

La Tribune du Maître de Guerre

La Fosse aux Squigs

De L'esprit du Jeu

WARMMASTER



Harendal.h

Warmmaster est un jeu tiré de l'univers du monde de Warhammer. Pourtant toutes les troupes ne sont pas disponibles dans la sélection de l'armée... Au grand regret de certains.



INTRODUCTION

Pour les nouveaux qui nous ont rejoint, mais aussi pour rappeler aux bons souvenirs des "anciens", je pense qu'il est intéressant de revenir sur un point souvent discuté de Warmmaster, je veux parler de l'esprit du jeu et du contenu des listes. Loin de moi l'idée de vouloir rouvrir les hostilités, bien au contraire...

DE L'INTERET DU JEU

Il est bien plus sage de mettre en valeur certains arguments et de comprendre leur intérêt avant de chercher à s'y opposer systématiquement, dès qu'il s'agit de l'esprit du jeu et de la composition des listes d'armée.

De par son système de jeu, Warmmaster n'est pas Warhammer à une autre échelle. Ce n'est pas en tout cas dans cet esprit qu'il a été conçu. Mais au regard des listes, l'expérience prouve que beaucoup de joueurs pensent que Warmmaster serait bien plus "accrocheur" si l'on pouvait y trouver tous les types de troupes disponibles de Warhammer. C'est aussi parfois un point qui peut ne pas faire adhérer de nouveaux joueurs, en sachant

qu'ils n'y trouveront pas toute la "superbe" de WHB. Deux courants de pensée s'expriment périodiquement pour faire avancer leurs idées. Pour les besoins de cet article je prendrai le terme de "puristes", pour représenter ceux qui jouent dans l'esprit du jeu tel qu'il est conçu, et le terme de "simulationnistes" pour ceux qui cherchent trouver ou représenter toutes les troupes de WHB et les mêmes sensations que ce dernier. Notez toutefois que ces deux termes auraient fort bien pu être inversés... Tout dépend comment on considère l'approche.



DE L'ESPRIT DU JEU

J'étais parti dans de grandes phrases pour expliquer ce qui à mon sens constituait l'esprit du jeu dans Warmmaster. Cherchant mon inspiration dans le récit d'une bataille épique et le tumulte des combats... Avec le recul, j'ai pensé que la meilleure façon de présenter cela était tout simplement de reprendre ce que Rick Priestley avait écrit sur ce sujet dans le livre des règles :

"Dès le départ je voulais créer un jeu avec d'énormes armées s'affrontant sur de vastes paysages. Un jeu où des colonnes de centaines de guerriers marcheraient sur des routes poussiéreuses, devant des fermes, des villages et des villes, où les troupes pourraient galoper sur les flancs hors de vue de leurs officiers pour réapparaître dans le dos de l'ennemi, et où

l'artillerie devait être traînée à portée de ses cibles...

A Warmmaster, la victoire tient plus aux généraux qu'aux prouesses de quelques guerriers. La stratégie y compte bien plus que le sort d'un soldat ou même de simples régiments...

Même si les troupes constituent la majeure partie de toutes les armées, les personnages sont également importants. Ils n'ont pas une grande puissance au combat mais leur rôle est vital. En fait, la manière d'utiliser ses personnages est la clé de la victoire à Warmmaster...

Comme vous vous en doutez, les armées sont basées sur les races et sur l'histoire du monde de Warhammer, telles qu'elles furent développées dans le jeu du même nom. La variété et les types de guerriers ont été cependant modifiés pour tenir compte de leur différence d'échelle. Avec des figurines de 10 mm, la différence entre un tueur de trolls, de géants ou de démons est en effet négligeable, si bien qu'ils sont simplement devenus des tueurs. De même la profusion de troupes propre à Warhammer tient du superflu dans Warmmaster, les prouesses individuelles cédant le pas à la stratégie..."

Je ne pense pas qu'il soit nécessaire de faire d'autres commentaires. Pour en faire la conclusion Warmmaster est un jeu basé sur le commandement, et Warhammer est quant à lui un jeu axé sur les combats... Pourtant...



DU CONTENU DES LISTES

Chaque liste d'armée est constituée de manière à faire ressortir les points caractéristiques qui font l'esprit d'une race, de ses tactiques voire de ses spécificités. Le sélecteur d'armée est établi en ce sens, avec parfois des règles particulières d'armée. Mais cela n'est pas sans faire apparaître des points forts et des points faibles. Ce sont eux également qui rendent chaque liste particulière. L'essentiel de son contenu n'est pas un inventaire des troupes de Warhammer pour Warmaster, mais j'y reviendrai plus loin. L'objectif n'est pas de créer un équilibre entre les listes non plus. De par leur composition cela ne pourrait être, qu'avec des listes identiques. Cependant la quantité du type de troupes disponibles auront inévitablement une incidence sur les possibilités tactiques.

Entrer dans les comparaisons entre Warhammer et Warmaster, ne me semble pas être une bonne solution. Chacun ayant un but de jeu différent.

Mais, à des degrés variables il est vrai, les puristes et les simulationnistes auront des approches différentes pour effectuer la sélection de leurs armées.

Les premiers établissent leur sélection en fonction de ce qu'ils peuvent tirer de leur liste en s'appuyant sur "l'esprit" général de leur armée, de leurs adversaires et des tactiques offertes.

Les "simulationnistes" sont généralement bien plus sensibles au contenu du sélecteur d'armée de leur adversaire et à leur chance dans les combats. A ce sujet, ce dernier point est une source de critiques et d'amertume. La démarche comparative de la liste adverse amène parfois le constat qu'un type de troupes particulières (généralement des troupes spéciales) y existent, alors qu'il n'en dispose pas dans la leur. "Comment ce fait il que les comtes vampires aient droit aux gardes des cryptes, ou les gardes du temple pour les hommes lézards, alors qu'il n'y a pas de gardes phénix ou de gardes noirs etc. " L'objet est surtout de savoir ce que leur présence apporte de plus... à cette liste, et aussi de cette manière pourquoi elles n'y figurent pas dans d'autres... Cependant j'ai remarqué que ce type de sélection avait aussi des avantages dans le calcul des rapports de force.

Toutefois, vous aurez relevé que dans la phrase de présentation, j'ai parlé de "différents degrés". Je ne pense pas que l'on soit à 100% puriste ou simulationniste quant à sa sélection de troupes... L'idée de concept de sélection est une notion où chacun

s'investit suivant une approche qui lui est propre. Si bien qu'il faut rechercher ailleurs ce qui marque cette fameuse différence et points de vue divergents.

DU PLAISIR DE JOUER

Je dois reconnaître que j'ai fait parti des "simulationnistes" de la première heure. transformant mon armée de manière à pouvoir y trouver toutes les unités des hauts elfes. Par imitation l'ensemble des armées de mes adversaires subirent le même chemin. Avec des règles pour la grande bannière, des règles pour la cavalerie légère etc. et j'en passe. Mais au final, nous jouions à Warhammer à une autre échelle, certainement pas à Warmaster tel que Rick le présentait. Je dois cependant reconnaître que j'y ai pris un certain plaisir. Celui de pouvoir jouer les grandes batailles que ne pouvait me permettre Warhammer.

En reprenant "l'essence" du jeu tel qu'il est défini plus haut, j'ai découvert que Warmaster ne cherchait pas à atteindre la simulation détaillée des combats et des troupes mais les manœuvres et le commandement, base d'un jeu de stratégie pour représenter les temps forts d'une grande bataille et non pas un jeu de combat au corps à corps comme dans Warhammer. cela ne doit pas occulter l'importance des troupes, néanmoins elles troupes leurs limites dans les types permis à l'origine.

Nous n'avons pas tous la même approche de la bataille. Comme me le faisait d'ailleurs remarqué un camarade de jeu, c'est son plaisir de pouvoir représenter sur le champ de bataille tous les types d'unités d'une armée. Pour lui, elles comptent tout autant dans la personnalisation de l'esprit, du caractère particulier d'une race ou d'un royaume. En ce sens, les hauts elfes par exemple, se démarquent aussi par le biais de leurs troupes spéciales, et chaque liste a aussi de cette manière, une possibilité de se démarquer face aux autres... Il y a aussi une autre perception du champ de bataille, lorsque les troupes sont commandées. Mener des corsaires elfes noirs dans une attaque de flanc, a une tout autre symbolique que si cela avait été de "simples" guerriers, il est vrai. Et dans la finalité, cela ne change rien au système de jeu par lui même. Juste peut être l'esprit initial que Rick évoquait... Pour les simulationnistes ces unités doivent être accompagnées de règles spéciales qui justifient par la même occasion leur statut "spécial". Dans Warmaster, Il faut mesurer avec prudence l'utilisation de telles unités, pour ne pas dénaturer ou fragiliser l'équilibre du jeu et du système...

Des paysans bretonniens et des chevaliers du chaos toucheront tous les deux sur 4+ une unité à découvert, si bien que les batailles à grandes échelles avec Warmaster n'ont pas besoin de spécialisation outre mesure.

Le plaisir des "puristes" est dans le commandement et la manœuvre des brigades plus que dans la qualité "spéciale" de telles ou telles unités. En reprenant l'exemple des corsaires, le puriste n'introduit pas de règle particulière, mais c'est juste une manière de figurer et varier les figurines. Je pense aussi que l'approche est plus dans l'esprit du calcul et de la planification des mouvements à la manière d'un joueur d'échec que dans la philosophie des combats et de l'intérêt de capacité particulière qu'apporterait l'introduction de tous les types de troupes. Les combats sont avant tout considérés comme une résultante des opérations et des décisions prises par le général...



CONCLUSION

Je pense qu'il n'existe finalement, qu'une seule philosophie, celle du plaisir de jouer. Elle reste en tout cas bien loin de ce que tout "puriste" ou "simulationniste" pourrait avancer. L'essentiel est que, lorsque la bataille s'engage, chacun puisse y trouver l'intérêt qu'il est venu y chercher, en plus d'un bon moment entre amis. Que le souvenir d'une bataille soit celui retraçant la prise de flanc par une brigade d'infanterie suite à une charge désespérée, ou que ce soit les gardes phénix avec leur règle spéciale qui aient porté le coup fatal à la principale menace de l'ennemi constituée de deux unités de vermines de choc, je suis maintenant convaincu que seule la manière d'y avoir pris plaisir à le jouer suffit... Que pourrait on débattre de plus?

La Tribune du Maître de Guerre a depuis longtemps établi ses travaux sur des horizons destinés à tous les types de joueurs. La parution de *Warmaster Armies*, sera l'occasion de mettre la Version 2 en français tout en proposant un ensemble d'extensions, où puristes et simulationnistes pourront satisfaire leur principale motivation de jouer: le plaisir.