

## HOTT V2

Cet été est parue la deuxième édition, longtemps attendue, de HOTT (Hordes of the Things), règle fantastique proche parente de DBA et partageant avec elle la même échelle de jeu (soit une dizaine d'éléments par armée, pour des parties ne dépassant pas une heure). Publiée en 1991, la règle n'avait connu aucune nouvelle édition depuis. Richard Bodley Scott, un des auteurs, a entrepris l'année dernière de réparer cet oubli, entamant un travail de longue haleine, auquel la communauté des joueurs a été pleinement associée au moyen d'internet.

Cette prise en compte des avis des joueurs a presque provoqué une révolution dans la présentation de la règle. En effet, le reproche le plus souvent adressé aux règles DBX tient dans leur présentation et leur rédaction trop concises. HOTT était de plus elliptique sur certains points. Toutes ces critiques ont été prises en compte en détail dans la nouvelle édition, plus détaillée, mieux expliquée, et ne craignant pas les redites, ce qui n'est pas sans enfreindre un certain tabou dans le monde de l'édition WRG.

Amplifiant ces efforts de rédaction, on trouve maintenant dans les règles, outre une courte présentation à l'usage du néophyte, qui explique en quelques lignes ce qu'est un wargame avec figurines, un glossaire des termes utilisés, 10 pages de schémas présentant diverses situations de jeu, et un index. Au total, le livret double de volume par rapport à la première version, passant de 40 à 80 pages, et on peut aujourd'hui affirmer que HOTT est la règle la plus accessible de la famille DBX. Les joueurs de DBA ou de DBM pourront même se servir des schémas fournis pour mieux comprendre leur règle favorite.

L'âme des règles n'a par contre pas subi pas un tel chamboulement, et il s'agit plus d'une révision que d'une réelle nouvelle version. Le chapitre de présentation des type de troupes ne change pas d'un iota, ni le budget, ni la règle de composition des armées. Les distances de mouvement, les facteurs et résultats de combat restent pratiquement inchangés. HOTT était déjà considéré par beaucoup comme idéal en termes d'équilibre de jeu, et la V2 n'y change presque rien, même si on peut trouver ici ou là les indices d'un léger rééquilibrage. Les armées passent donc le cap de cette nouvelle édition sans pratiquement prendre une ride, aussi bien en ce qui concerne leur composition que leur utilisation dans le jeu.

Par contre, la mécanique de base des règles change beaucoup. Les règles originales correspondaient à la première version du système DBX, lequel a beaucoup évolué au cours de la décennie qui a suivi, à travers les éditions successives de DBA, DBM et DBR. Les différences étaient devenues fondamentales et nombreuses, et les réflexes acquis à la pratique d'autres règles inutiles. Par exemple, un élément de chevaliers ayant poursuivi de la profondeur de son socle n'apportait pas de débord à son voisin, ou encore le résultat d'un combat était déterminé non pas en fonction de l'adversaire frontal du perdant, mais de l'adversaire le plus dangereux en contact frontal avec lui. Cette nouvelle édition ramène HOTT à un niveau de compatibilité maximal avec les versions actuelles de DBM et surtout DBA.

Les listes d'armées s'étoffent beaucoup, leur nombre passant de 70 à 110 environ. Rappelons que le thème et la composition des armées est libre à HOTT, moyennant un système simple de budget, et que les listes données dans le livret ne le sont qu'à titre indicatif. Pour autant, elles se lisent avec beaucoup d'intérêt, sont pour certaines de petits morceaux de bravoure, et tendent à prouver, comme le clament ses partisans, que HOTT peut absolument tout simuler.

On ne citera pas ici toutes les nouvelles listes, la plupart proposées par des joueurs, et existant donc sur les tables de jeu. Mais impossible de résister au plaisir d'en signaler quelques-unes, comme les deux listes Kung Fu, inspirées des films du genre, la série de 5 listes sur les mythes Sumériens, ou celle de 2 sur les mythes Indiens du Ramayana. Les listes d'armées du disque-monde s'enrichissent de 10 ans de la production de Terry Pratchett et sont au nombre de 6, très commentées (et revues par l'écrivain), tandis que les armées semi-historiques abordent de nouveaux thèmes, dont la Cyropédie, les machines de guerre de Léonard de Vinci, les civilisations précolombiennes, et le baron de Münchhausen, sans oublier deux listes édifiantes sur la guerre des boxers, basées sur la propagande qu'en ont fait les deux camps.

Pour terminer, signalons que HOTT conserve sa belle couverture criarde, qu'on repère de loin mais qui ne rend justice qu'au second degré à ce petit chef d'oeuvre universel. Cette nouvelle édition n'apportera pas de changement fondamental au charme réussi de HOTT, mais le rendra plus accessible aux joueurs, adeptes ou non d'une autre règle DBX, qui pourront s'adonner l'esprit léger à un système qui, tout comme DBA, facilite l'initiation, bien sûr, mais est surtout une formidable règle de campagne et de tournoi.

## **Principaux changements de la règle**

La plupart des modifications vont donc dans le sens d'une compatibilité avec la famille DBX, et il serait long, fastidieux et peu utile de les détailler ici. Voici donc seulement un résumé des autres changements.

### **Soclage**

L'échelle 10mm fait son apparition à HOTT, sur des socles de même dimension que le 15mm. Cette évolution a simplement suivi l'usage des joueurs qui ont commencé à jouer avec des figurines à cette échelle, Pendraken ou warmaster.

Pour des raisons de compatibilité avec les armées existantes (et notamment celles d'autres règles DBX), le soclage du 25-28mm, bien que notoirement trop petit, reste inchangé. Cependant, et ce pour toutes les échelles, la profondeur des socles n'est plus indiquée que comme un minimum.

Notez qu'à présent, la distance que parcourt un élément qui recule ou poursuit est limitée à la largeur de son socle. Voilà qui facilite l'utilisation des dragons et des vaisseaux aériens (airboats), et permettra de jouer des monstres sur des socles plus profonds sans craindre trop d'effets de bord sur le jeu.

### **Terrains**

La règle sur les terrains devient plus restrictive. Un champ de bataille doit comporter au moins 4 éléments de terrain, dont au minimum 2 sont difficiles, et qui doivent en sus être situés à moins de 600p du centre. Cette règle rend impossible les vastes étendues de steppes et donne un sérieux coup de pouce à certaines troupes, notamment les bêtes (beasts).

### **Déploiement**

Le choix du bord d'attaque se fait maintenant en allouant 3 valeurs (4,5 et 6) à son bord préféré et un seule aux trois autres. Le défenseur se déploie avant l'attaquant, et joue toujours le premier, les avantages respectifs du déploiement en second et du mouvement en premier devant s'équilibrer.

### **Déploiement spéciaux**

Le déploiement des dragons, des dieux et des hordes est passablement modifié.

Les dieux entrent en jeu n'importe où dans leur moitié du champ de bataille, et non plus au contact d'un général ou d'un héros. Tout comme les dragons, ils doivent cependant être déployés à plus de 200p d'un ennemi.

Les hordes, quant à elles, réapparaissent n'importe où sur leur ligne de base, mais elles aussi à plus de 200p d'un ennemi. Elles ne peuvent plus se déplacer dans le tour même où elle réapparaissent.

Les nouvelles règles précisent comment doit être géré l'ensorcellement ou l'échec critique des magiciens. La position du magicien doit être repérée par un socle plat sur lequel peuvent se superposer d'autres troupes. Tant que le socle n'est pas entièrement dégagé le magicien ne pourra pas être rappelé.

### **Troupes**

L'artillerie bénéficie d'un sérieux coup de pouce. Son facteur de combat passe à +4 contre tous. Elle tire maintenant dans son propre tour, sauf si elle s'est déplacée.

Les guerriers (warbands) combattent avec un rang de soutien, exactement comme les lances (Spears), contre tous les types d'ennemis.

Un élément de bêtes (beasts) peut commander une armée.

### **Aériens**

Les règles sur les aériens sont bien précisées. Un aérien n'est au sol que s'il est en combat frontal, et retourne automatiquement dans les airs dès que le contact est rompu. Il peut par contre apporter un débord à un élément au sol tout en restant en vol. Il peut même venir en contact frontal avec un ennemi terrestre sans qu'il y ait combat s'il déclare qu'il reste en vol.

Les précisions apportées aux règles de vol de HOTT en font une solution simple, équilibrée et maintenant sans ambiguïté au problème des créatures aériennes à DBX.

### **Victoire et défaite**

La victoire se fait toujours selon les mêmes conditions. Cependant, si les deux armées sont démoralisées dans le même tour, celle qui aura encaissé le plus de pertes sera déclarée perdante.

### **Mass battle**

La composition des corps est plus souple. Les règles concernant la limite des éléments de 3,4 ou 6 AP ne

s'applique plus à chaque corps, mais seulement à l'ensemble de l'armée. On pourra donc composer des corps entiers de behemoths ou de dragons. Le général en chef bénéficie d'une réduction d'un PIP pour un mouvement auquel il participe, comme à DBM

Un corps devient démoralisé s'il a perdu la moitié de ses AP ou si son général est détruit et qu'il obtient un dé d'initiative défavorable au tour suivant (supérieur à la moitié de ses pertes en AP).

Les éléments d'un corps démoralisé ont -1 au combat, et tous leurs adversaires en combat poursuivent. S'ils ne sont ni déplacés ni retenus, ces éléments sont ôtés de la table de jeu à la fin de leur phase de mouvement.

## Règles de campagne

Les règles de campagne, le mode de jeu préféré de l'auteur, restent à peu près inchangées. Un risque de tempête est introduit en cas de mouvement par air ou mer, et les droits et devoirs des tributaires sont précisés.