

Aspects du DBM fantastique

Adapter un wargame à thème antique-médiéval aux univers fantastiques n'est pas une démarche illogique. Les univers fantastiques prennent en effet largement leur source dans l'histoire, directement ou non. Nombreuses sont ainsi les grandes règles antiques/médiévales dotées d'une variante fantastique (1). Les wargameurs historiques peuvent y voir un moyen de varier sans trop d'efforts leur pratique ludique, ou simplement de jouer fantastique avec des systèmes éprouvés, et sans tomber dans la dépendance de jeux à visée trop commerciale.

Ce petit article présente différentes approches des variantes fantastiques de DBM, observées ces dernières années. On y trouvera, j'espère, des considérations qui dépassent le cadre de cette seule règle. Je ne citerai que les règles et suppléments largement diffusés, et sans tenter de donner de jugement de valeur, qui serait hautement subjectif.

Pour une règle, passer de l'historique au fantastique n'est pas immédiat. Chaque domaine a ses exclusivités. Ainsi les auteurs d'épopée ou de romans ignorent nombre des détails de l'art de la guerre qui sont la base des wargames historiques, ce qui devrait permettre théoriquement de simplifier la simulation fantastique par rapport à l'original historique (2). En revanche, la démarche oblige à intégrer un certain nombre d'éléments purement fantastiques : en premier lieu, des monstres de plusieurs espèces, grands humanoïdes, comme les trolls, ou individus dotés de capacités de destruction importantes, comme les dragons et les démons. Puis les êtres surnaturels, tels les spectres et les morts-vivants, qui demandent des adaptations aux règles de moral. Plus complexe, les troupes aériennes, présentes dans nombre de batailles, introduisent une dimension supplémentaire. Enfin, il reste à déterminer comment intégrer les individus, héros et magiciens, dans la simulation de combats de masse, ce qui est peut-être le problème le plus épineux (3).

Avant de poursuivre, il faut évoquer la multiplicité souvent ignorée de l'approche fantastique du wargame, qui peut provoquer des malentendus. Tous les amateurs de DBM fantastique ne parlent pas forcément de la même chose. Je distingue trois attentes principales, qui sont autant d'approches du jeu différentes et souvent complémentaires, et qui peuvent coexister à des degrés divers en chaque joueur.

La première approche, c'est celle qui s'appuie sur un référentiel préexistant, généralement l'oeuvre d'un romancier de fantasy. On est ici dans la démarche familière du wargame historique, car on s'appuie sur des sources (de fiction), et on tente d'adapter la simulation pour donner un résultat cohérent avec ces sources (4).

La seconde approche, que j'appellerais ludique, est celle des grandes règles fantastiques du commerce. Leur démarche, confortable pour le joueur, consiste à créer un univers référentiel "clés en mains", dans lequel un certain nombre de peuples sont en guerre les uns contre les autres. Cette situation, alliée à un aspect synchronique, donne un cadre idéal dans lequel toute bataille est possible, sans violer les lois de la vraisemblance. De plus, tous les peuples auront une efficacité comparable en termes de jeu, et des caractéristiques propres qui les rendront également attrayants pour les joueurs.

La troisième approche rassemble ceux qui désirent s'affranchir des contraintes habituelles des wargames pour jouer des armées uniques, dont l'idée de base est libre : gamme de figurines, roman ou film, fantaisie, imagination, humour. L'attente fondamentale qui donne naissance à cette approche est que le domaine fantastique est vaste et divers par essence, et qu'une règle fantastique devrait laisser suffisamment de latitude pour jouer tout cela (5).

L'approche fantastique est idéalement incarnée dans HOTT (Hordes of the Things), règle de WRG parue en 1991 dans la foulée de DBA, et qui propose des combats fantastiques à une échelle comparable, soit une dizaine d'éléments par armée, pour des parties durant moins d'une heure. HOTT se veut générique et adaptable à tous les univers, et laisse carte blanche aux joueurs pour la constitution de leurs listes, ce qui fait de chaque armée HOTT une oeuvre potentiellement unique. Cette grande versatilité est pondérée par un système de jeu très simple, rigoureux et remarquable d'équilibre, exploitant à fond le principe de généricité inhérent au système DBX (6). Les auteurs de DBM n'ont jamais proposé d'adaptation fantastique de leur règle, ni n'ont l'intention d'en proposer. Pour eux, HOTT doit suffire (7). Ils se sont d'ailleurs à ma connaissance gardé de porter un jugement sur les variantes fantastiques publiées.

Mais les joueurs de DBM ont franchi le pas eux-mêmes très vite. La première variante fantastique de DBM, c'est d'ailleurs DBM lui-même. Il est en effet possible de jouer fantastique sans règle additionnelle, ce qui oblige à trouver, pour chaque élément fantastique, un équivalent historique dans les règles, qui simulera imparfaitement le modèle, mais permettra de jouer des figurines fantastiques (8). Depuis quelques années, il est même possible de participer à des tournois DBM avec des armées fantastiques. La règle jouée est toujours DBM, sans ajout, mais les armées de figurines non conventionnelles se mêlent aux armées plus classiques (9). Le contexte profondément non cohérent, du point de vue de l'histoire, des grands tournois à une poule facilite en effet l'intrusion de tels éléments (10). Ces tournois ont fortement contribué au développement du DBM fantastique, comme le montre l'évolution du nombre d'armées fantastiques qui y participent.

Abordons à présent les variantes proprement dites. L'univers de Tolkien a été la première source d'inspiration de leurs auteurs (11). Au moins trois variantes de DBM sont consacrées exclusivement à l'univers de Tolkien : celles de Luke Ueda Sarson (qui introduit très peu de règles nouvelles), de Thane Maxwell, et bien sûr en France DBTM, de Stéphane Theillaumas. Tous trois (ainsi que David Brown, voir plus bas) proposent des interprétations différentes de Tolkien, accompagnées de listes d'armées très travaillées (12). En plus de son intérêt intrinsèque, l'univers de Tolkien est un bon point de départ pour le concepteur d'une règle fantastique plus générique, car la fantasy ludique en est issue, et une grande partie des ingrédients classiques du fantastique s'y retrouvent. Les quelques listes fantastiques génériques de Stéphane Theillaumas, issues de DBTM, montrent ainsi la plasticité de son système.

Du côté des règles ouvertement génériques, pouvant théoriquement s'appliquer à tous les univers de la fantasy, deux variantes sont en concurrence actuellement. Il s'agit de DBF (De Bellis Fantasticus - here there be dragons), de Madan Mitra, et de DBFi (De Bellis Fictionalis), de David Brown, le graveur australien des figurines Evil Gong. DBF a été publié sous forme d'un supplément de DBM, et a beaucoup bénéficié d'une diffusion par les canaux habituels des règles WRG (13). D'une présentation un peu brouillonne, voire lacunaire, il présente les ingrédients classiques des variantes fantastiques, en s'inspirant le plus possible du modèle de troupes de DBM. Il est accompagné de quelques dizaines de listes d'armées, réparties en trois sections : des listes à base historique agrémentées d'éléments fantastiques, des listes de fantasy générique (inspirées de Warhammer), et des listes se rapprochant de Tolkien. DBFi, publié sur internet et resté plus confidentiel, intègre ses ajouts fantastiques directement au sein du corps des règles de DBM. Plus complet, il s'inspire ouvertement de HOTT et en reprend nombre d'idées et de types de troupes. DBFi possède 3 riches livrets de listes d'armées, consacrés respectivement aux oeuvres de JRR Tolkien, de RE Howard et de Lin Carter.

Pour compléter cette présentation, il faut signaler la réédition prochaine de DBF. La nouvelle version s'enrichit considérablement, en empruntant notamment beaucoup à HOTT et DBFi. Des copies en ont circulé pour test, auxquels ont participé des joueurs français (14). Cet article n'est pas le lieu d'une comparaison des deux systèmes. A Figurine et Stratégie, la préférence est allée dans un premier temps à DBFi. Cette préférence semble maintenant se porter sur la deuxième version de DBF, bien que les avis ne soient pas unanimes.

Mais les règles ne sont pas tout. Les listes d'armées sont tout aussi importantes. Les joueurs de DBM sont habitués à des listes historiques riches et variées. Nécessaires pour établir un langage commun entre les joueurs, elles sont indispensables au développement d'une approche tournoi comme celle que connaît DBM actuellement.

Car il n'existe pas encore d'ensemble de listes d'armées cohérentes entre elles, équilibrées, intéressantes, et suffisamment diverses et génériques pour pouvoir utiliser l'ensemble des figurines du marché. Le livret de listes génériques de DBF est ce qui s'en approche le plus, mais reste très imparfait et incomplet, les listes n'étant ni variées, ni intéressantes, ni toujours jouables. Il ne semble pas que la seconde édition les améliorera beaucoup.

C'est la raison d'être du projet Frankenstein, lancé par des joueurs francophones, dont le but est de créer un ensemble extensif de listes d'armées cohérentes, intéressantes et équilibrées, dans la lignée de l'approche ludique décrite ci-dessus. Le résultat de ce projet sera un livret d'armées sur le modèle de ceux de WRG, disponible gratuitement. Les listes ne prendront pas parti pour une règle en particulier, mais se présenteront sous forme de listes entièrement compatibles avec DBM, suivies d'instructions pour les transposer dans diverses variantes. Cette approche permettra ainsi de jouer la même armée dans plusieurs variantes de DBM, ce qui limitera le risque de peinture ou de resoclage inutile, notamment lorsqu'une variante donnée s'imposera.

Car il faut souligner, pour terminer cet article, que le DBM fantastique est encore en l'attente d'un consensus. Cela n'empêche pas de jouer, mais la dynamique n'atteindra sa vitesse de croisière qu'au jour où les joueurs disposeront de règles et de listes intéressantes et acceptées par le plus grand nombre.

Notes

(1) Armati, Piquet, Conquerors and Kings, etc. Signalons la démarche inverse, appliquée notamment à Warhammer et Warmaster.

(2) Les combats de tirailleurs, notamment, sont largement absents des batailles fantastiques, très "rentre dedans". La description des troupes et de leur mode de combat est souvent très floue, ce qui permet de faire entrer moins de paramètres dans la simulation. Un wargame historique adapté en fantastique pourrait théoriquement simplifier une partie de ses règles, sauf que cette simplification compliquerait en fait l'apprentissage de la règle par ceux qui la jouent en historique.

(3) Les oeuvres épiques ou simplement romanesques accordent une grande importance aux individus, héros ou grands méchants. Leur type d'influence sur la bataille est un choix que doit faire la simulation. La plupart des règles leur

accordent un pouvoir d'entraînement de leurs propres troupes, ainsi que le droit de neutraliser d'autres individus ou des grands monstres.

(4) Cette approche se démarque cependant considérablement de l'historique, car l'auteur de l'épopée ou du roman triche en quelque sorte. Contrairement aux batailles historiques, l'issue de la bataille n'est pas décidée par les forces en présence, mais par des contraintes d'ordre dramatique. Les batailles du seigneur des anneaux, par exemple, sont toutes décidées par des événements extérieurs au champ de bataille et parfois fort lointains, prenant souvent la forme de renforts inespérés. Le déroulement logique des batailles fantastiques est "pollué" par des trames individuelles, histoires de héros ou de méchants, qui ont leur propre logique, romanesque ou épique, et qui infléchissent l'issue des batailles.

(5) Après coup, je m'aperçois que ces trois approches recouvrent à peu près les 3 grands pôles du wargame avec figurines : le background (histoire ou, ici, fiction), le jeu, les figurines.

(6) Réduite à ses troupes "conventionnelles", HOTT est même une règle d'initiation au wargame historique, plus simple et dépourvue de certaines aspérités de DBA. La version 2 de HOTT devrait sortir au printemps : l'occasion de s'intéresser à ce jeu bien plus intéressant qu'il n'y paraît au premier abord.

(7) HOTT propose un système de combat de masses permettant de jouer un nombre de figurines plus important, de l'ordre de la moitié d'une armée DBM.

(8) L'apparition, sur le marché de la "grande distribution", des magnifiques figurines de Demonworld a contribué à l'engouement pour les figurines 15mm fantastique, qui est un des principaux moteurs du développement de DBM fantastique aujourd'hui.

(9) On peut jouer, dans ces tournois, les listes du supplément DBF ou bien des listes historiques représentées avec des figurines fantastiques. Il s'agit aujourd'hui des tournois d'Aniche, Lille et Orléans.

(10) En effet il n'est guère plus étrange, pour une armée issue de l'histoire, d'affronter une armée fantastique plutôt qu'une armée d'origine historique éloignée de plusieurs siècles ou millénaires, comme il est fréquent en tournoi et ailleurs.

(11) L'univers de Tolkien connaît aujourd'hui, grâce au cinéma, un regain de popularité, qui devrait se prolonger quelques années. C'est peut-être l'occasion de s'appuyer sur ce thème pour faire connaître notre hobby, à l'instar d'une très grande firme du wargame avec figurines.

(12) Ils ont du notamment s'atteler à résoudre, chacun à sa manière, le problème spécifique des batailles où de faibles nombres de combattants d'élite (les elfes) affrontent un très grand nombre d'ennemis (les orcs), ce qui est en fait un procédé littéraire propre à l'épopée. L'approche ludique, elle, ne prend pas les "sources" fantastiques au pied de la lettre, et peut se permettre de reconstruire un univers plus équilibré.

(13) Bien que DBF ne soit pas un supplément de WRG il est en effet édité par Keep Wargaming, ce qui a pu prêter à confusion.

(14) La version de DBF 2 qu'on a pu voir laisse encore apparaître nombre d'imprécisions auxquelles on espère que l'auteur remédiera.

Sur le net

www.btinternet.com/~alan.catherine/wargames/strong.htm : HOTT

perso.club-internet.fr/theilsb/VAEVICTIS : DBTM

www.ne.jp/asahi/luke/ueda-sarson/Luke's_1st_page.html : listes de Luke Ueda Sarson

home.clara.net/madanmitra/middleearth.htm : listes de Thane Maxwell

home.clara.net/madanmitra : DBF

members.optusnet.com.au/~dfmbrown : DBFi

groups.yahoo.com/group/projfrank : projet Frankenstein

Voir aussi, pour divers articles, ressources et traductions en français : figurine.multimania.com et

perso.wanadoo.fr/denisroussel/dbm