

Une approche raisonnée de Battlelore

[Article](#) original en anglais par [PlanetSmasher](#) publié sur les forums Battlelore de [BoardGameGeek](#).

Traduction-adaptation en français par [Gabriel Zéta](#)

Battlelore est un jeu de Richard Borg, édité par Days Of Wonder.

Site officiel : [Battlelore.com](#)

Introduction

Comme expliqué précédemment sur d'autres sujets du forum Stratégie Battlelore de BoardGameGeek, je suis un joueur "conservateur prudent"

Je prépare toujours ma main pour le tour suivant, je garde mes unités soutenues quand c'est possible, et je ne lance pas d'attaque tant que je n'ai pas l'avantage.

Tous mes exemples dans de précédentes discussions s'orientaient vers les avantages certains que l'on a à conserver ses unités soutenues, et sur le fait que la défense requiert moins de ressources que l'attaque.

J'ai toujours dit que j'attaquais lorsque je pensais avoir l'avantage, mais je ne me suis jamais étendu sur ce que je considérais comme étant un avantage, et sur la manière dont je prépare mon attaque dans ce cas.

Cet article devrait je l'espère, apporter plus de précision sur les moments à choisir et sur la manière d'adapter ses tactiques pour lancer une attaque.

Termes & abréviations

Voici les termes et abréviations qui seront fréquemment utilisés dans cet article.

- **Donne de dés** (*trading dice, échange de dé- ndt*). Ou **Donne de x contre x,x** (où x est un nombre). *Donne de dés* est le terme que j'utilise quand j'estime que l'adversaire va contre attaquer en formation intrépide. Une *donne de 6 contre 3,3* signifiera un total de 6 dés d'attaque, comprenant des unités attaquantes différentes et où le défenseur dispose de 3 dés par contre attaque. Deux infanteries rouges attaquant un archer intrépide sera traduit par une *donne de 8 contre 2,2*.
- **x|x|x**. Où x est un nombre, ou un "C". Tentative d'abréviation pour raccourcir le descriptif d'une carte commandement qui indique combien d'unités peuvent être activées dans chaque section. *0|3|0* serait une carte commandement pour trois unités au centre ; *0|0|C* signifie la carte qui permet d'activer sur le flanc droit autant d'unités que l'on a de cartes commandement en main.
- **Au contact** (*base to base-ndt*). Qui se situe à un hexagone adjacent de l'ennemi.
- **Grosse activation** (*big order-ndt*). Une carte commandement qui permet d'activer plus de trois unités. Ce peut être une *2|2|2*, une carte "en marche", "assaut d'infanterie", ou une carte tactique qui active des bannières de couleurs.
- **Proba de dés** (*even dice-probabilité du dé- ndt*). Le résultat probable d'un jet de dé. 6 dés lancés avec un avantage offensif devraient provoquer deux dégâts (33%). La *proba de dés* serait de deux dégâts.
- **Pack de 3, pack de 6**. Les unités disposées en triangle se supportent mutuellement dans une formation. Un pack de 3 avant aura deux de ses unités sur la même ligne, celle la plus proche de l'adversaire (c'est le meilleur moyen de les mettre en place : on limite le nombre d'unités que l'adversaire va pouvoir placer au front. Et c'est une position plus flexible pour avancer et reculer.) Le pack de 6 consiste à placer quatre unités en première ligne et deux derrières, ces deux dernières déparées par un hexagone, afin de pouvoir permettre aux unités du front de reculer. Il s'agit de deux packs de 3 l'un à côté de l'autre.

Les avantages de base

Manifestement, quand vous avez l'opportunité d'attaquer une unité non soutenue tout en gardant votre soutien, vous avez un avantage.

En partant du principe que vous et votre adversaire êtes soutenus et que les contre-attaques soient de rigueur, voici cinq principaux moyens d'obtenir un avantage:

1. Troupes supérieures
2. Attaques concentrées
3. Attaques d'unités blessées
4. Usure
5. Sorts d'arcanes

Troupes supérieures

C'est l'avantage le plus flagrant. Si j'ai une unité rouge qui attaque une unité verte adverse, j'aurais une *donne de dés* de 4 contre 2 à chaque tour de combat. L'idée est bien sûr de tenter de placer vos meilleures unités dans les hexagones adjacents d'unités plus faibles.

Si vous êtes le joueur qui avance sa ligne de front, le mouvement limité des unités vétérans coûtera plus d'actions pour leur faire traverser le terrain.

Si vous êtes le défenseur, il y a des chances pour que votre adversaire tente de préparer son attaque loin de vos unités vétérans, et il vous faudra sûrement ajuster votre ligne de front afin de les emmener au combat.

Attaques concentrées

Si vous attaquez avec une *donne de dés* de 6 contre 3,3 et que vous enchaînez le tour suivant avec une *donne* de 9 contre 3,3, vous anéantirez probablement une unité entière et aurez vous, vos pertes réparties sur différentes unités (en supposant que les *probas de dés* soient respectées).

Attaquer des unités blessées

Si une unité a connu des pertes lors de précédents combats, une *donne de dés* à force égale détruira probablement l'unité blessée en premier. Des attaques concentrées avec une *donne de dés* de 9 contre 3,3,3 détruiront également probablement une unité blessée qui disposerait d'une meilleure *donne de dés* de son côté (un 9 contre 3,3 ou un 6 contre 3, ou même un 3 contre 0).

Usure

Les véritables ressources qui permettent de vaincre à l'usure ne sont pas les unités, mais les cartes commandements.

Si on part du principe que les deux joueurs ont un nombre égal de dés d'attaque et de contre-attaque, le joueur qui donne les ordres sera celui qui dirigera le conflit, et qui pourra positionner ses unités pour obtenir l'avantage.

Si vous avez 4 cartes qui activent des unités sur un flanc, vous pourrez plus sûrement faire reculer celles qui sont blessées et concentrer vos attaques plus longuement que l'adversaire. (...)

Sorts d'arcanes

Tous les sorts n'ont pas d'effets sur les combats, mais je distingue trois types de sorts lorsque je cherche à obtenir un avantage :

- **Les sorts qui affaiblissent les unités de l'adversaire.** (Soit en causant des pertes, soit en supprimant des soutiens).
- **Les sorts de Bonus au combat.** Tout ce qui augmente la valeur de mes dés, ou diminue celle des dés de l'adversaire, ou tout ce qui nous autorise à ignorer des coups touchés...
- **Les sorts qui augmentent le mouvement.** Ou ceux qui nous autorisent à apporter des

troupes supplémentaires dans la mêlée.

Gestion de la main : approche de base

Mon approche de la gestion de la main cartes est basée sur la conservation des ressources dans l'intention de lancer des combinaisons sur de multiples tours.

L'argument principal contre cette approche consiste à dire que je dépense des tours sans attaquer, ce qui donne plus de temps à mon adversaire.

Mon point de vue est que mes offensives et mes contre-attaques seront plus efficaces si je les ai provoquées et si j'ai conservé de *grosses activations* pour les moments où ils seront les plus nécessaires ou les plus efficaces.

En planifiant mes actions à partir des ressources qui me seront disponibles au tour suivant, je n'ai pas besoin de compter sur la chance du tirage des cartes pour prolonger une attaque ou pour me regrouper.

Pour illustrer au mieux mon approche du jeu, voici mes grandes lignes de conduite pour chaque tour.

1/ Déterminer et évaluer les principales zones de conflits du moment

Un fantassin rouge se trouvant à 4 hexagones de distance ne pèsera pas immédiatement dans la balance d'un combat... J'essaye d'abord de focaliser sur l'endroit où je dois peser le plus durant ce tour.

C'est principalement là où des troupes sont déjà en corps à corps, ou sur le point de s'engager, accompagnées de formations prêtes au soutien à un hexagone de distance.

En début de partie, ce peut être là où les unités sont à portée des archers. En fin de partie, ce peut être partout où une unité blessée est à portée d'une cavalerie.

2/ Identifier là où je suis fort et faible, en fonction des cartes commandements

Le facteur principal pour déterminer ma force est le nombre d'unité ou de sections sur lesquelles je peux influencer avec les cartes commandement que j'ai en main.

10 unités soutenues que je ne peux pas activer ne sont pas des ressources sur lesquelles j'ai un contrôle. Ce ne sont que des pions placés de mon côté du plateau de jeu, et dont les actions sont à 100% dépendantes de mon adversaires et de la chance, jusqu'à ce que je tire les bonnes cartes correspondantes.

A l'opposé, une unité seule et blessée mais dont j'ai 5 cartes à disposition pour l'activer sera toujours une unité faible, mais j'aurais le contrôle dessus pour retraire ou pour lancer une attaque désespérée si besoin est.

3/ Vérifier mes arcanes

Je passe en revue mes sorts d'arcanes disponibles en main, ainsi que mes jetons d'arcanes disponibles pour les lancer. Je cherche à déterminer quels sorts seront les plus aptes à aider mes positions actuelles, ou celles les plus aptes à affaiblir mon adversaire.

4/ Examiner les perspectives

Je fais un état des lieux de ma force pour chaque conflit, en fonction de mes cartes commandements.

J'effectue un rapide Quels dégâts peut me faire l'adversaire au prochain tour pour chaque conflit que je suis entrain de perdre. Je considère habituellement que l'adversaire va être capable d'activer 2 ou 3 unités dans chaque section.

Je cherche principalement à savoir où les *probas de dés* risquent de briser mes formations

intrépides, alors que l'adversaire restera soutenu. (exemple : probabilité de deux pertes sur mon unité en corps à corps).

Si ma formation est déjà brisée, j'estime le nombre de tours qu'ils faudra à l'adversaire pour s'approche et détruire ces unités.

Une fois qu'une unité est coupée de son soutien, je considère qu'elle sera facilement éliminée, à moins qu'elle ne se regroupe ou qu'elle batte en retraite.

J'étudie aussi quelles sont les *donnes de dés* de dommages pour chacune de mes cartes de commandement et essaye de deviner pour chaque conflit où j'ai le dessus, dans combien de cas mon adversaire va pouvoir reprendre le dessus au prochain tour.

J'évalue chacune de mes actions agressives avec un rapide est ce que cela me rapportera plus encore? Si mon adversaire a 2 unités sans soutien et que je n'en ai qu'une, j'aurai tendance à attaquer car l'occasion perdue pour moi serait plus importante que le gain que pourrait obtenir l'adversaire.

5/ Chercher les actions à lancer et celles à prolonger

Tout comme j'évalue chaque conflit, j'essaye de penser comment lancer ou comment prolonger des actions avec les ressources que j'ai en main.

Un exemple simple serait de déplacer une unité depuis le centre vers un flanc, là où j'aurais ensuite un ordre pour avancer.

Évaluer cet ordre d'avancée sur le flanc sans le mettre en perspective avec le reste de ma main ne l'empêchera pas d'être valable... Mais chercher quelles actions peuvent être lancées et lesquelles peuvent être prolongées pourront permettre à de grosses cartes d'être plus efficaces.

Toujours en examinant le même exemple, considérons que j'ai un autre ordre sur ce flanc. Je peux regarder comment utiliser cet ordre avant le premier pour permettre d'endommager la ligne de front de l'adversaire. Ou bien regarder comment cela permettra de mettre en place plus d'unités pour plus d'attaques avec l'ordre suivant.

Ceci dit, il faut être prudent, cette approche peut facilement se faire déborder au point d'y perdre l'avantage si on essaye de planifier des actions trop de tours à l'avance. Je trouve que 2-3 tours permettent d'obtenir les meilleurs résultats étant donné que l'on a intérêt à placer ses *grosses activations* avant que nos unités ne subissent trop de pertes.

Cette approche n'est en aucun cas une stratégie du tout ou rien. Le plus difficile est d'y appréhender à quel moment il faut agir immédiatement avec un seul ordre et quand est-ce qu'il vaut mieux planifier un lancement ou un prolongement d'actions.

Pendant que l'on cherche à placer ses combinaisons il ne faut pas oublier que l'adversaire, lui, à droit à ses propres actions pendant vos tours... On ne planifie pas d'action sur les 3 tours à venir si on ne s'est pas déjà d'abord regroupé pour être soutenu!

Une partie typique (...)

Le plan

1. Garder toutes les unités soutenues
2. Combattre *quand* et *là où* j'ai l'avantage
3. Si je n'ai pas l'avantage, essayer de minimiser celui de l'adversaire

Il n'est pas toujours possible de suivre strictement ces points, mais le faire autant que possible m'aidera à obtenir la victoire selon les conditions du scénario (ou tout au moins, cela rendra plus difficile la victoire de l'adversaire!)

Le début de partie

1- Ajuster ses formations

Dans la plupart des scénarios, un certain nombre d'unités sont loin d'être idéalement placées. Combien de scénarios commencent avec vos unités montées pile en face et à portée des archers de l'adversaire?

Combien d'unités rouge commencent sur des hexagones de terrains qui diminuent leurs dés de combat alors qu'un archer se trouve dans l'hexagone juste à côté?

Le désavantage le plus manifeste est celui des cavaliers en face et à portée des archers adverses : j'essaye de les couvrir avec de l'infanterie ou par le terrain, mais il est souvent nécessaire de les éloigner vers un flanc.

Les ligne de formations faibles, qui laissent une unité non soutenue à leur extrémité, ou un point faible en leur centre sont à bannir. Il faut mettre en place des *packs de 3* et des *packs de 6* pour ces faibles formations et placer les archers en bonne position.

Les unités vertes sont celles qui bénéficient le plus des défenses supplémentaires qu'offrent les terrains, donc donnez-leur cette opportunité... C'est un avantage à prendre.

Souvenez-vous que les hexagones le long des flancs sont susceptibles d'être activés à la fois par les cartes de commandements pour le centre et celles pour les flancs. Si vous pouvez rapidement placer une unité d'archers sur un de ces hexagones, vous bénéficierez sûrement d'un ou deux tirs "bonus", à utiliser en même temps que les ordres pour ajuster vos formations.

Gardez en tête quelles sont vos *grosses activations* et où est-ce que vous pourriez éventuellement vous diriger. Lors de la mise en place de mes formations, j'essaye également de mettre en place de futures opportunités.

Si j'ai une carte de charge de cavalerie et que toutes mes unités montées sont séparées, je vais tâcher de les regrouper pour une future contre attaque ou une seconde vague d'attaque après une avancée.

Si j'ai une pluie de flèches, je tâcherai de mettre mes archers à portée des cibles là où mes cartes de commandements me permettent d'avancer.

Il ne faut pas planifier tout son jeu à partir de sa main de cartes du début de partie, mais il n'est jamais trop tôt pour grouper ses unités en des formations qui prendront leur sens plus tard dans la partie.

2- Dépenser ses cartes commandements pour mettre en place son offensive

Comme dit plus haut, les cartes de commandements ne sont pas équilibrées : on préférera avoir une carte 0 | C | 0, plutôt qu'une 0 | 2 | 0, et ce même si on n'a pas d'unité au centre... Cela permet au moins s'empêcher l'adversaire de l'avoir et ça peut servir plus tard.

En début de partie, il faut un certain nombre de tours avant que les unités se retrouvent au contact. J'essaye d'utiliser les cartes à une ou deux activations pour ajuster mes formations tout en espérant piocher de meilleures cartes en remplacement.

Quand les lignes de front vont se rencontrer, j'aimerais mieux éviter de jouer des cartes éclaireurs ou des ordres à deux activations! J'espère que j'aurais un gros ordre à disposition à ce moment là pour espérer m'apporter l'avantage.

Même en tenant compte des malchances au tirage des cartes, on a en général à peu près autant de bonnes et de mauvaises cartes que l'adversaire. Je joue de manière à maximiser mes chances d'avoir les bonnes cartes pour les moments où j'en aurais le plus besoin.

A ne pas prendre à l'extrême dans un cas où on jouerait sa dernière carte d'une section plutôt que garder cet ordre à 2 activations ; ou bien dans un cas où on n'avancerai jamais ses unités sous prétexte que l'on a pas une main pleine de bonne cartes.

L'idée de base est simplement de tenter de conserver ses grosses activations pour les conflits quand c'est possible et d'utiliser ses ressources moindres pour la mise en place ou le

regroupement des unités entre les conflits.

Si votre main est pleine de petites activations, alors il est temps de se regrouper et de retraiter jusqu'à ce que vous ayez à nouveau l'avantage.

Il vaut mieux utiliser vos petites activations pour reculer plutôt que jouer votre plus gros ordre pour se lancer dans de nouveaux combats sans avoir les ressources nécessaires pour conserver l'avantage. (Dans le meilleur des cas vous tirerez une nouvelle grosse activation utile et aurez désormais deux ressources pour la prochaine offensive. Dans le pire des cas, l'adversaire attaque et vous avez toujours une grosse activation sur laquelle compter).

3- La distance d'attaque

Les archers vont rarement jouer LE rôle décisif dans la partie, mais ils sont spécialement efficaces en début de partie pour s'occuper des unités montées et affaiblir légèrement la ligne ennemie. Avec des chances de toucher une fois sur 6 aux dés ils pourront avec un peu de chance provoquer d'emblée quelques blessures.

Insistez d'abord sur la mise en place de vos formations, mais tâcher d'activer vos archer pendant que vous ajustez vos formations.

Milieu de partie

Avec cette approche prudente, la phase du milieu de partie commence aux environs des 5ème et 6ème tours, quand vos unités les plus avancées arrivent au contact. Vous devriez avoir eu à ce moment là le temps d'ajuster les formations, d'obtenir un peu d'arcane, et avec un peu de chance, avoir tiré disons, deux grosses activations.

1- Le maintien de la formation

Maintenir ses formations à ce moment là de la partie est essentiel.

Le déclencheur le plus fréquent de la phase de "fin de partie" est une ligne de front brisée de son soutien, suivi de la perte d'une ou deux unités au tour d'après. En gardant ses formations soutenues et en relayant les unités blessées à l'arrière des formations en pack de 3 et pack de 6, vous diminuez cette chose pour votre adversaire de briser vos lignes.

Quand vous avancez, il vaut mieux prendre un tour de plus avant d'arriver au contact de l'adversaire, plutôt que de laisser une unité exposées sans aucun soutien. Après les conflits, regroupez-vous avant de pousser l'attaque plus en avant, à moins d'avoir d'abondantes ressources.

Dans les parties que j'ai pu jouer, une des erreurs les plus communes commises par mes adversaires a consisté en un assaut agressif en milieu de partie, laissant une unité sans soutien. Si le jeu se gagne en 6 points, cela vous laisse encore largement le temps pour éliminer cette unité... Il ne faut jamais laisser une unité sans soutien parce que l'on va à l'attaque avant d'être entré dans la phase du jeu dite de fin de partie. Et ce même si les risques semblent justifiés.

2- L'avancée / Préparation à une offensive adverse

Si l'adversaire avance agressivement sur sa ligne de front, je le laisserai généralement venir vers moi.

Avec cette avancée, il va devoir séparer sa ligne de front de ses renforts et de ses soutiens de réserve. Ses unités rouges, plus lentes, vont également se retrouver en arrière.

S'il veut attaquer des troupes soutenues, il cherchera d'abord à frapper les vertes pour subir le moins de dés de contre attaque possibles.

Pendant qu'il s'approche de votre côté du plateau, vous devriez vous préparer en faisant tourner vos formations afin de couvrir les unités les plus faibles et en lançant plus d'attaques à distance possibles afin d'affaiblir l'avancée des troupes.

Si l'adversaire approche précautionneusement, vous devriez essayer de prendre le contrôle de la bataille en avançant vos unités soutenues là où vous avez l'avantage. Cela ne veut pas dire l'envoi pressé de quelques troupes loin de votre ligne de front : avancez lentement en formation soutenue pour amener l'adversaire à ouvrir les hostilités (*earn the opening-ndt*)

3- Mise en place et exécution des combos de cartes (commandement et arcanes)

C'est le moment de la partie où je me mets en position de manière à maximiser mes cartes : si j'ai une carte "en avant" où une qui active une couleur de bannière, j'utilise un tour de jeu afin d'envoyer un maximum d'unités au combat (en rapprochant des unités depuis différents flancs si nécessaire)

Si mes cartes commandement sont faibles, je chercherai alors à repousser l'échéance du contact tant que je n'aurai pas de meilleures ressources.

Pour les sorts d'arcanes, voici quelques combos que j'essaye de mettre au point :

- *Pluie de flèches* avec "Projectiles magiques (*ou Précision*)". Les cartes arcanes qui augmentent le nombre de dés de combat seront valables pour toutes les attaques des unités durant le tour (donc les doubles attaques de la *Pluie de flèches* auront toutes le bonus).
- *Puissance collective* et les autres sorts qui donnent des bonus en attaque fonctionnent aussi, mais ils seront plus efficaces en étant employés pour briser une formation soutenue durant une mêlée.
- La carte *Portail supérieur* est une combo à elle seule puisqu'elle permet d'intervertir une unité ennemie avec une des vôtres. Ce sort peut permettre à la fois d'annuler un soutien adverse, de renforcer votre ligne de front et d'envoyer une unité adverse au milieu de vos troupes, encerclée et non soutenue.
- *Terrifiant !* ou *Portail*. Ces cartes peuvent casser le soutien de l'adversaire avant que vous ne vous retrouviez au contact. Enchaînés avec une grosse activation, ils permettent de lancer une attaque importante avec des risques minimes.

La plupart des effets de sorts parlent d'eux même. Les sorts qui ajoutent des dés d'attaque à toutes vos unités activées sont plus efficaces quand votre attaque est en nombre. Les sorts qui améliorent le mouvement peuvent permettre de lancer une attaque inattendue ou amener des unités dans un combat à priori hors de portée.

La magie de combat telle que *Toile enchantée* peut affaiblir une grosse activation de l'adversaire en paralysant sa ligne de front, l'obligeant à envoyer moins d'unités au combat s'il veut les laisser soutenues.

La fin de partie

Une fois que l'un des deux joueurs détient au moins deux points de victoire (voire est proche de trois si une ligne ennemie est enfoncée et où des points peuvent être facilement récupérés), je focalise alors moins sur la défense et essaye de concentrer mes ressources sur le meilleur moyen de gagner la partie.

L'adversaire a largement le temps en début de partie pour entourer et attaquer une unité non soutenue. Mais lui laisser une unité non soutenue dans les derniers tours ne lui laissera que peu de temps pour essayer d'en tirer avantage.

Il ne faut pas laisser d'unité non soutenue sans raison, mais c'est moins important à ce moment du jeu qu'en début de partie, surtout si cela augmente vos chances de l'emporter avant l'adversaire.

La course à la victoire

La stratégie de fin de partie dépend essentiellement de la manière dont le jeu est verrouillé et si l'on est entrain de gagner ou de perdre.

Plus vous êtes en position désespérée, plus vous devrez prendre de risques... Une chance, même mince a d'autant plus de valeur quand la *donne de dés* permet à votre adversaire de l'emporter dans les 2 tours qui suivent.

Si vous menez de quelques points, *l'approche raisonnée* reste toujours de mise, à moins que vous soyez sur le point de gagner en quelques coups faciles.

Étant donné votre domination, l'adversaire va devoir tenter le tout pour le tout pour remonter au score... Et ainsi risquer les derniers points nécessaires à votre victoire.

Mettez l'accent sur le regroupement et la couverture de vos unités blessées : ensuite seulement, regardez les ouvertures et attaquez là où vous avez l'avantage.

Mettez-vous hors de sa portée et emmenez-le là où vous le voulez pour gagner les quelques dernières bannières qu'il vous manque. (Ou pour l'obliger à se lancer dans une dernière attaque désespérée).

Si c'est un match serré, vous allez devoir mettre en place le rush final avant votre adversaire.

Évaluez chaque conflit sur le plateau et cherchez où sont les opportunités pour avoir les meilleurs chances d'emporter les derniers points de victoire. Ensuite, regardez où l'adversaire pourrait prendre le dessus.

Si vous ne pouvez pas en finir le premier, ou si c'est trop serré pour le dire, regardez comment vous pourriez retarder les actions de l'adversaire. Retraiter ces deux unités bleues blessées pourrait obliger l'adversaire à utiliser deux tours pour se rapprocher à nouveau suffisamment près... (Bine sûr, inutile de fuir les unités montées).

Avec ce tour supplémentaire, il pourrait se trouver désormais à cours de ressource... A moins tout simplement que cela ne vous laisse le temps de gagner!

Quand vous voyez que les circonstances sont en votre faveur... Partez à l'assaut avant de perdre cette opportunité... N'hésitez pas!

Si vous êtes dominé, vous n'aurez parfois plus qu'à jeter les dés. Vous pouvez essayer d'achever les unités adverses blessées le plus rapidement possible. (Quitte à laisser vos unités exposées).

Si l'adversaire réussit à se regrouper, vous n'aurez probablement plus aucune chance de revenir dans la partie.

Une fois que les dernières attaques faciles ont été effectuées par les deux joueurs, ne perdez plus de temps à vous regrouper, cherchez à mettre la pression avant que l'adversaire ne puisse se regrouper complètement.

Si aucune attaque ne peut vous être profitable, vous n'aurez pas d'autre choix que de vous regrouper et vous en remettre à la chance pour tirer un sort d'arcane puissant...

Le temps est du côté de celui qui gagne...

Vous pouvez résister un peu ou gêner votre adversaire dans ses attaques... Regardez où vous avez un petit avantage. Mais votre seul espoir de sauvegarde réside dans un tirage de cartes ou dans un coup de dé chanceux. (...)

Fin de "[My approach to battlelore \(part 1\)](#)", par PlanetSmasher,
originellement publié sur les forums de BoardGameGeek, le 01/05/2007