

# Variante pour Anima

Pierre Borgnat & Jean-Yves Moyen

BAMgames

Août 2009

## 1 Introduction

Ceci est une variante pour le jeu de cartes Anima ([http://www.edgeent.com/v2\\_fr/edge\\_tienda\\_lista.asp?etid=6430](http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_tienda_lista.asp?etid=6430)) qu'on a testé avec *L'ombre d'Oméga* et *Au delà du bien et du mal*. On n'a pas (encore) testé avec *Le crépuscule des Dieux*.

Comme on ne connaît d'Anima que le jeu de cartes et pas le jeu de rôle ou le jeu de figurines, il est tout à fait possible que les changements qu'on fait entrent en conflit avec le background, celui-ci n'étant guère présent dans le jeu de cartes...

Les modifications proposées sont donc purement conçues en terme de jeu et de règles, pas trop en termes d'histoire. En particulier, il y a deux problèmes (à notre avis) qu'on souhaitait corriger :

- L'aspect un peu frustrant de ne pas voir passer les lieux dans lesquels on doit faire des missions (de base). Cet aspect étant renforcé par l'utilisation des deux jeux ensemble (deux fois plus de lieux) et devient encore plus fort avec les missions "de transport" qui nécessitent deux lieux différents!
- L'extrême importance d'avoir une équipe "complète" à 4 membres pour pouvoir affronter les rencontres de niveau 3, surtout dans *Au delà du bien et du mal* où la puissance des personnages "Arcane" est énorme. Ceci amenant à des parties assez similaires où on commence par ne faire que recruter et ensuite seulement on peut commencer à jouer. Avec du coup une très grosse frustration quand on tombe sur la rencontre "*Sombre jugement*" qui tue toute l'équipe et fait recommencer la partie... Et du coup le fait qu'avec une équipe complète les rencontres de niveau 1 deviennent généralement triviale à battre ce qui élimine de fait la moitié du paquet...

En "bonus", on a aussi géré les points suivants (moins gênant en soi) :

- Les cartes missions de *L'ombre d'Oméga* sont de nouveau utilisées (y compris les missions finales).
- Il y a une petite incitation à aller tuer les rencontres préliminaires sur des lieux délaissés de tous.

Les modifications sont assez simples à expliquer mais deviennent difficiles à jouer simplement parce qu'on change les valeurs de presque toutes les cartes... Je conseille d'utiliser des petits autocollants (style gommettes) pour changer les valeurs sur les cartes (et de mettre les cartes dans des protège-cartes ensuite).

Une table et des pions pour noter les valeurs de combat et vitesse de chaque équipe est disponible à <http://bamgames.free.fr/Anima/anima.pdf>

Ces règles sont en *Beerware* : si ça vous plaît et qu'on se croise un jour, vous avez le droit de nous payer une bière

## 2 Début de partie

On commence la partie avec un personnage arcane (plutôt qu'un personnage de base) et une seule mission de base. On utilise toutes les missions (des deux jeux).

En cours de jeu, on peut désormais avoir jusqu'à 5 personnages dans son équipe dont seulement 4 sont actifs (retourner face cachée l'éventuel personnage inactif). En phase de réinitialisation on peut changer le personnage inactif.

Si le personnage arcane meurt, l'équipe continue sans et ne pourra recruter un arcane que selon les règles normales (déjà 3 membres dans l'équipe). Si l'équipe est entièrement détruite, on recommence avec un personnage arcane.

Si on utilise la règle de hiérarchisation des lieux par niveau, quand on perd son tour on reste au même niveau (donc au tour suivant on peut revenir sur les lieux de même niveau ou de niveau immédiatement

inférieur ou supérieur). Ce point était pas clair dans les règles de bases et perdre un tour quand on essaye d'accomplir une mission sur un lieu de niveau 3 revenait potentiellement à perdre 3 tours (1 + 2 pour revenir au niveau 3) avant de recommencer la mission... avec les autres joueurs se faisant au besoin un plaisir de détruire le lieu de mission qui est devenu connu...

## 2.1 Arcane

Une équipe peut maintenant contenir 2 personnages arcane. Le premier est celui avec lequel on commence, si il meurt on ne peut en recruter un autre qu'aux conditions normales (déjà 3 personnages et on défausse un avantage). Le deuxième ne peut être recruté qu'à l'aide d'effets de recrutement spéciaux des lieux (ou de certaines rencontres) qui précisent qu'on peut recruter un arcane.

## 3 Combat

### 3.1 Valeurs

- Baisser de 3 la valeur de combat de tous les personnages (normaux et arcane).
- Baisser de 3 fois le niveau la valeur de combat de toutes les rencontres (sauf "Noht" et "Fantôme" (dont le combat reste égal à celui de l'équipe ou à 2+), "Amon" et "Dragon de C'iel" (dont le combat ne baisse que de 3 et pas 6 puisqu'on ne les combat qu'avec un personnage) et "Drone" et "Marionnette" (dont la valeur de combat reste inchangée)).
- On considère pour ça que toutes les missions basiques sont de niveau 2 (donc baisser le combat des ennemis de missions basique de 6) et les missions finales de niveau 3 (donc baisser le combat des ennemis de missions finales de 9, sauf "Genesis, forme finale" dont le combat ne baisse que de 3 puisqu'on le bat avec un seul personnage).
- Il n'y a plus de limite sur le nombre de personnages pour les combat entre équipes.

*Note : la moyenne des valeurs de combat des personnages est très légèrement inférieure à 3. Avec ces règles, elle passe donc très légèrement négative. Recruter un personnage n'augmente donc pas, en moyenne, la force de l'équipe mais avec les pouvoirs supplémentaires on devient quand même un peu meilleur. De plus, les cartes "Avantage" prennent une grosse importance en combat puisqu'un bonus de 2 ou 3 est maintenant énorme (alors qu'avant c'était assez faible).*

### 3.2 Rencontres

- Une équipe avec 3 personnages est considérée comme étant toujours au moins dans une zone de niveau 2. Une équipe avec 4 personnages est considérée comme étant toujours dans une zone de niveau 3.
- Les rencontres préliminaires liées à un nouveau lieu ne sont pas tuées si la différence de combat est  $< 5$ . Le combat gagné permet à l'équipe d'aller dans la zone et d'y rester (et de faire les jets d'exploration) sans avoir à combattre de nouveau la rencontre préliminaire.
- Lorsqu'on tue une rencontre préliminaire de niveau 2, on pioche un avantage. Si on tue une rencontre préliminaire de niveau 3, on pioche deux avantages.
- Les rencontres préliminaires qui, de base, restaient dans leur zone (par exemple *Frostkolier* à *La désolation*) restent même si ils sont tués (mais l'équipe qui les tue gagne quand même le bonus).

Remarque : si on utilise la règle de hiérarchisation des lieux par niveau, il y a une rencontre préliminaires à chaque changement de niveau. Ces rencontres ne restent pas mais rapportent des avantages si elles sont tuées (différence  $\geq 5$ ).

### 3.3 Vitesse

Comme pour le combat :

- Baisser la vitesse de tous les personnages de 3.
- Baisser la vitesse des tests de toutes les missions de 6 pour les missions de base et de 9 pour les missions finales.

## 4 Missions

- En phase de réinitialisation, on a le droit de défausser (face cachée) une mission.
- Quand on bat une rencontre préliminaire (tuée ou non), on pioche une mission (de base).
- On ne peut pas avoir plus de deux missions en main (comme pour les avantages, il faut défausser avant de pouvoir piocher).
- Chaque mission rapporte un bonus de +2 en combat et +2 en vitesse. Ces bonus concernent l'équipe en entier et ne sont donc pas utilisable quand un personnage se bat seul.

### 4.1 L'ombre, Au delà et Le Crépuscule

- Si on joue avec plusieurs jeux, dès qu'une mission de base a été remplie par un joueur, on retourne une mission finale de *L'ombre d'Oméga* (mission bonus).
- La mission finale, elle sera une mission de *Au-delà du bien et du mal* ou de *Le Crépuscule des Dieux* (au hasard). Elle est retournée (et la crise se déclenche) dès qu'un joueur ayant rempli sa mission basique le souhaite.
- Tous les joueurs ayant accompli leur mission de base peuvent tenter la mission bonus qui rapporte, comme toutes les missions, un bonus de +2/ +2.
- La crise a lieu normalement. Le vainqueur est le joueur qui accomplit la mission finale (ou qui survit à la crise).

Remarque : on utilise les missions des 3 jeux. Utiliser la règle de chercher de nouveaux horizons multiples pour pouvoir trouver les bons lieux. La possibilité de changer de mission permet de se débarrasser des missions sans lieux. Certaines missions de *Au-delà* et du *Crépuscule* sont presque identiques mais dans ce cas la mission du *Crépuscule* est généralement un peu plus dure mais faisable dans un lieu de plus, donc c'est pas gênant...

## 5 Jetons

- Quand on doit piocher des cartes avantages et qu'on a déjà la main pleine, on pioche des jetons. On a le droit à 5 jetons maximum.
- Ces jetons peuvent être échangés entre équipes en commerçant.
- Chaque jeton peut être utilisé pour donner un bonus de  $\pm 1$  à un jet de dé (de son équipe uniquement). L'utilisation du jeton doit être faite **avant** de lancer le dé.

## 6 Autres changements

Liste de changements divers sur les cartes qui ne sont pas forcément évidents à partir de ce qui précède...

- *La vieille auberge, Amon, Shogun, Technocrate, Dragon de Ciel* : le combat (à faire avec un seul personnage) ne peut pas être fait avec le personnage Arcane (sauf si c'est le seul membre de l'équipe)<sup>1</sup>
- *Raziel* : le seuil de vitesse est à 4.
- *Sphinx* : le test de vitesse est à 5+.
- *Piège caché* : les tests de vitesse sont de 5+, 6+, 7+.
- *Malédiction, Bénédiction* : le bonus/malus concerne l'équipe entière et n'est donc pas applicable quand un personnage se bat seul.
- *Ascension* : devient "un personnage de l'équipe gagne définitivement +1 en combat et +1 en vitesse. Garder la carte pour s'en souvenir."
- *Le dernier fragment* : les tests de vitesse sont de 9+, 7+ et 5+.
- *Trahison/Assassinat* : ne permet pas de "voler"/assassiner un personnage "Arcane"<sup>2</sup>.
- *Embuscade* : le test de vitesse est à 8+.

1. Le combat à un seul personnage de la mission finale "*Genesis, ce qui ne devrait pas exister*" peut être fait avec l'Arcane.

2. Sauf si il s'agit d'assassiner un personnage Arcane qui est devenu *Meneur* de l'équipe et doit donc être le premier à mourir.

## 7 l'orbe d'infinité

Il y a plusieurs missions qui font référence à l'orbe d'infinité ou à ses fragments. Cette règle (presque indépendante des modifications précédentes) ajoute un petit coté "roleplay" au jeu autour de cette orbe...

- Retirer la rencontre *Néo-Oméga*, ainsi que la mission bonus (finale de *L'ombre d'Oméga*) *Voler et détruire l'orbe d'infinité* et les missions de base (de *Au delà du bien et du mal*) qui font référence aux fragments de l'orbe (*Âme de la nature*, *Battre Hringham l'immortel*, *Empêcher Gurmah-Gharus de se réveiller* et *Mettre fin au conseil du commerce*).
- La première fois que la rencontre *L'ombre d'Oméga* est tirée (même si elle n'a pas lieu parce que le niveau de la zone est trop faible), mettre en jeu la mission *Voler et détruire l'orbe d'infinité*. N'importe quelle équipe peut accomplir cette mission.
- Quand l'orbe est détruite, en plus du bonus de +2/ + 2 pour l'équipe qui a accompli la mission, mettre en jeu les 4 missions relatives aux fragments. N'importe quelle équipe peut accomplir ces missions.
- Quand une équipe accomplit l'une de ces missions, elle ne gagne pas de bonus permanent mais récupère un fragment de l'orbe.
- Une équipe peut utiliser un fragment de l'orbe. Chaque fragment donne un bonus de +1 à +6 (au choix de l'équipe) mais avec le risque de réveiller Néo-Oméga : une fois le bonus choisi, le joueur lance un dé. Si le résultat est  $\leq$  au bonus choisi, Néo-Oméga vient essayer de s'emparer du fragment et il faut commencer par le battre avant de pouvoir poursuivre. Si on arrive pas à battre Néo-Oméga, on perd son tour et le fragment.
- On ne peut, bien sûr, pas utiliser des fragment contre Néo-Oméga.
- Si on utilise plusieurs fragments lors d'un même combat, on teste plusieurs fois pour savoir si Néo-Oméga se réveille mais on ne le combat (éventuellement) qu'une fois : il vole tous les fragments utilisés si il gagne.
- Modifier la rencontre *L'ombre d'Oméga*. Cette rencontre est annulée sur un jet de dé  $\leq$  au nombre de fragments récupérés par les joueurs (tous ensemble) et non repris par Néo-Oméga (les fragments déjà utilisés comptent).
- Modifier les deux missions bonus qui restent : *Détruire Oméga* retire *L'ombre d'Oméga* du paquet de rencontre et *Stopper la progression du cauchemar* retire *Sombre jugement*.

## 8 Crise majeure

Variante (indépendante de ce qui précède) pour rajouter un aspect semi-coopératif au jeu : les forces des ténèbres envahissent Gaïa et risquent de tout détruire, les équipes doivent penser à sauver le monde même si seule celle qui achèvera Genesis gagnera au final.

Chaque lieu est contrôlé soit pas les monstres, soit par les joueurs. Utiliser des marqueurs pour se rappeler de quels lieux sont contrôlés par les monstres.

- Un lieu qui a encore sa rencontre préliminaire est contrôlé par les monstres.
- Quand un joueur réussit son exploration (bat toutes les rencontres) dans un lieu (qui n'a plus de rencontre préliminaire), il prend le contrôle du lieu.
- Quand un joueur rate son exploration, les monstres prennent le contrôle du lieu.

Prendre un marqueur de *Crise majeure* qui commence à 5<sup>3</sup>. À la fin de chaque tour, on compare la somme des niveaux des lieux contrôlés par les monstres avec le nombre de joueurs (aux deux premiers tours, ne considérer que les lieux de niveau 1, au troisième tour, ne pas considérer les lieux de niveau 3).

- Si aucun lieu n'est contrôlé par les monstres, augmenter de un la crise majeure.
- Si les monstres contrôlent des lieux dont la somme des niveaux est supérieure ou égale au nombre de joueurs, diminuer la crise majeure de 1.
- Si les monstres contrôlent des lieux dont la somme des niveaux est supérieure ou égale à deux fois le nombre de joueurs, diminuer la crise majeure de 2.
- Ainsi de suite si les niveaux des lieux contrôlés par les monstres fait 3, 4, ... fois le nombre de joueurs, diminuer la crise majeure de 3, 4, ...

Si on joue avec la variante sur l'orbe d'infinité proposée ci-dessus :

---

3. À tester, on peut le faire partir plus haut ou plus bas pour changer la difficulté.

- Quand une équipe récupère un fragment de l'orbe, augmenter la crise majeure de 1.
- Quand Néo-Oméga vole un fragment, diminuer la crise majeure de 2.

Si la crise majeure passe à -6 ou moins, tous les joueurs ont perdu (le monde est submergé par les serviteurs de Genesis).

Quand on retourne la mission finale, la valeur de crise majeure est ajoutée à la valeur de crise de cette mission (et on arrête de compter la crise majeure). Par exemple, si la crise majeure vaut -1 et que la valeur de crise de la mission finale est de 6, les joueurs n'auront que 5 tours pour résoudre le problème avant que la crise éclate. Si, au contraire, la crise majeure avait été à 1, les joueurs auraient eu 7 tours pour résoudre la mission finale.

*La variante est rapidement élaborée et ne prend pas en compte le côté "bon" ou "méchant" des divers lieux et monstres. Typiquement, le Lancier impérial qui prend le contrôle d'Arcane devrait plutôt gêner la progression des méchants que la renforcer... On peut si on veut passer en revue tous les lieux pour affiner un peu les choses au risque de compliquer le calcul de l'évolution de la crise majeure...*

*Les rencontres préliminaires qui ne restent dans les lieux (comme Frostkolier à La désolation) deviennent des vraies plaies puisqu'elles interdisent désormais de faire remonter la crise majeure en contrôlant tous les lieux. L'ouverture des portes de l'enfer devient un problème à régler d'urgence puisque tous les lieux étant de niveau 3 la crise majeure peut chuter rapidement!*