

L'insoutenable légèreté de HOTT

Introduction

En 1991, dans la foulée de la première version de DBA, paraissait une "petite" règle, signée de Richard Bodley Scott, Sue et Phil Barker. Derrière une couverture particulièrement criarde se cachait une règle fantastique sur le modèle de DBA, bourrée d'humour et d'idées originales. Cette règle est restée confidentielle en France, les wargameurs historiques y étant moins réceptifs aux thèmes fantastiques, ou encore étant moins sensibles à une certaine forme d'humour et de légèreté inhérente à HOTT. Pourtant HOTT est, sous des dehors fantaisistes, une règle complète, intéressante et équilibrée, dont la pratique peut provoquer une certaine accoutumance.

La règle a vieilli, assez mal, tandis que DBA sortait deux nouvelles versions, et que DBM et DBR (respectivement 6 et 2 versions) faisaient leur apparition et devenaient des règles best-sellers. HOTT souffrait du sérieux handicap de mécanismes de base mal écrits, ambigus et surtout furieusement démodés par rapport aux derniers développements de DBA ou DBM.

En 2001, Richard Bodley Scott a entrepris la tâche de dépoussiérer les règles de HOTT. Sans rien changer de ses caractéristiques originales, il en a élevé les mécanismes de base au niveau des dernières versions de DBA et de DBM, les dépassant même par une plus grande clarté dans la présentation et dans la formulation (1). Ce résultat a pu être atteint grâce à la participation active de la communauté internet des joueurs, qui a su faire part de sa pratique, proposer des améliorations et signaler les points obscurs.

Nous disposons aujourd'hui d'un petit bijou rénové, qui a retrouvé toute sa fraîcheur, et dont l'originalité n'est plus coincée aux entournures (2). Cet article est une présentation de cette deuxième version, mais la quasi totalité des concepts abordés est identique à la première version (les types de troupe, mouvement, facteur et résultats de combat, règle de composition d'armées, etc. n'ont pas changé). Par contre, cet article s'adresse plutôt à des joueurs possédant des notions d'une autre règle DBX (3).

Univers de référence

Comme expliqué dans l'introduction, le but de HOTT est de simuler les batailles des univers fantastiques, des comtes et légende, de la mythologie et du cinéma (4). HOTT ne présente donc pas d'univers taillé pour le jeu comme peuvent l'être le monde de Warhammer ou de Confrontation, mais reste complètement ouvert. Les auteurs précisent également que les univers où les démons et les magiciens ont des pouvoirs capables d'anéantir une armée ne sont pas représentés dans HOTT. Une armée conventionnelle sera donc capable de vaincre une armée comportant des éléments magiques.

Comme toute règle DBX qui se respecte, HOTT joue à fond le jeu de la généricité. Le nombre de classes est limité à un minimum. La classe Blade (Lames) devra accommoder les guerriers nains, les samouraïs héroïques, les gardes du roi ou des hommes-lézards armés de cimenterres, tout en un seul modèle. Il n'y aura d'autre caractéristique raciale que la classification en tel ou tel type de troupe. La magie, les interventions divines, les héros et les prêtres éthiques, tout ce qui fait le sel des mondes fantastiques, est intégré et schématisé en quelques classes, règles simples et interactions. Le résultat est hyper générique, et s'adapte bon gré mal gré à tout univers fantastique, même si c'est au prix de quelques approximations. On respecte ici la quintessence du système DBX.

Les listes d'armées données à la fin des règles couvrent un vaste éventail de thèmes. On y trouve d'abord des listes d'une fantasy générique inspirée de Tolkien et des univers de jeu (avec elfes, nains, orcs, morts-vivants, hommes-lézards, etc.). Puis des listes d'inspiration historico-mythologique, plus basées sur la propagande ou la performance clamée de troupes que sur leur comportement réel. Dans cette section, outre des armées de la période antique-médiévale, on trouvera des listes parodiques sur les armées napoléonienne (avec Bonaparte comme magicien) ou des listes de propagande la guerre des boxers. Enfin la dernière section est consacrée aux univers littéraires, avec des listes d'armées consacrées entre autres aux oeuvres de RE Howard (Conan), Terry Pratchett (le disque-monde) ou Glen Cook (la compagnie noire).

Mais ces listes d'armées ne sont données qu'en exemples. La constitution d'une armée HOTT est libre, à condition de respecter un petit nombre de règles. Chaque armée sera donc unique. Constituer une liste sur un thème original et unique, déterminer quel élément HOTT correspond le mieux à tel ou tel troupe ou personnage, leur trouver des figurines, peindre, jouer et optimiser son armée est très prenant.

Le recrutement fantastique

Voyons ces règles de constitution d'une armée. A la différence de DBA, HOTT possède un système de budget. Chaque type de troupe a un coût en AP, de 1 (les hordes et les lurkers) jusqu'à 6 (le tout puissant héros aérien). La plupart des troupes conventionnelles coûtent 2 AP.

Une armée comporte 24 AP de troupes, mais la somme du coût des éléments de plus de 2 AP ne doit pas dépasser la moitié de ce budget. Une armée ne pourra donc jamais être composée seulement de troupes surpuissantes. Au moins la moitié des points devront être dépensés en troupes de base.

Une armée comportera donc entre 8 (2 héros aériens et 6 troupes à 2 AP) et 24 éléments (24 hordes et/ou lurkers), mais la plupart des armées auront de 10 à 12 éléments, souvent moins qu'à DBA.

L'un des éléments de l'armée devra être général. Enfin, toute armée doit posséder un Stronghold (place forte) : château fort, bosquet sacré, entrée de caverne, etc., équivalent au bagage, et posé uniquement lorsque l'armée est en défense.

Soclage

On peut jouer à HOTT avec des figurines de 25/28mm, 15mm, 10mm et 6mm. La dimension des socles est la même pour le 15mm et le 10mm, ce qui permettra de jouer plus facilement certaines figurines 10mm fantastiques populaires. Le reste de cet article fera référence au 15mm, mais HOTT peut être aussi l'occasion de "détourner" les figurines 28/30mm de toute beauté que l'on trouve sur le marché en ce moment.

Le soclage est compatible avec DBA/DBM/DBR (et même HFG semble-t-il). La largeur du front est identique, et la profondeur est la même la plupart du temps. Par exemple, en 15mm, les Blades (Lames) et les Spears (Lances) auront une profondeur de 1,5cm, les Shooters (Tireurs) de 2cm, et ainsi de suite. Le souci de compatibilité pousse même les auteurs à préciser qu'un Psilète de DBM/DBA peut être réutilisé comme Shooter à HOTT.

Les figurines fantastiques étant de dimensions très variables, la profondeur des socles n'est donnée que comme un minimum, tandis que le nombre de figurines sur le socle est purement indicatif. Les grosses figurines, comme les dragons, seront donc placés sur des socles aussi profonds qu'il faudra. Cela influe modérément sur le jeu car la profondeur de recul est toujours limitée à une largeur de socle.

Echelle

L'échelle est la même qu'à DBA. En 15mm, 100p équivaldront à 2,5cm (ou un pouce). Pour avoir l'équivalent à DBM, toutes les distances et vitesses sont à diviser par deux. Des Blades (Lames) bougeront de 200p par tour, des Riders (Chevaucheurs) de 500p, etc.

La distance de commandement du général (au-delà de laquelle les mouvements coûtent 1 PIP supplémentaire) est de 1200p (30cm en 15mm), ou de 600p (15cm) si la troupe est hors de vue. Les problèmes de commandement risquent d'être cruciaux, et le général devra être déployé impérativement au centre du dispositif.

Car on lance un seul dé de PIP pour toute l'armée. Le 1 est toujours à craindre (surtout si l'adversaire obtient plusieurs 6 de suite). Les phases de jeu sont d'une très grande fluidité, surtout lorsque les dés de PIPs sont bas.

Topographies imaginaires

En 15mm, le jeu se joue sur un terrain carré de 60cm de côté. Il n'y a pas de règle spéciale pour le placement du terrain, juste des contraintes à respecter pour éviter un terrain trop extrême. Ces contraintes feront qu'un terrain ne pourra jamais être très ouvert.

Il existe 3 types de terrain : le terrain facile (plaine ou collines douces), le terrain difficile (broussailles, forêts, marais, escarpements, etc.) et le terrain infranchissable (falaises, champs de lave, forêts enchantées), qui est évidemment plus répandu dans les batailles fantastiques qu'historiques. Le recul dans du terrain infranchissable entraîne la destruction de l'élément.

A cela il faut ajouter les mers et les lacs, qui sont infranchissables, sauf pour rejoindre une île, et les rivières, qu'il faudra jouer plus étroites qu'à DBM, car le mouvement est extrêmement réduit quand on les traverse (100p).

Enfin il ne faut pas négliger les routes. Outre que presque toutes les troupes terrestres y ont un mouvement accru, elles permettent à tout élément ou colonne qui les suit d'ajouter 100p à son mouvement normal pour chaque PIP supplémentaire. C'est la seule chose qui peut s'apparenter à un mouvement de marche à HOTT.

Le tour de jeu

La phase de jeu est classique : d'abord les mouvements, puis les tirs et les attaques magiques, enfin les combats et les mouvements imposés.

Au début du jeu, les joueurs tirent un dé pour déterminer qui est l'attaquant. Le dé n'est pas modifié, la notion d'agressivité n'existant pas ici. Le défenseur choisit le terrain. L'attaquant désigne le côté par lequel il souhaite entrer. Il a une chance sur deux de pouvoir entrer par le côté qu'il a choisi, sinon c'est l'un des 3 autres côtés, tirés au hasard, qui

donnera sa position de départ, la surface de jeu étant carrée. Le défenseur déploie son armée à moins de 600p de son bord de l'aire de jeu, y compris son stronghold (place-forte) en contact avec le bord. L'attaquant se déploie ensuite, mais sans poser de stronghold. Le défenseur prend le premier tour.

Une armée est démoralisée lorsqu'elle a perdu 12 AP de troupes. Notez que la démoralisation se détermine en fonction du budget des troupes, et non du nombre d'éléments ou d'équivalents élément. La perte d'un héros, par exemple, pèsera donc 4 fois plus dans la balance que celle d'une horde, et sera ressentie durement.

Une armée est démoralisée automatiquement si elle perd son stronghold, qu'il faudra donc bien protéger, et aussi lorsqu'elle perd son général alors qu'elle a subi plus de pertes que l'armée ennemie. La partie peut donc être extrêmement rapide. Il suffit d'éliminer le général ennemi sans encaisser soi-même de pertes pour gagner. Car le +1 du général est très apprécié, surtout dans des armées de cette taille, et les joueurs l'engageront souvent (les héros généraux sont particulièrement répandus dans la littérature, et redoutables dans le jeu).

En général, les parties sont encore plus courtes qu'à DBA, de l'ordre de 30 à 45 mn, très peu de parties durant plus de 60 mn. Cela favorise la rotation des armées, et l'optimisation d'une armée par de petites variantes que l'on teste d'une partie sur l'autre. Ça favorise également le jeu de campagne et il est possible de terminer de petits tournois au cours d'un après-midi. Ça peut aussi faire de HOTT un jeu auquel on peut jouer en à l'heure de l'apéritif sur la table du salon.

Combattants fantastiques

Présentons les types de troupes de HOTT, en commençant par les troupes conventionnelles, celles qui sont familières aux joueurs de DBA ou DBM, et en passant progressivement vers plus exotique.

Côté montés, deux classes seulement : les Riders (Chevaucheurs) et les Knights (Chevaliers). Les Knights représentent tous les montés de choc, qu'ils soient à cheval, sur char ou sur des raptors. Ils ont le même comportement qu'à DBA ou DBM. Les Riders, eux, modélisent les montés, quelle que soit leur monture, qui ont un comportement plus évasif. Ils tiennent à la fois de la Cv (qui leur transmet son comportement au combat) et du LH (qui leur donne sa vitesse de déplacement). On ne fait pas de distinction entre Cv et LH, car ce n'est pas très pertinent dans la littérature fantastique.

Côté infanterie, les Spears (Lances) et les Blades (Lames) représentent les piétons armés de ce type d'arme. Les piquiers n'ont pas de classe à eux, car, là aussi, il n'y a pas vraiment de distinction entre Sp et Pk chez les auteurs fantastiques (5).

Les Warbands (Guerriers) sont, fort classiquement, les combattants qui tentent de balayer l'ennemi par une charge impétueuse. Les Warbands bénéficient d'un rang de support (comme les Spears). Ils se déplacent de 200p et ne sont pas pénalisés dans le terrain (mais y perdent leur rang de support). Le Warbands poursuivent toujours un ennemi qui recule, fuit ou est détruit, comme le font aussi les Knights, les Bêtes et les Behemoths, seule manifestation d'impétuosité dans le jeu.

Les Hordes sont moins conventionnelles que leurs équivalents de DBM ou DBA. De très nombreuses armées des oeuvres de fantasy se caractérisent par la très mauvaise qualité et le nombre apparemment inépuisable de leurs troupes (6). Ces troupes sont modélisées par les Hordes. Outre le fait qu'elles sont très bon marché (1 AP contre 2 pour la plupart des autres troupes), on peut toujours, lorsqu'elles sont éliminées, les remettre en jeu, au contact de leur bord de table, en contrepartie de la dépense d'un PIP. Une armée de hordes serait donc virtuellement indémodalisable si l'on pouvait disposer d'une réserve importante de PIPs. Or, avec un seul dé, le joueur ne pourra que retarder sa démoralisation. HOTT permettra donc de jouer des armées dites de blob (concept DBM d'une armée très nombreuse).

Les Shooters (Tireurs) représentent les troupes équipées d'armes de jet individuelles, des archers elfes aux nains armés de tromblons. Sans support arrière, mais avec un facteur de base de 3 contre les piétons (4 contre les montés ou les aériens), il dispose d'une possibilité d'attaque à distance (tir), y compris contre les troupes aériennes. Le shooter est une troupe qui excellera à occuper le terrain difficile, (si des Bêtes ne viennent pas les en déloger), ou à défendre les flancs ou les arrières contre les aériens ennemis. Ils se déplacent de 300p.

L'Artillerie est, comme il se doit, plus puissante que dans la réalité historique. Tirant à 500p, seulement dans son tour, et uniquement si elle ne vient pas de se déplacer, c'est une troupe adaptée aux tactiques défensives. Elle est détruite au recul par tout ennemi au contact mais détruit les Héros (si elle parvient à leur tirer dessus), car elle est de nature essentiellement déloyale.

Les Behemoths représentent toutes les créatures de très grande taille : géants, dinosaures, mammoths, statues animées, etc. Ils héritent l'essentiel de leur comportement des éléphants de DBA/DBM. La particularité principale de ces troupes est qu'elles détruisent tous les amis qu'elles rencontrent au recul. Il faut donc absolument bien protéger leurs flancs si on ne veut pas qu'elles se transforment en instrument de destruction pour leur propre camp. Ils ne craignent pas grand chose mais fuient systématiquement face aux magiciens et l'artillerie (ils n'aiment guère les projectiles, qu'ils soient magiques ou plus conventionnels).

Les Bêtes (Beasts) modélisent toutes les créatures véloces généralement quadrupèdes qui chassent en meutes, comme les loups. Se déplaçant de 400p, avec un facteur de combat de 3, pas gênées par le terrain, mais détruites sur un score inférieur par tout monté, ce sont des troupes qui se complairont dans le terrain, et qui s'en serviront comme axe d'attaque en profondeur.

Qui parle de terrain ne peut éviter de parler des Lurkers (Embusqués). Les lurkers sont toutes les troupes, indépendamment de leur nature, qui n'agissent pas ouvertement sur le champ de bataille mais se sont embusquées (ou même vivent là) et surgissent lorsqu'un ennemi s'aventure dans un élément de terrain. Il en existe de deux sortes : les lurkers terrestres sont typiquement des animaux de la forêt : araignées géantes, singes, plantes carnivores, huorns ; tandis que les lurkers aquatiques regroupent les poissons carnivores, crocodiles, pieuvres géantes ou naïades. Ce sont les seuls types de troupes aquatiques, les embarcations n'étant pas traitées dans HOTT.

Déployer un lurker coûte 1 PIP. On ne peut le faire qu'au contact d'un ennemi situé dans un élément de terrain difficile (pour un lurker terrestre) ou traversant une rivière (pour un lurker aquatique). Mais attention, il faut le faire au premier tour où c'est possible (celui où l'ennemi vient d'entrer ou de se déployer dans le terrain). Après il est trop tard.

Le lurker n'accomplit pas de prouesse guerrière. Aucun type de troupe ne le craint particulièrement, et il fuit systématiquement dès qu'il perd un combat. Par contre le fait qu'on puisse le déployer sur le flanc d'un ennemi en fait un auxiliaire précieux de troupes défendant un terrain. Même seul, déployé contre une tête de colonne traversant une forêt, il agit comme un puissant retardateur. S'il est aquatique, déployé sur le flanc d'un élément traversant une rivière il l'oblige à faire un quart de tour et provoque sa destruction en cas de recul.

Un lurker se déplace de 300p, sans pouvoir quitter son terrain. Une fois que tous les ennemis ont été éliminés de son élément de terrain, il est retiré du jeu et pourra rentrer une nouvelle fois, dans les mêmes conditions, mais pour 2 PIPs, puis enfin une dernière fois pour 3 PIPs.

Les Sneakers (Espions) sont des spécialistes de l'infiltration et du sabotage. Assassins, vampires, esprits ou espions invisibles, leur vocation est d'opérer derrière les lignes ennemies. Ils se déplacent de 300p et sont considérés comme des piétons. Ils ont la faculté de traverser toutes les troupes, amis comme ennemis, mais inversement peuvent être traversés par tout le monde. Avec un facteur de combat de 5 contre les piétons, et 3 contre les montés et les aériens, ils semblent puissants, mais fuient dès qu'ils perdent un combat (et sont détruits au double). Mais surtout, toutes les troupes ignorent un résultat de combat défavorable infligé par un Sneaker, à l'exception des autres sneakers, des généraux et des strongholds. Les sneakers seront généralement utilisés pour menacer le stronghold ennemi (et forcer l'ennemi à réagir pour le contrer), ou en utilisation tactique, en support avec d'autres troupes. Envoyé derrière une ligne ennemie, il peut l'empêcher d'avancer par sa seule zone de contrôle.

Destins héroïques

Le Héros est représenté par une classe de troupe à part entière, tout comme d'autres personnages. C'est le reflet de l'importance des individus dans les romans de fantasy et les mythes et légendes. Le héros sera donc un personnage hors du commun, éventuellement accompagné de ses fidèles compagnons. Il est considéré comme monté, car il trouve toujours une monture quand il en a besoin.

Contre les troupes conventionnelles le Héros est très bon, avec son facteur de combat de 5 et sa capacité de mouvement de 500p. Contre les autres troupes, les résultats de combat dépendent de considérations plus romanesques qu'historiques. Ainsi, deux héros en combat singulier élimineront leur adversaire en faisant simplement plus. Sur un score égal, ils ont une chance sur quatre de s'entretuer. Les duels seront donc brefs et sanglants.

Les héros craignent aussi les paladins (car leur vie souvent pécheresse leur donne un désavantage certain contre ces guerriers purs), les magiciens (qui se font toujours une joie de les envoûter ou de manipuler) et l'artillerie (qui est l'arme déloyale par excellence).

Le Paladin est en quelque sorte une variété de héros, pur, désintéressé, béni des dieux et d'une attitude toujours exemplaire voire bornée. Lui aussi est considéré comme monté et a une vitesse de 500p. Il a un facteur de combat plus élevé que celui des héros, mais, en contrepartie, se fait détruire dès qu'il obtient moins que son adversaire, car il combat sans se soucier de lui-même. Il est redouté des héros, qu'il détruit sur score supérieur. Mais ceux qu'il gêne le plus sont

les magiciens, car ses solides convictions pénalisent l'exercice de leur magie, et il les détruit sur score supérieur. En cas de score égal le résultat est aléatoire et peut se traduire par une élimination réciproque.

Autre troupe bénie, le Clerc (Cleric) est le représentant des dieux éthiques ou monothéistes qui ne se manifestent pas en personne. Stoïque, il se comporte au combat exactement comme les Spears (Lances). Sa faculté principale est de gêner la magie, et il contraint les Dieux ennemis à quitter le champ de bataille sur un score supérieur.

Dernier des individus, mais non le moindre, le Magicien dispose d'une arme unique, qui est l'attaque magique, synthèse de tous les sorts qui peuvent affecter un ennemi à distance : boules de feu, pluies acides ou charmes. L'attaque magique se résout en même temps que les tirs. Elle peut prendre pour cible tout ennemi situé à moins de 600p du magicien, sans considération d'angle ou de visibilité. Elle se résout comme un tir ou un combat rapproché classique. Par contre on considère que les Dieux, Clercs et les autres Magiciens répondent automatiquement aux attaques magiques, le Magicien pouvant alors subir le contrecoup de son sortilège. Ajoutons qu'il possède un facteur de combat de 4 et que, se déplaçant de manière magique, il a un mouvement de 500p bien qu'il soit considéré comme un piéton.

Pour compenser tous ces avantages, le magicien se voit doté d'une série de handicaps. D'abord, il coûte cher en PIPs, car lancer une attaque magique coûte 2 PIPs, pas moins, et déplacer un groupe contenant un magicien coûte 1 PIP supplémentaire. Le magicien est gêné par la présence de clercs ou de paladins à moins de 600p de sa ligne de tir, quel que soit leur camp. Dans ce cas, la cible ajoute +2 à son facteur de combat. L'effet est le même si la ligne de tir traverse de l'eau courante.

Le Magicien est éliminé sur résultat supérieur par de nombreuses troupes : Magiciens, Héros, Paladins, Dragons ou Dieux. Par contre il élimine les Magiciens, Dieux et Héros ennemis.

L'espace aérien

Avant d'aborder les types de troupes aériennes, qui présentent une troisième classe aux côtés des piétons et des montés, présentons brièvement comment le vol est traité à HOTT.

Les aériens étant sensés se déplacer dans le ciel, ils ne peuvent former de groupe avec des troupes terrestres. Leur potentiel de mouvement est, pour la plupart, très élevé (1200p). Cependant, déplacer un aérien ou un groupe d'aériens coûte 1 PIP de plus qu'un mouvement terrestre, et il faut veiller à la distance de commandement.

Le vol est traité comme une interpénétration permise, les aériens pouvant traverser les terrestres, amis et ennemis (Par contre, personne ne peut traverser un Airboat (Vaisseau Aérien), un Dieu ou un Dragon ennemi). Il faut aussi pouvoir traverser complètement : les troupes ne doivent pas se chevaucher à la fin du mouvement. Cela élimine le souci de devoir superposer des troupes à des niveaux différents.

Les troupes aériennes sont soumises à la zone de contrôle des troupes terrestres, et vice-versa, et doivent bien sûr respecter les mêmes règles que les autres troupes pour les contacts de flanc ou sur l'arrière.

Pouvoir attaquer des éléments aériens n'est pas donné à tout le monde. Seuls les autres aériens, les Héros et les Paladins peuvent attaquer des aériens en combat rapproché. Et bien sûr les Shooters (Tireurs), l'Artillerie et les Magiciens peuvent les attaquer à distance. Par contre, une fois qu'un aérien est en combat rapproché, on considère qu'il est à terre, et que tous les types d'éléments peuvent le contacter.

Enfin, les aériens ne sont pas insensibles au terrain. Ils n'aiment guère les zones construites et les forêts. Ils peuvent les traverser mais pas s'y arrêter. Faire reculer un aérien dans une telle zone signe son arrêt de mort.

Les troupes aériennes les plus courantes sont les Flyers (Volants). Ils représentent la plupart des créatures volantes : aigles géants, hommes-oiseaux, chauve-souris, etc. Au même prix qu'une troupe conventionnelle, on a un élément très rapide (1200p). Son potentiel de combat n'est que de 2, et il fuit la plupart du temps s'il obtient deux fois moins que son adversaire, ce qui oblige à l'engager avec précautions, sa distance de fuite étant de 600p. Il est détruit au double par tout aérien, par les Shooters (y compris au tir), les Magiciens (y compris par attaque magique) et par les Héros. C'est donc une troupe qu'il faudra utiliser subtilement, excellente en soutien ou en harcèlement plus qu'en acteur principal d'une attaque.

Troupe assez rare sur le champ de batailles, l'Airboat (Vaisseau Aérien) est une grande structure volante, navire volant, baleine des vents, dirigeable, embarquant souvent un équipage et attaquant les troupes au sol par bombardement. Il est assez lent (500p), mais dispose d'un facteur de combat plus important (+5 contre les piétons, +3 contre les autres). L'Airboat ne possède pas de faiblesse particulière, si ce n'est qu'il fuit contre un magicien qui fait plus que lui. Sa caractéristique principale est qu'aucun ennemi ne peut passer au dessous, ce qui permet de s'en servir pour empêcher le recul d'ennemis.

Les Dragons sont des troupes très puissantes. Ce sont les grands dragons cuirassés et ailés de la légende, ceux qui ne périssent généralement que de la main d'un héros. Les dragons sont une force formidable : puissants (facteur de combat de 6), rapides (1200p). Individualistes, il leur arrive de ne pas arriver sur le champ de bataille. De fait, les dragons ne sont pas déployés au début du jeu. Il faudra dépenser 6 PIPs (et donc obtenir préalablement 6 au dé, et ne rien faire d'autre ce tour là) pour déployer tous les dragons de son armée. Ensuite, même s'ils représentent une puissante force de frappe, ils sont limités par le fait qu'ils ne reculent jamais, mais fuient le champ de bataille au moindre résultat défavorable, ce qui pour l'armée équivaut à leur destruction. Il faudra donc les utiliser avec prudence et bien les supporter.

Les Dieux (Gods) sont assez similaires. Ce type de troupe ne recouvre que les dieux polythéistes ordinaires. Les dieux monothéistes ou éthiques (Créateurs ou Seigneurs de la Loi) interviennent plutôt, eux, par l'intermédiaire de Clercs ou de Paladins. Les Dieux sont similaires aux Dragons : même vitesse de déplacement (1200p), même facteur de combat (+6). Détruits au double, ils ne fuient le champ de bataille, au simple, que face aux autres dieux, aux clercs et aux magiciens. Par contre ils ne reculent jamais, restant au contact. Les Dieux détruisent les magiciens. La limitation des dieux est due à leur répugnance (ou leur paresse) à intervenir dans les affaires humaines. Il faut dépenser 6 PIPs pour faire entrer un dieu (un seul à la fois). Ce dieu agira ensuite normalement jusqu'à ce que le joueur obtienne un 1 à son dé de PIP. Dès que le 1 est obtenu, le dieu se lasse et quitte le champ de bataille (et compte comme perdu).

Le Héros Aérien (Aerial Hero) n'est autre qu'un héros juché sur une monture volante ou doué de la faculté de voler. Il est traité comme une troupe aérienne, avec donc un mouvement accru. Pour le reste, il se comporte comme un héros terrestre. Le héros aérien est la troupe la plus onéreuse de HOTT, atteignant le prix astronomique de 6 AP.

Stronghold

Le Stronghold (Place Forte) est en quelque sorte le dernier type de troupe, bien qu'il ne soit pas considéré comme tel par la règle. Toute armée doit avoir son stronghold, qu'elle ne pose que lorsqu'elle est en défense. Le stronghold peut être de n'importe quelle forme, à condition de ne pas dépasser une taille limite.

Un ennemi en contact avec un stronghold combat contre lui, avec les autres éléments en contact comptant comme débord. Le facteur de combat du stronghold est de 6, mais il est capturé dès qu'il perd un combat contre une troupe terrestre, ce qui provoque automatiquement la défaite de son armée. Les troupes aériennes ne peuvent pas capturer un stronghold, mais elles peuvent aider un élément terrestre à s'en emparer en apportant un débord. Le défenseur aura donc intérêt à protéger son Stronghold, même si ce dernier est en mesure de se défendre seul un certain temps.

Ensorceler

Ce petit panorama de HOTT ne serait pas complet si on oubliait l'ensorcellement. Certains résultats de combat ne sont pas vraiment des destructions, mais des ensorcellements. Ainsi, les héros et les magiciens sont ensorcelés s'il perdent face à un magicien. Aussi, un magicien, sujet aux erreurs de formule, s'auto-ensorcelle au 2ème un qu'il obtient à son dé d'attaque magique, ce qui fait réfléchir à deux fois à lancer une attaque après qu'on ait obtenu le premier 1.

Un élément ensorcelé compte comme perdu. Le héros est simplement retiré du jeu (on considère que l'ennemi le capture), tandis que le magicien est, lui, remplacé par une figurine de grenouille, qu'il faut placer à l'endroit même où se tenait le magicien lorsqu'il a été ensorcelé.

Il est possible de lever l'ensorcellement d'un tel élément. Cela coûte 6 PIPs, pas un de moins. L'élément n'est alors plus considéré comme perdu. Il réapparaît sur la table, à l'emplacement de sa grenouille si c'est un Magicien, en contact avec le stronghold ennemi, s'il y en a un, si c'est un Héros (il s'évade, et cela devient problématique pour son ex-geôlier). Cela ajoute du piment au jeu et peut provoquer, à l'occasion, de ces retournements de situation retentissants dont les auteurs de littérature fantastique sont friands.

Les grandes batailles

Une section des règles donne les moyens de jouer des batailles de plus grandes dimensions, comme par exemple l'affrontement d'armées de 72 AP (soit 3 fois la taille normale) sur un terrain de largeur double, ce qui correspond grosso modo à la moitié du nombre d'éléments que l'on voit dans une partie de DBM typique.

Chaque armée est divisée en corps, pourvu chacun d'un général, l'un de ces généraux étant le général en chef. Les règles de composition d'armée ne s'appliquent qu'à l'armée globale, et pas à chaque corps, qui peut être de n'importe quelle taille et composition. Chaque corps lance son propre dé de PIPs pour effectuer les mouvements de ses troupes. Le général en chef dispose en plus d'une réduction d'un PIP par tour sur ses propres mouvements.

Les corps peuvent être démoralisés individuellement sans que la partie soit perdue, auquel cas les éléments démoralisés que l'on ne déplace ni ne retient s'enfuient, disparaissant purement et simplement après un mouvement de recul.

Le jeu de campagne

Des règles de campagne sont fournies, présentées comme la forme naturelle du jeu par les auteurs. Ces règles permettent de jouer en une seule séance des mini campagnes pour 3 à 10 joueurs. Une carte stylisée est donnée en exemple, pour une campagne à 6 joueurs. Chaque tour correspond à une saison.

Chaque joueur dispose de 24 AP de troupes au maximum, dont il faudra soustraire les pertes dues aux batailles ou à l'attrition. Une partie des pertes peut être récupérée chaque année, en fonction du nombre de provinces possédées. Des règles sont prévues pour les invasions et les sièges. Il est possible aussi d'envoyer un contingent de 6 AP aider un allié lors d'une bataille.

Les batailles de campagne peuvent avoir un goût différent. Il est important de minimiser ses propres pertes. De plus, les troupes qui ont fui le champ de bataille, comme les dragons, ou qui ont été ensorcelées, comme les magiciens, ne sont pas considérés comme perdus et peuvent être réutilisés d'une partie à l'autre.

Conclusion

HOTT est donc un jeu très rapide et fluide, qui prend sa meilleure dimension en jouant plusieurs parties de suite. Son côté un peu aléatoire, avec beaucoup de gambits et tous les retournements de situation possibles, est contrebalancé par le fait que l'on joue plusieurs parties de suite. Sur plusieurs parties, il y en aura au moins quelques unes où son dieu ou son dragon rentrera. Si l'on est en train de perdre, on sait que la partie ne s'éternisera pas et que l'on pourra en refaire une nouvelle avec un intérêt renouvelé. HOTT partage d'ailleurs cette caractéristique avec DBA

Le rythme est plus soutenu. Avec un seul dé de PIPs à jouer, les tours alternent rapidement, et on n'a pas le temps de s'ennuyer pendant que son adversaire résout ses mouvements.

Comme on l'a vu, les types de troupes sont nombreux et il n'en existe pas réellement de rare (à part peut-être les Clercs et les Sneakers). Toutes ont leurs avantages et leurs points faibles. L'effet pierre/ciseau/papier est encore plus important à HOTT que dans n'importe quelle règle DBX, l'aspect fantastique et héroïque étant rendu par des interactions souvent mortelles. Tout cela rend bien la dynamique des romans de fantasy, où des batailles souvent désespérées sont gagnées par des concours de circonstance imprévus.

Une dimension très importante du jeu réside dans le choix entièrement libre de l'armée, qui laisse libre cours à la créativité, ce qui permet au joueur à la fois de se constituer une armée sur un thème qui lui tient à cœur, et d'optimiser son armée tactiquement en introduisant des variantes.

En Grande-Bretagne et, curieusement, au Minnesota, HOTT semble être la règle de prédilection de joueurs détendus et doués d'humour, appréciant des parties rapides et conviviales, et adorant visiblement cette règle à laquelle ils prêtent toutes les vertus, et qu'ils qualifient volontiers d'universelle. Il semble en effet que HOTT soit très plastique, puisqu'il a servi à jouer de nombreux thèmes, de la science-fiction ou de l'histoire, parmi lesquels il faut noter la guerre de sécession ou la guerre du Vietnam. Réduite à un noyau "conventionnel", HOTT peut aussi servir de règle historique antique/médiéval, plus accessible pour l'initiation que DBA.

Sur internet

<http://www.byzant.demon.co.uk/>

Le site de l'auteur, Richard Bodley Scott. A l'heure où j'écris, vous y trouverez encore les règles de la version 2, attendant pour sa réédition l'épuisement des stocks de la première version. Ces règles ne sont pas complètes puisqu'elles ne comportent ni l'introduction des règles, ni la description des troupes, qui sont inchangés depuis la première version. (en anglais)

<http://www.btinternet.com/~alan.catherine/wargames/strong.htm>

Le Stronghold. Le site d'Alan Saunders, indispensable, à partir duquel vous trouverez toutes les ressources en ligne et les liens. (en anglais)

<http://perso.wanadoo.fr/denisroussel/dbm/hott>

Le psilète perdu. Il s'y trouve notamment une traduction de la première version de HOTT. C'est périmé, certes, mais vous y trouverez l'introduction et la description des troupes qui manquaient plus haut. Maintenant, achetez plutôt la règle en version 1, comme cela la deuxième version n'en sortira que plus vite ! (en français)

<http://groups.yahoo.com/group/HOTT>

<http://groups.yahoo.com/group/hottrevision>

Deux listes de discussion, très détendues et très humoristiques. La première se consacre à HOTT en général, tandis que la seconde est dédiée à l'élaboration de la deuxième édition de HOTT. Et oui, il est encore possible de la faire changer ! (en anglais)

Notes

(1) Ce qui fait de HOTT, dans la mesure où les mécanismes de base se recouvrent, une règle pouvant apporter des éclaircissements sur certains points de règles de DBM. Une introduction pour le complet néophyte, un glossaire, de très nombreux schémas et la formulation explicite de notions jusqu'alors implicites font de HOTT la règle DBX la plus accessible au débutant.

(2) La version 2 de HOTT est pour le moment disponible sur internet uniquement, et sera éditée lorsque les stocks de la première édition seront épuisés. Elle peut évoluer encore légèrement, sur des détails mineurs. Cependant il n'est pas complètement impossible que ce que décrit cet article change encore. Ma version de référence est celle qui a été publiée le 7 octobre 2001.

(3) DBX désigne les règles suivant la philosophie de DBA : DBA, HOTT, DBM, DBR et maintenant HFG.

(4) Ils oublient d'autres médias, comme la bande dessinée.

(5) La plupart des auteurs fantastiques ne semblent pas connaître la différence entre Sp (Lances) et Pk (Piques). Bien obligé par le contexte historique de son oeuvre, David Gemmel, dans le Lion de Macédoine, nous présente la genèse de la phalange macédonienne. Sa description vaut son pesant de cacahouètes, chaque sarissa étant selon lui maniée par plusieurs hommes.

(6) Les armées au nombre inépuisable sont souvent décrites ainsi dans les oeuvres de leurs ennemis, qui s'en servent pour mettre en valeur leur propre vaillance. Dans la chanson de Roland, une poignée de paladins tient tête à des centaines de milliers de Sarrasins. Tolkien s'inscrit donc dans une longue tradition en décrivant, du point de vue des elfes, de véritables marées d'orcs et de loups. Le wargameur, héritant de ces procédés littéraires, est obligé de faire preuve de trésors d'imagination pour équilibrer ces affrontements entre la qualité et la quantité. Nul doute que si les orcs avaient écrit le silmarillion, les elfes auraient été légions et les orcs peu nombreux et héroïques. Il faudrait déjà qu'ils apprennent à lire !