



LE COMBAT DANS MERC5

Nous poursuivons notre analyse en profondeur de la mécanique du jeu de figurines MERC5. Dans le dernier numéro de Ravage, nous avons abordé les mouvements et le Saut à Couvert (Snap to Cover). Il est temps à présent de nous pencher sur le système de combat.

Une fois qu'un joueur a décidé d'attaquer, le combat de MERC5 se compose de quatre étapes de base.

1. Choisir une cible
2. Déterminer le Seuil de Tir (Firing Number)
3. Force de l'Arme contre Valeur d'Armure
4. Blessure et Défaillance d'Armure

La première étape va de soi. Toutefois, il n'est pas inutile de préciser que plus un joueur comprend son MegaConglo et connaît son adversaire, plus la notion de cible évidente se brouille. Les joueurs commencent généralement par effectuer des tirs d'appât dans le but d'obtenir des avantages tactiques plus tard dans la partie, ou pour contrôler un côté de la table.

SEUIL DE TIR (ST)

MERC5 utilise un seuil de réussite et un système de modificateurs semblables à ceux de beaucoup d'autres jeux. Le seuil de réussite, dans le cas de MERC5, est appelé Seuil de Tir et sert à déterminer si une attaque est un succès ou un échec. Les Seuils de Tir varient de cinq à huit en fonction de l'arme. Les ST



bas sont rattachés à des armes à un coup qui ont une meilleure chance de toucher, tandis qu'un ST élevé concerne les armes qui offrent au joueur plusieurs opportunités de toucher.

En fait, ce thème opposant chance et opportunité est au cœur du système de jeu de MERC5. Le joueur

doit constamment choisir entre deux options : se déplacer ou attaquer. Le déplacement permet au joueur d'obtenir un plus grand avantage tactique sur la table et confère des bonus au ST. Ce qui offre au final plus de chances d'attaquer efficacement son adversaire. Cependant, un faible ST a peu d'importance si le joueur perd l'opportunité d'attaquer.

ON DISTINGUE TROIS PORTÉES DANS MERC5 : CORPS À CORPS, COURTE ET LONGUE.

Si un joueur peut voir une cible et dispose de la bonne arme, alors il peut attaquer. Cependant, il existe des bonus pour le tir sur des cibles à courte portée.

La particularité de MERC5 et ce qui le rend tactique, ce sont les modificateurs. Ils sont pondérés de telle manière que d'attaquer une cible de front et à couvert n'offre que peu de chance de succès, mais attaquer par le flanc ou l'arrière est dévastateur. De même, repérer une cible sans couvert offre à la fois l'occasion et augmente la chance de toucher. La punition pour les erreurs

tactiques peut être terriblement cruelle face à un adversaire expérimenté.

Par exemple, le Medic CCC a une arme semi-automatique (ce qui signifie qu'il obtient deux attaques contre une cible) avec un ST de base de 7. S'il tire sur un Ingénieur Chimique FCC :

1. à longue portée, dans l'arc avant et à semi-couvert, le CCC va tirer deux coups de feu à ST8.
2. à longue portée, dans l'arc de flanc et sans aucun couvert, le CCC va tirer deux coups de feu à ST5.
3. à courte portée, dans l'arc arrière et sans aucun couvert, le CCC va tirer deux coups de feu à ST3.

En outre, ces chiffres ne tiennent pas compte des Capacités Personnelles de l'attaquant ou de ses alliés. Ce principe de base cache en fait un système de récompense à plusieurs niveaux qui va au-delà du simple bon sens tactique.

Il ne faut que quelques parties pour se familiariser avec les principes propres à MERC5, surtout si le joueur est un habitué des autres jeux de figurines. Les ST des joueurs débutants tournent autour des huit/neuf/dix. Au fur et à mesure que les joueurs enchaînent les parties, les ST vont vite se réduire à des cinq/six/sept beaucoup plus confortables. C'est là que le jeu devient le plus amusant et que les tactiques des joueurs ont les effets les plus tangibles sur la table. Il est très stimulant de savoir que c'est grâce à votre plan que vous l'avez emporté, plutôt que grâce à l'armée que vous jouez.

MERC5 utilise des D10 (dés à 10 faces) et le succès se mesure toujours en obtenant un chiffre supérieur ou égal au seuil de réussite.

Au bout du compte, si les jets de dés sont supérieurs ou égaux au ST, la cible est considérée comme touchée. La prochaine étape va être de déterminer si ces tirs réussis vont infliger des dégâts.

FORCE DE L'ARME CONTRE VALEUR D'ARMURE

Un des aspects les plus rafraîchissants du système de combat est la facilité avec laquelle les joueurs peuvent déterminer les dommages. Il n'y a pas de jet d'atténuation, ni de capacité à absorber les dommages. Si la cible est touchée et l'armure percée, alors elle est blessée. Par ailleurs, cela signifie qu'avec seulement cinq MERC5 dans un camp, l'enjeu est de taille.

Chaque arme se voit attribuer une Force. Si la Force de l'Arme atteint ou dépasse la Valeur d'Armure de la cible, la cible est endommagée ou, selon les termes propres à MERC5, Blessée. Armes et armures ont toutes deux des valeurs comprises entre un et quatre (un étant la valeur la plus faible, quatre étant la plus forte).

Par exemple, le Sniper CCC possède la seule arme de force quatre du jeu. De même, le Behemoth USCR (une figurine monstrueusement menaçante) est équipé de la seule armure de valeur quatre du jeu. Toutefois, étant donné l'importance de la tactique voulue dans MERC5, les forces des armes sont augmentées lorsque le tir se fait dans l'arc de flanc ou l'arc arrière d'une cible.



Le fusil d'assaut du Medic CCC a une force d'arme de deux. Sans manœuvre pour sortir de l'arc avant de la cible, il peut percer une valeur d'armure de deux ou moins. Pour percer l'armure de cibles dotées d'une valeur de trois ou quatre, le Medic CCC devra impérativement se positionner sur le flanc ou l'arrière de la cible. Le flanc et l'arrière d'une cible offrent donc à l'attaquant un bonus pour toucher **ET** un bonus aux dégâts.

$$\text{Wpn Str } 2 \geq \text{Shield} = 1$$

Mais il existe une autre façon d'influencer le rapport Force de l'Arme contre Valeur d'Armure...

BLESSURE ET DÉFAILLANCE D'ARMURE



Dans MERC5, le terme Blessure est synonyme de dommages. C'est assez parlant. Si un MERC5 prend des dégâts égaux à son niveau de Blessure, il est mort.

La Défaillance d'Armure, en revanche, n'est pas aussi simple. Dans l'opposition arme contre armure, il faut en effet tester la Défaillance d'Armure par des jets de dés. Si une cible est blessée, quelle que soit la force d'arme ou le niveau de Blessure, cette cible **DOIT** lancer un dé pour voir si son armure est défaillante.



Si la cible réussit son jet de Défaillance d'Armure, alors le soleil brille et elle peut continuer gaiement son chemin. Si en revanche son armure est défaillante, elle perd deux de ses points de mouvement (voir le précédent numéro pour les explications concernant le mouvement) et elle perd un point de valeur d'armure. Et c'est en cela qu'une tactique mûre et réfléchie peut venir à bout de la plus dense des armures.

La Défaillance d'Armure assure le rééquilibrage. Grâce à cela, quelle que soit la situation, si la chance et l'occasion se présentent, pressez la détente !

La Défaillance d'Armure affecte également certaines des actions spéciales que les factions peuvent accomplir.

