

La bataille de Faërun

Présentation

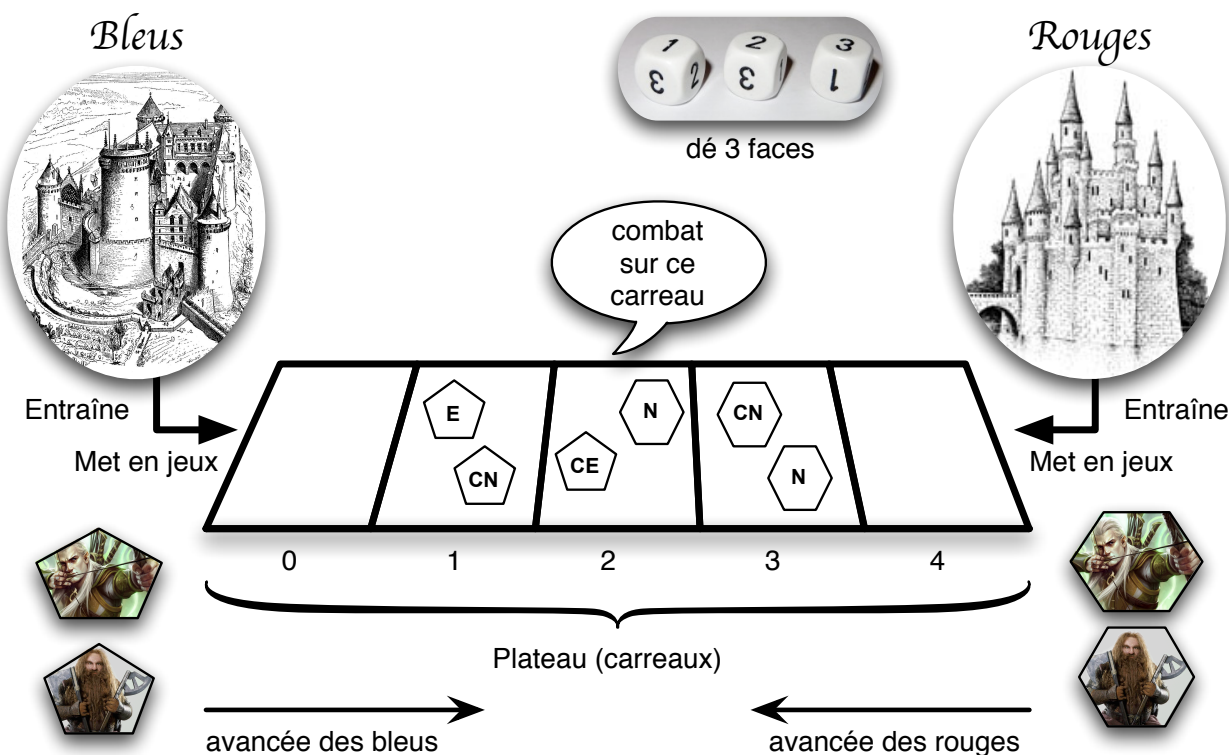
Deux châteaux (les bleus et les rouges) entraînent chacun une équipe de guerriers de différents types (chef elfe, elfe, chef nain, nain) et les envoient au combat sur un plateau de jeu constitué d'une bande de carreaux.

Un guerrier possède un type, une force et un certain nombre de points de vie. Sa force et son type contribuent à déterminer la puissance de ses coups (il va attaquer des guerriers du camp adverse). Son type détermine l'impact des coups qu'il reçoit sur ses points de vie. À chaque coup reçu il perd des points de vie ; quand il n'en a plus, il est mort.

Les équipes des deux camps avancent dans des directions opposées sur le plateau. Elles ne peuvent pas se dépasser. Ainsi, quand elles se rencontrent sur un carreau cela donne lieu à un combat.

Dans un combat, un guerrier peut éventuellement mourir. Quand, sur un carreau, tous les guerriers d'une équipe sont morts, les survivants de l'équipe qui a gagné le combat peuvent continuer à avancer.

La première équipe qui arrive sur le dernier carreau opposé à son point de départ a gagné.



Les phases de jeu :

- Création du plateau de jeu qui compte un certain nombre de carreaux (on n'utilise pas le mot « case » car c'est un mot clé du langage Java). Le nombre de carreaux peut valoir 5, 10, ou 15.
- Création des deux châteaux (un camp rouge, un camp bleu). Un château possède initialement 3 ressources pour entraîner ses guerriers. Un château accumule une ressource supplémentaire au début de chaque nouveau tour de jeu.
- Création des « équipes » des deux châteaux (elles sont fixées initialement). Une équipe comprend des guerriers que chaque château doit entraîner avant de pouvoir les placer sur le plateau. Pour parfaire son entraînement, chaque guerrier doit « consommer » un nombre de ressources fixé qui dépend de son type (chef elfe, elfe, chef nain, nain).

- Jeu effectif sous forme d'une série de tours jusqu'à la victoire de l'un des deux camps.

Un tour de jeu :

- 1) Entraîner et mettre en jeu (sur le plateau) des guerriers prêts au combat. Un guerrier entraîné a consommé le nombre de ressources nécessaires à son entraînement. Pour un tour donné, l'entraînement se poursuit tant qu'il y a des ressources à consommer. Les guerriers qui ne sont pas encore complètement entraînés ou pas entraînés du tout pourront commencer ou terminer leur entraînement au tour suivant.
- 2) Faire avancer tous les guerriers des deux camps d'un carreau sauf s'il y a un ou plusieurs guerriers du camp adverse sur leur carreau. Les guerriers des deux camps avancent dans des directions opposées. Ils vont donc forcément se rencontrer.
- 3) Lancer les combats pour les carreaux sur lesquels se trouvent des guerriers des deux camps.
- 4) Recommencer un tour de jeu (étape 1) pour poursuivre la partie jusqu'à ce qu'un camp soit déclaré vainqueur.

Caractéristiques des guerriers

Caractéristiques d'un guerrier de base : force 10 et points de vie initiaux 100.

Calcul des dégâts = somme de n lancers de dés de 3 faces (n égale à la force)

- ✓ Nain subit 2x moins de dégâts qu'un guerrier de base
- ✓ Elfe a une force 2x supérieure à un guerrier de base
- ✓ Chef nain subit 2x moins de dégât qu'un nain
- ✓ Chef elfe a une force 2x supérieure à un elfe

Les nains encaissent mieux et les elfes tapent plus fort !

Règles d'un combat entre deux équipes des deux camps

Les guerriers du camp bleu attaquent avant les guerriers du camp rouge. Tout se passe comme si les guerriers des deux camps étaient chacun en file indienne.

Chaque guerrier bleu attaque une fois le premier guerrier rouge vivant. Quand un guerrier rouge meurt, c'est le suivant, s'il existe, qui prend les coups.

Quand tous les guerriers bleus ont attaqué, c'est le camp rouge qui attaque les bleus suivant le même principe.

Lorsqu'un guerrier (attaquant) attaque un autre guerrier (receveur), on calcule la force du coup porté par l'attaquant (elle dépend du type de guerrier attaquant) et on déduit des points de vie du receveur l'impact du coup porté (il dépend du type de guerrier receveur).

1) les bleus attaquent les rouges

