

 ALTERED CARBON™
FIGHTOROMÉ

PANAMA™
ROSE



RÈGLES DE COMBAT



WARCRADLE®
STUDIOS

ALTERED CARBON: FIGHTDROME

**« ENFILEZ LA NOUVELLE CHAIR COMME DES GANTS
EMPRUNTÉS ET BRÛLEZ VOS DOIGTS UNE FOIS ENCORE. »**

- Richard K. Morgan, Carbone Modifié

Les lumières de l'auditorium s'atténuent et la foule s'installe dans un chuchotement d'excitation. Une voix désincarnée résonne à travers l'obscurité...

« Bienvenue, mes amis, au Fightdrome !



Mes amis, ce soir vous ferez l'expérience d'un évènement à nul autre pareil. Ce soir, vous assisterez à la lutte de deux terribles guerriers s'affrontant sous vos yeux !

Un seul en sortira vainqueur... mais lequel des deux ?! »

De chaque côté de l'arène, des projecteurs s'allument soudainement, soulignant les silhouettes de deux combattants à l'air impatient.

La foule retient sa respiration puis rugit d'enthousiasme et de plaisir.

PRINCIPES DU JEU

Dans *Altered Carbon : Fightdrome*, les joueurs endossent le rôle de deux adversaires qui s'affrontent pour déterminer lequel d'entre eux est supérieur à l'autre. Les joueurs se mettent d'accord avant la partie pour savoir s'ils joueront une seule manche où chacun essaiera d'être le dernier joueur avec des cartes en main, ou plusieurs manches où le premier joueur à atteindre un nombre prédéterminé de points de renommée sera déclaré vainqueur.

CONTENU

Ce livre de règles

120 cartes :

21x Coup de Poing

21x Coup de Pied

21x Prise

9x Blocage de Coup de Pied

9x Blocage de Coup de Poing

3x Coup de Poing Neurochem

3x Coup de Pied Neurochem

3x Prise Neurochem

3x Blocage Neurochem

4x Louvoisement

4x Feinte

6x Sleeve

11x Stack

2x Références



MISE EN PLACE

Mélangez séparément les cartes de Sleeve et de Stack, puis distribuez-en une de chaque type aux deux joueurs. Les 2 cartes sont ensuite combinées, comme illustré ci-dessous, pour former le personnage du joueur pour la partie. Rangez dans la boîte les autres cartes de Sleeve et de Stack ; elles ne serviront pas pour cette partie. Les cartes de Sleeve listent les différents types de cartes et les cartes de Stack donnent le nombre de cartes de chaque type à recevoir.



Ensuite, séparez toutes les cartes restantes selon leurs types respectifs, et mélangez-les – les cartes de type Blocage de Coup de Poing et Blocage de Coup de Pied doivent être mélangées ensemble pour former une seule pile, les cartes de Feinte et de Louvoisement doivent être séparées et mises à part. Chaque joueur constitue à présent son deck individuel à partir de ces cartes, les joueurs reçoivent le nombre de cartes des différents types correspondant à leur personnage.

Le personnage ci-dessus générerait les cartes suivantes :



x11



x9



x9



x5



x6

Chaque joueur reçoit également 2 cartes Feinte et 2 cartes Louvoisement. Une fois que toutes les cartes ont été distribuées, les cartes restantes sont remises dans la boîte de jeu.

**x2****x2**

Les deux joueurs ont à présent leur deck de personnage individuel constitué de 44 cartes. Il faut bien les mélanger et les placer face cachée à portée de main.

Le joueur le plus fort commence. Vous pouvez faire un bras de fer pour déterminer de qui il s'agit !

COMMENT GAGNER

Quand vous jouez en une seule manche, le vainqueur est le dernier joueur avec des cartes en main à la fin de la manche. Vous avez tellement battu votre adversaire qu'il n'est plus en mesure de contre-attaquer !

Si vous avez décidé de jouer plusieurs manches, les joueurs additionnent la valeur des cartes qui leur restent en main à la fin du tour. Cela devient leur score de Renommée. Le premier joueur à atteindre 300 points de Renommée ou plus est le vainqueur.

COMMENT JOUER

Dans Altered Carbon : Fightdrome, les joueurs jouent et piochent des cartes à tour de rôle, jusqu'à ce qu'un d'entre eux ne soit plus en mesure de jouer de cartes. Le jeu comporte quelques règles fondamentales qui sont expliquées ici :

- Vous devez jouer une carte si vous le pouvez, les spectateurs sont venus voir un combat, alors battez-vous !
- Quand vous jouez une carte non-Neurochem, vous devez piocher une carte – après tout, vous ne voulez pas être à court de cartes, n'est-ce pas ?
- Si vous ne pouvez pas jouer, vous devez défausser une carte face cachée et vous devenez Sonné.
- Un combat doit commencer par une attaque : Coup de Pied, Coup de Poing et Prise sont toutes des cartes d'Attaque.



Une fois que les joueurs ont mélangé leurs cartes, chaque joueur pioche 7 cartes de son deck pour former sa main de départ.

SURSTIMULÉ : Si votre main de départ contient plus de 2 cartes Neurochem ou ne comporte aucune carte d'Attaque, vous pouvez montrer votre main à votre adversaire, la remélanger dans votre deck et piocher 7 nouvelles cartes.



Le premier joueur choisit à présent une carte d'Attaque depuis sa main et la joue face visible en face de lui – le combat a commencé !

Le second joueur doit soit jouer une carte de sa main, soit devenir Sonné. La partie continue, chaque joueur à tour de rôle jouant une carte afin d'attaquer ou de bloquer, jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore des cartes en main.

JOUER DES CARTES

Comme dans un vrai combat, seuls certains mouvements sont valides – en fin de compte, il n'est pas très utile d'essayer de bloquer un coup de poing quand l'adversaire utilise un coup de pied !

Quand vous répondez à une attaque, la carte jouée doit être d'une valeur de force supérieure ou égale – ces blocages faiblards ne vont pas vous défendre contre des attaques puissantes.



Certaines cartes peuvent être jouées sur une carte de n'importe quelle force, ces cartes sont détaillées dans la section Types de Cartes.

Après avoir joué une carte, si votre pioche est vide, remélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.

DEVENIR SONNÉ

Quand un joueur n'est plus en mesure de répondre à une carte jouée par son adversaire, il devient Sonné et doit défausser une carte face cachée devant lui – si c'est sa dernière carte, la manche est terminée et l'autre joueur est victorieux.

S'il a encore des cartes en main, le combat continue avec le tour du joueur non-Sonné, qui joue une carte d'Attaque, ou choisit une action de Repos.



REPOS

Quand un joueur devient Sonné, l'adversaire peut soit continuer le combat normalement en jouant une carte d'Attaque, soit passer son tour et piocher une carte. Le combat recommence alors, en commençant par le joueur Sonné.

Une action de repos ne peut pas être choisie si elle amènerait un joueur à avoir plus de 7 cartes en main.

Si le joueur Sonné n'est pas en mesure de jouer une carte d'Attaque après le repos du joueur attaquant, la

manche prend fin et les Points de Renommé sont additionnés pour les deux joueurs.

LE COMBAT DOIT CONTINUER...

Quand le combat s'interrompt, que ce soit du fait d'un Blocage, parce qu'un joueur est devenu Sonné ou après qu'un joueur a effectué une action de Repos, le joueur suivant doit jouer une carte d'Attaque ou devenir Sonné à son tour. En gardant cela à l'esprit, nous recommandons aux joueurs d'anticiper leur utilisation de Blocages, pour être certains qu'ils pourront suivre avec une carte d'Attaque, sinon ils pourraient perdre leur avantage.

TYPES DE CARTES

CARTES D'ATTAQUE

Ces cartes sont utilisées pour commencer le combat et continuer de mettre la pression à votre adversaire. Quand vous répondez avec une carte d'Attaque, elle doit être d'une force supérieure ou égale.



Coup de Poing – Peut être jouée sur d'autres cartes Coup de Poing et sur des cartes Prise.



Coup de Pied – Peut être jouée sur d'autres cartes Coup de Pied et sur des cartes Prise.



Prise – Peut être jouée sur n'importe quelle carte d'Attaque.

ALTERED CARBON: FIGHTDROME

CARTES DE BLOCAGE

Ces cartes interrompent temporairement le combat. Elles sont suivies par une carte d'Attaque [de n'importe quelle force] par votre adversaire. Quand vous bloquez une attaque, la force doit être supérieure ou égale à la carte d'Attaque jouée.



Blocage de Coup de Poing – Peut être utilisée pour bloquer des Coups de Poing ou des Prises.

Blocage de Coup de Pied – Peut être utilisée pour bloquer des Coups de Pied ou des Prises.

CARTES DE FEINTE ET DE LOUVOIEMENT

Ces cartes sont toujours incluses dans un deck, et elles se comportent à peu près comme des cartes de Blocage, sauf qu'elles n'ont aucune valeur de force. Les joueurs piochent toujours une carte après avoir joué une carte de Feinte ou de Louvoiement. Les cartes de Feinte ou de Louvoiement peuvent être jouées sur n'importe quelle carte d'Attaque non-Neurochem, quelle qu'en soit la force. Elles ne sont pas considérées comme des cartes d'Attaque ni comme des cartes Neurochem.



Louvoiement – Le joueur effectue un pas de côté face à l'attaque imminente de son adversaire, et interrompt le combat comme avec une carte de Blocage standard.

Feinte – Le joueur trompe son adversaire avec une fausse attaque, puis enchaîne avec une autre carte d'Attaque. Le joueur qui joue cette carte doit immédiatement jouer une carte d'Attaque de n'importe quelle valeur, ou devenir Sonné.

CARTES NEUROCHEM

Ces cartes sont de fait chacune la carte la plus haute de son type, et battront toute autre carte normale d'Attaque ou de Blocage. Cependant, vous ne piochez pas une carte après avoir joué une carte Neurochem.

Les joueurs ne peuvent répondre à ces attaques qu'avec leurs propres cartes Neurochem – cette nouvelle carte Neurochem devient la carte dont la force est la plus élevée.



Coup de Poing Neurochem – Peut être jouée sur n'importe quelle carte Coup de Poing ou Prise, est considérée comme une carte d'Attaque.

Coup de Pied Neurochem – Peut être jouée sur n'importe quelle carte Coup de Pied ou Prise, est considérée comme une carte d'Attaque.

Prise Neurochem – Peut être jouée sur n'importe quelle carte d'Attaque, est considérée comme une carte d'Attaque.

Blocage Neurochem – Peut être jouée sur n'importe quelle carte d'Attaque et interrompt le combat comme une carte de Blocage standard.

FIN DE PARTIE ET CALCUL DU SCORE

Quand un joueur devient Sonné et n'a plus de cartes en main, l'autre joueur est déclaré vainqueur du combat. Le joueur victorieux additionne alors les valeurs des cartes qui lui restent en main, et obtient ainsi son total de Renommée. Le premier joueur à atteindre ou dépasser 300 points de Renommée, est le vainqueur.

VALEURS DES CARTES



Cartes d'Attaque – ces cartes ont une valeur de Renommée égale à leur force.

Cartes de Blocage – ces cartes valent 25 points de Renommée chacune.



Cartes Neurochem – ces cartes valent 50 points de Renommée chacune.

Cartes Diverses – ces cartes valent zéro point de Renommée.



Quand vous jouez en plusieurs manches, chaque joueur conserve le même deck de personnage pour les manches suivantes. Toutes les cartes défaussées sont remélangées dans le deck de chaque joueur avant le début de la manche suivante.

Afin de réduire le temps de mise en place, nous recommandons de séparer les cartes selon leurs types respectifs avant de ranger le jeu une fois la partie terminée.

EXEMPLE DE TOUR

Alice et Simon jouent en une manche pour déterminer qui d'entre eux est le meilleur combattant. Après un bras de fer rapide, Alice l'emporte et devient la première joueuse.

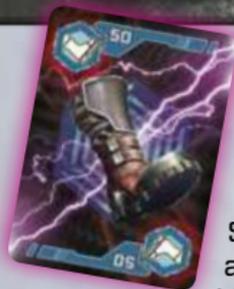
En regardant sa main de 7 cartes, elle voit qu'elle a plusieurs options de cartes d'Attaque à jouer en tant que première carte.

LA MAIN D'ALICE :



Elle a quelques cartes élevées qu'il vaudrait mieux conserver pour le moment, donc elle commence par jouer un COUP DE PIED 30, et se tient prête à répliquer avec son COUP DE PIED 60. Alice préfère jouer d'abord ses cartes faibles, dans la mesure où les cartes plus élevées, bien qu'elles soient faciles à contrer, rapportent davantage si elle parvient à les conserver. Après avoir joué sa carte, elle en pioche une nouvelle pour la remplacer.

ALTERED CARBON: FIGHTDROME



Simon décide de jouer son COUP DE PIED 50 (et pioche une carte de remplacement), augmentant ainsi la pression, mais Alice a son COUP DE PIED 60 avec lequel répliquer, donc Simon doit à présent soit répondre avec une carte supérieure ou égale, soit bloquer l'attaque.



En regardant ses cartes, Simon constate qu'il n'a plus de cartes de Coup de Pied, mais il a plusieurs cartes de Coup de Poing. Il décide d'utiliser son BLOPAGE DE COUP DE PIED 80, une carte élevée mais nécessaire pour interrompre le combat, parce que les Coups de Pied sont trop puissants pour lui. Secrètement, il espère qu'Alice jouera une carte Coup de Poing, car il a un COUP DE POING 80, une carte bien forte avec laquelle enchaîner !

Alice commence le combat avec son COUP DE POING 20, exactement comme Simon l'espérait, et il joue son COUP DE POING 80 en réponse. En regardant ses cartes, Alice comprend qu'elle n'a plus qu'une option, jouer sa carte COUP DE POING Neurochem. Il s'agit certes d'une carte difficile à battre, mais elle n'en piochera pas de nouvelle pour la remplacer. Elle joue la carte Neurochem et sourit de plaisir quand Simon admet qu'il n'a pas de carte pour répliquer à quelque chose d'aussi puissant. Comme Simon ne peut pas jouer de carte, il devient Sonné et place une de ses cartes face cachée devant lui.

Les deux joueurs ayant maintenant chacun 6 cartes en main, le combat continue avec Alice qui pousse son attaque...



RÈGLES ALTERNATIVES

Vous trouvez le jeu trop difficile ? Il y a plusieurs façons de changer les règles pour faire en sorte que les parties en une manche durent un peu plus longtemps, en donnant au joueur le plus faible une chance de s'en sortir ! N'hésitez pas à en ajouter quelques-unes (ou toutes) à vos parties habituelles – ou vous pouvez même inventer vos propres règles alternatives.

REPRENDRE SON SOUFFLE :

Si le joueur attaquant effectue une action de Repos, le joueur Sonné peut également se reposer. Ces actions de repos alternées peuvent continuer jusqu'à ce qu'un joueur ne soit plus en mesure de se reposer. Cela peut ramener un des deux joueurs (ou les deux) à 7 cartes. Puis le combat doit reprendre comme à l'accoutumée – la foule ne veut pas voir de combattants rester debout à ne rien faire.

DERNIER SOUFFLE :

Un joueur qui n'a plus qu'une carte Neurochem comme dernière carte, a le droit de piocher une nouvelle carte après l'avoir jouée – cela contredit la règle normalement en vigueur quand on joue des cartes Neurochem.

EN QUÊTE DE GLOIRE ?:

Vous manquez de temps, mais vous voulez jouer plusieurs manches ? Réduisez à 150 le nombre de points de Renommée requis pour gagner, vous devriez pouvoir jouer deux ou trois manches rapides.



TOURNOI ÉPIQUE

Si vous voulez jouer une série plus longue de parties, vous pouvez créer une écurie de combattants. Les joueurs reçoivent 1 carte de Stack au début de la partie comme à l'accoutumée, mais ils reçoivent 3 cartes de Sleeve. Ces Sleeves deviennent votre écurie de combattants, le jeu continue normalement par une série de duels, sauf que quand un combattant est éliminé, le joueur choisit une autre Sleeve et crée un deck à partir de cette nouvelle combinaison de Stack et de Sleeve. Les combats se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur ait perdu tous ses Sleeves.



CRÉDITS

Altered Carbon/ Carbone Modifié créé par : Richard K. Morgan

Conception du jeu : Jim Radford

Développement : Chris Pond

Direction Artistique : Roberto Cirillo

Conception Graphique : Jon Cartwright, James Ginn & Neil Googe

Gestion du Studio : Stuart Mackaness

Directeur de Gestion : Richard Lawford

Remerciements spéciaux de Jim : Natasha, Alice, Holly, Max & Bailey pour m'avoir supporté pendant le confinement du Covid-19.

Traduction : Louis Trecourt

Les personnages et les images d'Altered Carbon sont adaptés avec autorisation de Carbone Modifié, Anges Déchus et Furies Déchainées de Richard K. Morgan, initialement publiés par Gollancz, un label de The Orion Publishing Group Ltd, Londres, Copyright ©Richard K. Morgan, 2002, 2003, 2005. Tous droits réservés. Publiés en France aux éditions Bragelonne. Warcradle Studio est une marque commerciale de Wayland Games Limited. Les illustrations et les designs sont © 2020 Wayland Games Limited.