre 1 PA au garde triadique !

Généralement, vous le faites une fois au cours de la partie, votre adversaire a enregistré l'astuce. Mais rien ne vous empêche de refaire une charge une fois après, il va penser que vous allez refaire "inactif" au 2^{ème} PA dépensé après la charge, et vous referez une CC brutale pendant qu'il aura fait "inactif" cette fois-ci...



(2) Il peut être intéressant de jouer "Inactif", après coup avec les figurines possédant "Feinte", comme par exemple le Garde-Esprit Loup. Ainsi, vous allez pouvoir le préserver en jouant des CC quelconques, tout en utilisant "Feinte" si votre adversaire fait "Inactif" ou "Parade".

Pour les plus curieux vous trouverez sur la page suivante vos chances de toucher dans toutes les configurations ...

L'équipe Galleon

Les chances de toucher en combat

2 dés

	9	10	11	12
2	58%	42%	28%	17%
3	72%	58%	42%	28%
4	83%	72%	58%	42%
5	92%	83%	72%	58%
6	97%	92%	83%	72%
7	100%	97%	92%	83%

2 dés

	9	10	11	12
2	47%	31%	14%	3%
3	67%	47%	31%	14%
4	83%	67%	47%	31%
5	92%	83%	67%	47%
6	97%	92%	83%	67%
7	100%	97%	92%	83%

2 dés

	9	10	11	12
2	33%	11%	0%	0%
3	56%	33%	11%	0%
4	78%	56%	33%	11%
5	92%	78%	56%	33%
6	97%	92%	78%	56%
7	100%	97%	92%	78%

Avec 1 dé bonus

	9	10	11	12
2	81%	68%	52%	36%
3	89%	81%	68%	52%
4	95%	89%	81%	68%
5	98%	95%	89%	81%
6	100%	98%	95%	89%
7	100%	100%	98%	95%

Avec 1 dé bonus

	9	10	11	12
2	75%	57%	30%	7%
3	88%	75%	57%	30%
4	95%	88%	75%	57%
5	98%	95%	88%	75%
6	100%	98%	95%	88%
7	100%	100%	98%	95%

Avec 1 dé bonus

	9	10	11	12
2	59%	26%	0%	0%
3	82%	59%	26%	0%
4	94%	82%	59%	26%
5	98%	94%	82%	59%
6	100%	98%	94%	82%
7	100%	100%	98%	94%

Avec 1 dé malus

	9	10	11	12
2	32%	19%	11%	5%
3	48%	32%	19%	11%
4	64%	48%	32%	19%
5	80%	64%	48%	32%
6	93%	80%	64%	48%
7	100%	93%	80%	64%

Avec 1 dé malus

	9	10	11	12
2	26%	14%	3%	0%
3	44%	26%	14%	3%
4	64%	44%	26%	14%
5	80%	64%	44%	26%
6	93%	80%	64%	44%
7	100%	93%	80%	64%

Avec 1 dé malus

	9	10	11	12
2	15%	4%	0%	0%
3	35%	15%	4%	0%
4	57%	35%	15%	4%
5	80%	57%	35%	15%
6	93%	80%	57%	35%
7	100%	93%	80%	57%

Avec 2 dés bonus

	9	10	11	12
2	91%	83%	69%	52%
3	96%	91%	83%	69%
4	98%	96%	91%	83%
5	100%	98%	96%	91%
6	100%	100%	98%	96%
7	100%	100%	100%	98%

Avec 2 dés bonus

	9	10	11	12
2	89%	75%	43%	13%
3	96%	89%	75%	43%
4	98%	96%	89%	75%
5	100%	98%	96%	89%
6	100%	100%	98%	96%
7	100%	100%	100%	98%

Avec 2 dés bonus

	9	10	11	12
2	75%	41%	0%	0%
3	93%	75%	41%	0%
4	98%	93%	75%	41%
5	100%	98%	93%	75%
6	100%	100%	98%	93%
7	100%	100%	100%	98%

Avec 2 dés malus

	9	10	11	12
2	17%	9%	4%	2%
3	31%	17%	9%	4%
4	48%	31%	17%	9%
5	68%	48%	31%	17%
6	87%	68%	48%	31%
7	100%	87%	68%	48%

Avec 2 dés malus

	9	10	11	12
2	15%	7%	1%	0%
3	28%	15%	7%	1%
4	48%	28%	15%	7%
5	68%	48%	28%	15%
6	87%	68%	48%	28%
7	100%	87%	68%	48%

Avec 2 dés malus

	9	10	11	12
2	6%	1%	0%	0%
3	22%	6%	1%	0%
4	42%	22%	6%	1%
5	68%	42%	22%	6%
6	87%	68%	42%	22%
7	100%	87%	68%	42%