

Campagnes de poche

DBA et un système dont les avantages ne sont plus à présenter. Outre qu'il est peu gourmand en figurines et en espace, la dimension temporelle de ses parties est sans doute son aspect le plus révolutionnaire. Terminer une bataille en moins d'une heure permet toutes sortes de libertés qui seraient impossibles avec des jeux plus « longs ». Prendre une revanche rapidement, surtout après un « coup du sort », ne pas s'ennuyer trop longtemps lorsque l'on perd sévèrement, recommencer une partie avec un terrain différent, une composition d'armée différente, changer d'armées, et finalement jouer 4 ou 6 grandes batailles, chacune avec son déroulement, ses surprises et son dénouement, là où on n'en jouerait qu'une à DBM ou DSC.

Pour autant, si elles sont répétées à l'identique et sans enjeu, et en dépit des qualités intrinsèques du système, les parties peuvent à la longue devenir répétitives ou routinières. Pour y remédier, on peut varier les armées, varier les conditions des parties, ou encore donner un but unique à une succession de parties. En dehors des techniques évidentes, comme venir avec plusieurs armées, jouer avec handicap, pratiquer le "big battle", tirer une armée au sort ou improviser un mini tournoi, la forme la plus évoluée de variation est la campagne, qui s'adapte tellement bien à DBA qu'on se demande si la règle n'a pas été conçue pour ça.

Tournoi-campagne

Voyons d'abord comment adapter la campagne au format tournoi. Rien de plus facile en effet que d'improviser un petit tournoi pour DBA, en club ou ailleurs. Pour le gérer, on peut utiliser un système de classement intermédiaire ou encore, si le nombre de participants ne dépasse pas une certaine limite, opposer tous les joueurs entre eux. Un temps raisonnable à prévoir est une heure par ronde (1).

Mais ce qui rend ces tournois intéressants avec DBA, c'est la possibilité de jouer un ensemble d'armées toutes différentes et s'étant affrontées historiquement. Chaque joueur est alors certain d'affronter successivement des adversaires historiques, ou tout au moins d'« époque » pour son armée. C'est le format réduit des armées de DBA qui rend possible une telle formule, car il est très facile de réunir les figurines nécessaires, surtout en club. En 2001 au Kremlin-Bicêtre les protagonistes des « royaumes combattants » étaient ainsi (si je me souviens bien) Rome, Illyriens, Gaulois, Espagnols, Numides, Carthage, Lagides, Séleucides et Macédoniens, armées toutes fournies par l'arbitre. La liste des campagnes données dans le livret de règles de DBA fournit une excellente base de travail pour établir une telle « poule » historique.

Campagne linéaire

Mais venons en aux campagnes proprement dites (2). Parmi ses formes les plus simples, il y a la campagne linéaire, qui permet d'animer une rencontre entre deux joueurs. Les joueurs évoluent sur un plateau de jeu (qui peut être virtuel) formé de 5 à 9 cases alignées. La capitale d'un joueur se trouve sur la case la plus à gauche, celle de son ennemi sur la case la plus à droite. On commence en jouant une première partie sur la case du milieu. Lorsqu'on perd une bataille, on est repoussé d'une case vers sa propre capitale. Le jeu se termine quand l'un des joueurs a été repoussé jusqu'à sa capitale et y a perdu une bataille.

Le mécanisme est très simple et peut être improvisé très facilement. On peut y broder beaucoup de variations, comme associer un plateau de jeu ou un type de terrain précis à chaque case. Ou encore des événements, comme des renforts de troupes, ou une composition d'armée différente près de sa capitale. On peut également introduire des règles de pertes, comme l'obligation de combattre avec 10 ou 11 socles après une défaite. On a là une des formes de campagne les plus simples et facilement paramétrables qui soient.

Campagne multi-joueurs

Mais c'est la campagne multi-joueur qui est la plus intéressante, car en plus de donner un enjeu et de varier le format des parties, elle permet un jeu diplomatico-stratégique, relié au jeu tactique, qui est ce que les joueurs recherchent généralement dans une campagne. C'est une forme de jeu noble, praticable virtuellement avec toutes les règles. Mais de par le format de ses parties, DBA permet d'aborder l'aspect temporel de la campagne d'une manière tout à fait intéressante.

En effet, dans les campagnes avec des règles tactiques "longues", où une bataille se résout en plusieurs heures ou plus, on est obligé en pratique de séparer le jeu en deux phases : une phase diplomatique, jouée par téléphone ou e-mail, qui se termine par la remise des ordres à l'arbitre, suivie d'une phase de résolution des batailles où les joueurs concernés s'organisent pour jouer la ou les parties avec figurines. De fait, la durée d'un tour de jeu se compte au mieux en semaines, et ces campagnes peuvent se prolonger sur des mois ou des années, réclamant une sérieuse dose de motivation de la part des joueurs, étalée sur une longue période.

Les campagnes avec DBA permettent de fusionner ces deux phases de jeu dans un même cadre temporel, les phases diplomatiques et les batailles s'enchaînant sans délai. Il suffira ainsi d'une journée pour jouer une campagne de dimension intéressante. Bien sûr, pour que cela fonctionne, il faut éviter les complexités et rester suffisamment simple. Des paramètres "avancés" tels que impôts, trésor, recrutement, opérations navales, espionnage, révoltes, etc. ne peuvent entrer dans la simulation que sous une forme simple et fluide, car il faut éviter que la gestion de la campagne n'alourdisse et ne retarde son déroulement. La contrepartie est que la simplicité de la gestion, alliée à la présence de tous les joueurs en direct, permet de s'affranchir de la présence d'un arbitre.

Les règles de campagne de DBA

C'est le cas du système de campagne proposé par les règles, qu'on survole trop souvent sans le lire. Et pourtant il fait partie intégrante des règles. Il est même, selon l'opinion des auteurs, le mode de jeu naturel de DBA. D'ailleurs, en plus des règles de campagne proprement dites, est proposée une série de campagnes sur toute la durée historique couverte par DBA, sous la forme un peu rudimentaire de listes de protagonistes.

Les campagnes gérées avec ces règles mettent aux prises de 3 à 6 joueurs. Parfaitement en harmonie avec les règles de bataille, elles sont très simples, rapides et génériques, et tiennent sur 3 pages du livret. On joue sur une carte découpée en provinces ou cités. Chaque joueur possède plusieurs provinces, normalement 3. L'une d'elles est sa capitale, dont la prise entraîne l'assujettissement du joueur. Une carte générique est donnée dans le livret, mais il est facile de créer une carte d'inspiration historique.

Le tour de jeu dure une année, et est découpé en 3 saisons. Chaque joueur a droit à une action offensive par saison. Les joueurs jouant à tour de rôle, les batailles sont résolues au fil du tour, ce qui élimine toutes les difficultés du jeu simultané (3). Les déclarations de guerre se font au printemps et restent valables toute l'année, limitant donc les phases diplomatiques à une par an.

La taille des armées est plafonnée à 12 éléments. Les pertes dues aux batailles sont reportées de saison en saison, l'hiver permettant de récupérer des troupes proportionnellement au nombre de provinces contrôlées.

Les batailles se font toujours entre deux armées de douze éléments ou moins, éventuellement aidées d'un ou plusieurs contingents de 3 éléments envoyés par un allié. L'allié entre après un 6 sur un bord du plateau de jeu, et se déplace avec son propre dé de PIP. On le voit, l'allié est très précieux dans la bataille. Sa présence (ou son retard) offre des enjeux et des options que le jeu de base ne permet pas. Et avec très souvent 3 ou 4 joueurs, les parties sont animées.

Les provinces se conquièrent en y battant un ennemi ou en y mettant le siège. Le siège est résolu par un jet de dé qu'on lance à la fin de chaque saison, sa difficulté diminuant progressivement. Il vaut mieux

commencer les sièges tôt dans l'année, car la mauvaise saison contraint toutes les armées à revenir à leurs quartiers d'hiver, obligeant à reprendre le siège à zéro l'année suivante (si la situation diplomatique n'a pas changé).

A la fin du jeu, qu'il faut fixer à l'avance, le vainqueur est désigné par les points de prestige qu'il a acquis, système simple combinant les succès obtenus lors des batailles et le nombre de provinces et de tributaires contrôlés. Les joueurs ne sont jamais éliminés, deviennent au pire tributaires, et conservent toujours au moins leur capitale, ce qui leur permet de jouer jusqu'au bout.

Sur ce système très simple, il est bien sûr possible d'ajouter des règles spéciales pour modéliser de plus près la situation simulée, et aussi des conditions de victoire particulières. Il faudra prendre en compte les exigences de la situation simulée sans alourdir les règles, quitte à faire des compromis.

Conclusion

On a donc semble-t-il la solution idéale pour jouer une campagne en s'épargnant toute lourdeur et lenteur (et les risques associés). Mais tout cela ne doit pas occulter les grandes qualités intrinsèques de DBA, qui est très loin d'être un jeu anodin, comme en témoigne sa vitalité en Italie et dans d'autres pays.

Terminons en mentionnant que ce concept de campagnes de poche peut bien évidemment s'appliquer à toute règle dont les parties sont de petite dimension. Je pense bien sûr à HOTT, qui partage à peu près les mêmes règles de campagne. D'ailleurs cet article aurait très bien pu être écrit pour HOTT, et DBA n'aurait été cité que dans la conclusion !

Notes

(1) Noter qu'avec DBA on réussit très facilement à jouer assez de rondes pour que le système suisse puisse s'appliquer correctement, ce qui n'est que rarement le cas avec les tournois en 4 rondes.

(2) Dans cet article, le terme campagne est à prendre dans l'acceptation qu'il a généralement dans le domaine antique/médiéval, soit plus ou moins un jeu de plateau avec une forte composante diplomatique, où l'échelle de jeu est très stratégique (1 tour = 1 saison, 1 déplacement = 1 province). Et pas la campagne correctement nommée, celle des wargames napoléoniens, où l'on gère les déplacements des armées au jour le jour et où l'isolation des joueurs est nécessaire. (ni celle des wargames fantastiques d'escarmouche, qui est souvent une suite de scénarios reliés entre eux).

(3) Il y a donc des temps morts pour tous les joueurs, aussi longs que peut l'être une partie de DBA. Pour les meubler, on peut prévoir par exemple de jouer des parties « hors campagne » sans enjeu. Mais en pratique ce temps risque de passer rapidement comme il se passe souvent en club : en bavardant !

Sur le net

<http://fanaticus.org/DBA/> - le site de référence sur DBA. Il centralise de nombreuses campagnes et systèmes de campagne (en anglais)

<http://groups.yahoo.com/group/DBAFR/> et <http://fr.groups.yahoo.com/group/DBA-HOTT/> - les deux groupes d'échange des joueurs francophones de DBA (et de HOTT) : l'ancien et le nouveau.