

Battlelore:

Encore un jeu de « batailles fantastiques » ?

En lisant le titre « épopée médiévale fantastique » juste au dessus de cette horde de gobelins dont le meneur brandit un immense cimenterre a la lame dentelée, il est impossible de ne pas penser au bon vieux Warhammer Battle auquel nous avons tous joué au moins une fois dans notre turbulente jeunesse rôlistique... mais la présence des peaux vertes en couverture et de nombreuses figurines dans la boîte de base sont les seuls points communs entre ces deux jeux.

Battlelore se veut un petit jeu simple dont les règles peuvent être maîtrisées rapidement, et c'est encore plus rapide pour ceux qui connaissent déjà le jeu « mémoire 44 » qui est assez similaire.

Contenu du jeu:

- Un immense plateau de jeu avec des cases à hexagone. Ces cases sont accompagnées par des cases indépendantes représentant des forêts, des rivières et des collines qu'il suffit de déposer sur le plateau de jeu pour créer un décor original. Chacun des scénarios fournis avec le jeu est accompagné d'une illustration indiquant ou doivent être placées les cases hexagonales.
- Un énorme paquet de figurines représentant les combattants. Chaque unité est représentée par 3 ou 4 figurines qui peuvent être des cavaliers, des fantassins, des archers ou des arbalétriers. Certaines figurines représentent des goblinoides ou des nains (mais j'avoue qu'il faut de bons yeux pour distinguer les goblinoides des fantassins ordinaires).
- Une série de « bannières » permettant d'identifier aisément les unités selon leur type d'armes, leur puissance et leur camp. Aussi étrange que ça puisse paraître pour un jeu fantastique, les deux camps sont « anglais » et « français ». Dans les scénarios fournis, les goblinoides sont dans le camp anglais et les nains sont « français » (en fait, ce sont des écossais placés dans le camp français), comme si les créateurs du jeu, ayant eu beaucoup de mal à se décider entre un jeu historique et un jeu fantastique, se soient finalement mis d'accord sur cet étrange compromis.
- Deux séries de cartes (une pour chaque joueur) servant « d'aide mémoire » pour savoir combien de dés sont lancés par les unités en fonction de leurs armes et de leur force et comment interpréter les résultats.
- Un paquet de « cartes de commandements », ces cartes indiquent le type et le nombre d'unités qu'il est possible d'activer (déplacer et combattre) pendant ce tour.
- Un paquet de cartes « arcanes » qui sont utilisées dans le jeu avancé.
- Un livret de scénarios à la difficulté croissante, les premiers scénarios sont les plus simples, chaque scénario suivant introduit un nouveau type d'unité ou une nouvelle règle. Il est donc particulièrement intéressant de les jouer dans l'ordre pour se familiariser avec le jeu.
- Une série de dés de combat avec différents symboles: trois casques de couleur, 1 symbole « retraite », un symbole « arcane » et un symbole « avantage offensif ».

Fonctionnement du jeu:

La mise en place du jeu prend une petite dizaine de minutes, mise en place du plateau de jeu avec les dalles « terrain », placement des unités et tirage des cartes « commandement ». Le jeu en lui-même se décompose en plusieurs phases:

1° Le joueur actif joue une carte commandement, ce qui lui permet d'activer un certain nombre d'unités (en déposant un marqueur « actif » sur les unités en question).

2° Chaque unité activée effectue un déplacement et une attaque (à moins que la carte de commandement n'indique le contraire).

3° Le joueur pioche une nouvelle carte commandement et on passe au joueur suivant.

Une honnête bataille peut se résoudre en 30-40 minutes avec des joueurs débutants qui ne se cassent pas trop les méninges avant de jouer.

Jeu avancé: Unités spéciales

Après quelques batailles médiévales classiques, on arrive rapidement au jeu avancé avec de nouvelles unités et des règles spéciales:

Les nains de fer:

Intrépides, Ils peuvent ignorer le premier résultat « retraite » obtenu en combat et, par conséquent, on plus de chances de riposter qu'une unité normale.

Les goblinoides:

Ils peuvent faire une « charge » sur 2 cases mais, en cas de retraite, doivent reculer deux fois plus loin qu'une unité normale. Si ce déplacement forcé les amène hors des limites du champ de bataille, l'unité disparaît purement et simplement.

Les « Monstres uniques »:

Araignées géantes, ogre ou dragon, ces monstres sont considéré comme une unité mais obéissent à un certain nombre de règles spécifiques.

Jeu avancé: les arcanes

Avec l'arrivée des arcanes, les choses sérieuses vont vraiment commencer: chaque joueur débute désormais avec un « conseil de guerre » ou des personnages spéciaux l'aident à diriger son armée... guerrier, sorcier, Clerc ou brigand, débutant de niveau 1 ou héros épique de niveau 6, ils sont, tels le nez de Cléopâtre, prêts à changer la face du monde. Mais pas de panique, comme d'habitude, les scénarios de difficultés croissantes vous aideront à appréhender ces nouvelles règles sans avoir besoin de dépenser des fortunes en cachet d'aspirine. Chaque joueur débute le jeu avec une carte « arcane », il peut en tirer de nouvelles à chaque tour ou obtenir des « pions arcane », on obtient également des pions arcane chaque fois qu'un résultat « arcane » est obtenu sur un dé de combat. La puissance des cartes varie en fonction du niveau du héros et il y a suffisamment de cartes différentes pour ménager de mauvaises surprises à votre adversaire.

Au premier abord, l'idée que des guerriers ou des Brigands puissent lancer des sorts, mais les sorts qu'ils ont à leur disposition sont assez différents de ceux des sorciers et correspondent bien à leur « style de combat »: Embuscade et Coup en traître pour le Brigand, Attaque en bonus et Force pour les guerriers.

Battlelore et Donjons & Dragons ?

Enfin, cet article ne serait pas complet s'il ne contenait pas quelques suggestions permettant à tout MJ D&D doté d'un peu d'imagination d'utiliser ce jeu pour simuler les batailles épiques avec leurs joueurs préférés, la conversion est relativement simple:

Chaque unité de Battlelore se compose de « figurines », trois pour une unité de cavalerie et 4 pour une unité de fantassins. Chaque figurine représente 10 combattants (hommes d'armes, guerriers ou rodeurs) dont un sergent ayant un niveau de plus que ses compagnons, il y a également dans chaque unité un capitaine ayant deux niveaux de plus que les sergents.

Niveau moyen des combattants:

Bannière verte: niveau 1

Bannière bleue: niveau 2

Bannière rouge niveau 3

Les batailles n'impliquant aucun PJ se déroulent selon les règles normales de Battlelore, lorsque des Pjs se retrouvent sur le champ de bataille, quelques ajustements s'imposent.

Tours de jeu et commandement:

Si les Pjs sont alliés à une des deux armées, le MJ dirige l'armée ennemie et les Pjs dirigent « leur » armée. Dans le cas contraire, le MJ dirige les deux armées (idéalement, il est préférable que les deux armées soient dirigées par des personnes différentes, pourquoi pas un co-mj ?).

Activation des aventuriers:

Le groupe d'aventuriers peut être activé comme n'importe quelle unité de la même couleur s'il est officiellement « allié » d'une des armées en présence. Si le groupe est « indépendant » (perdu au milieu d'une bataille qui ne le concerne en rien), il est activé chaque fois qu'une carte de commandement joué autorise l'activation d'une unité de leur couleur et de leur zone.

Un groupe de Pjs indépendant se déplace toujours le premier lorsqu'il est activé en même temps que d'autres unités.

Déplacement:

Le groupe de Pjs se déplace normalement comme une unité à Bannière bleue. Si la moitié des Pjs au moins portent des armures lourdes, le groupe se déplace comme une unité à bannière rouge. Si aucun PJ ne porte d'armure lourde et qu'un tiers des Pjs ou plus bénéficie de facilités de déplacement (don ou avantage de classe), le groupe se déplace comme une unité à bannière verte.

Si le groupe doit transporter un blessé, il se déplace comme une unité à bannière rouge, quel que soient les armures portées par les membres du groupe.

Figurine:

Le groupe d'aventuriers est représenté sur le terrain par une figurine « fantasy » (au choix des joueurs) accompagnée par un porte bannière de leur couleur.

Séparation du groupe:

Le groupe peut se scinder en deux (ou plus) au moment de son déplacement. Chaque sous-groupe est représenté par une nouvelle figurine.

Force d'une unité en mêlée:

Le nombre de dés de combat lancé par une unité peut se calculer en additionnant la puissance offensive des 20 meilleurs combattants du groupe, cette puissance offensive se calcule comme suit:

$$2*(BAB+degats\ moyens)-15$$

On additionne le total des 20 meilleurs combattants et on divise le total par 40 en arrondissant à l'entier inférieur pour obtenir le nombre de dés de combat de l'unité.

Pour les unités standards, cette formule utilisée avec un guerrier de niveau 1 à 3 (pour les bannières vertes, bleues et rouge) avec une force de 14 et une épée longue donnent exactement 2, 3 et 4 dés de combat, il n'est donc pas nécessaire de calculer la valeur de ces unités.

Force du groupe de Personnages (en mêlée):

La puissance d'un groupe de Pjs se calcule exactement de la même manière. Seuls des héros particulièrement puissants peuvent donc espérer avoir une quelconque influence sur le résultat d'une bataille. Un groupe d'aventuriers bénéficie toujours de l'avantage offensif en mêlée.

Un groupe de 10 guerriers de niveau 4 avec une force de 16 et armés d'épées longues aura une valeur de 3 dés de combat (une puissance offensive de 14 par guerrier, soit $140/40=3,5$). Seul un héros réellement exceptionnel pourrait à lui tout seul obtenir un dé de combat.

Force du groupe de Personnages (à distance):

Le nombre de dés de combat lancés par le groupe de personnages lors d'une attaque à distance se calcule de la même manière que pour l'attaque en mêlée, mais en tenant compte de leurs caractéristiques pour les armes à distance.

Contrairement aux unités d'archers du jeu Battlelore de base, un groupe de personnages joueurs incluant des archers aura donc une valeur différente pour le tir et les attaques en mêlée.

Le même groupe de guerriers, avec une dextérité de 14 et des arbalètes légères aurait une puissance de tir de 1 dés de combat ($60/40=1,5$).

Les Pjs ne bénéficient pas de l'avantage offensif à distance.

Dégâts infligés par les adversaires:

Lorsque les Pjs subissent des dégâts, le MJ répartit aléatoirement 10 coups sur les membres du groupe. Chaque coup inflige 4d10 pts de dégâts -1 par pt de CA au dessus de 10.

Un PJ peut choisir d'encaisser un coup à la place d'un autre, mais il doit prendre cette décision avant le tirage des dégâts.

Retraite:

Le groupe de Pjs doit tenir compte des résultats « retraite » obtenus lors des combats, mais il est considéré comme « intrépide » et peut par conséquent ignorer un drapeau de combat et riposter.

Soutien:

Le groupe de PJ n'apporte pas de soutien aux unités alliées se trouvant sur les cases voisines, mais il peut bénéficier de leur soutien.

Arcanes:

Le groupe d'aventuriers fait gagner un pion arcane à son camp chaque fois qu'il obtient un résultat « arcane » sur un dé de combat, comme n'importe quelle autre unité.

Conseil de Guerre:

Pour créer le conseil de guerre Battlelore à partir d'un groupe de personnages D&D, additionnez les niveaux de classe de tous les personnages D&D qui en font partie. Chaque niveau D&D équivaut à 1/5e de niveau Battlelore de la classe correspondante.

Barbare, Guerrier, Paladin (C), Rodeur (B).....Guerrier

Barde, Roublard.....Brigand

Ensorcelleur, Magicien.....Sorcier

Druide, Moine (G), Prêtre.....Clerc

Si une seconde classe est indiquée entre parenthèse, le personnage peut placer jusqu'à la moitié de ses niveaux dans la seconde classe et le reste dans la première. Ainsi un paladin de niveau 10 qui dirige seul un conseil de guerre équivaut pour Battlelore à un guerrier de niveau 2 ou un guerrier de niveau 1 et un prêtre de niveau 1.

Le niveau du conseil de guerre peut être obtenu avec des personnages différents. Ainsi le même paladin de niveau 10 associé avec un guerrier mage de niveau 5/5 peuvent former ensemble un conseil de guerre avec deux niveaux de guerrier, un niveau de sorcier et un niveau de clerc OU trois niveaux de guerrier et un niveau de sorcier (au choix du paladin).