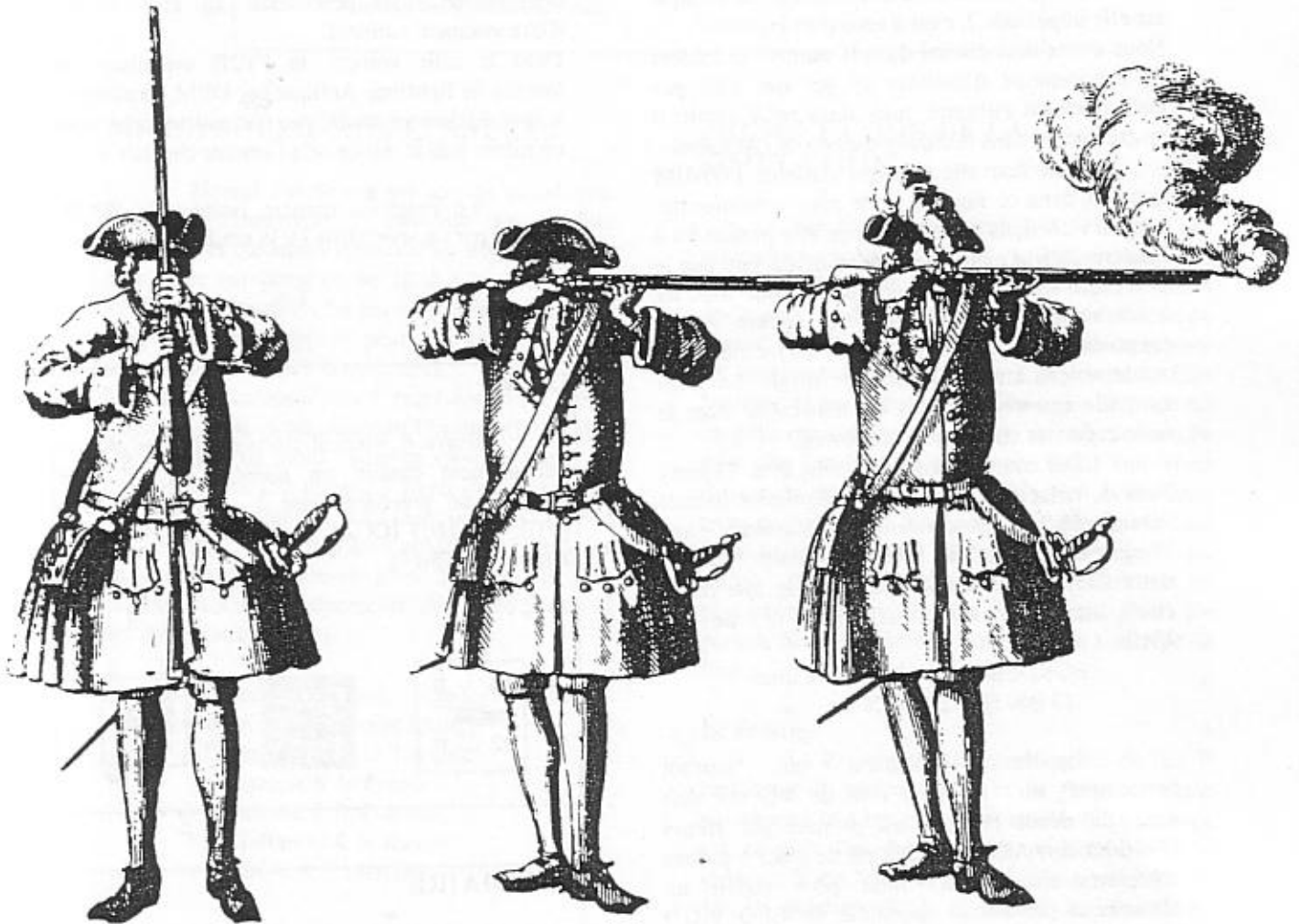


VIEILLE GARDE

Numero 5 * Parution irrégulière * Bulletin officiel de l'Académie du Wargame * 10 FF



Grand Siècle

(A. W. E.)



EDITORIAL

Paris, le 15 Novembre 1995

Ce numéro 5 de **Vieille Garde** présente *Grand Siècle* (AWE) étudié par Bruno de Scoraille, co-auteur du jeu, gérant d'**Azure Wish Editions** et évidemment Académicien ; la critique est-elle impartiale ? c'est à vous d'en juger.

Nous avons déjà discuté dans le numéro précédent de l'opportunité d'analyser un jeu qui n'est pas exclusivement militaire, mais dans notre esprit, il rentre encore dans le champ d'étude de l'Académie.

Une nouvelle rubrique intitulée **FORUM** apparaît dans ce numéro, créé pour exprimer des avis ou réflexions d'académiciens, elle permet ici à Frédéric Bey d'exprimer son point de vue sur le Wargame en France. Nous espérons que tous les académiciens "monteront à la tribune" pour proposer un avis ou une réflexion, les lecteurs non-académiciens auront le droit de réagir. La Saga continue son voyage dans les années 70 avec la suite et fin des compagnies mineures.

Des contacts ont été établis avec **Thierry Nabias**, rédacteur d'un Fanzine bordelais intitulé "**Borderôle**". Principalement consacré aux Wargames et jeux de rôles, le fanzine reprend notre *Credo* d'académicien et propose une demi-étude sur *Moscou 41* paru dans le n°3 de *Vac Victis*.

BORDEROLES 35, rue de Cursol
33 000 BORDEAUX

Signalons également un "tournoi permanent" sur *The Civil War* de **VG** qui doit démarrer début 1996, il est proposé par **Henri Gauthier** de l'ACPW. Le but est de jouer 6 parties complètes en quelques mois pour établir un classement permanent (parallèle du ELO WG?) avec niveaux et titres à défendre : plus d'infos la prochaine fois.

L'Académie du Wargame était présente au grand rassemblement des wargameurs (belliludistes) français qui s'est tenu les 14 et 15 Octobre à Paris XVème (hélas!). XIIème Championnat de France qui réunissait plus de 120 participants, soit 60 tables réfléchissant et poussant du pion sur *Antictam 1862* de **XTR** : Six fois la même bataille à jouer sur deux journées bien remplies. Malgré d'apparents déséquilibres de camps, faiblement compensés par un système

d'achat, l'ambiance était studieuse et concentrée. Félicitons **Omar Jeddaoui** pour son titre (encore!). C'est un **Claude Renaud** épanoui, trônant en maître dans la cafétéria de *Casus Belli* (d'**Excelsior Publications**), qui fournissait toutes les explications, arbitrait et inscrivait les résultats à l'issue des parties. L'an prochain, il (avec l'ACPW) aimerait "organiser des sélections régionales avec une finale sur Paris" ; cela suppose une bonne organisation mais permettrait au championnat d'être vraiment national.

Dans la salle voisine, la **FFJH** organisait un tournoi de figurines *Antique* sur **DBM**, l'ambiance y était également studieuse. Chacun sa salle pour un même public, est-ce cela l'entente cordiale ?

Le prochain numéro traitera de **SPQR**, analysé par un spécialiste en la matière.

Luc

QUIZ

Bravo à **Vincent Bara** et **Grégory Anton** qui gagnent chacun un numéro de **VG**. Les réponses du précédent sont 1 - *The Civil War* (VG), 2 - 1807 (COA), 3 - *The great Battles of Alexander* (GMT)

1



2



3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Page 3 à 14 : *Grand Siècle*

Page 15 : Grandeur et décadence
espagnole

Page 16 & 17 : Forum par Frédéric Bey

Page 18 & 19 : *La Saga du Wargame*,
vol. V

Page 20 : L'Académie du Wargame

GRAND SIECLE

Y a-t-il une vie espagnole après la succession ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : AWE
Concepteurs : Christophe Barot et Bruno de Scoraille
Sujet : l'histoire européenne du XVIIIème Siècle
Echelle carte : la province
Echelle pion : un chef ou un régiment
Echelle temps : de 6 mois à 20 ans

DU ROI SOLEIL AUX LUMIERES

Grand Siècle est un jeu de simulation politique, économique et militaire des conflits européens et coloniaux opposant les dix principales puissances européennes, de 1661 à la veille de la Révolution française. Le jeu se joue en principe à cinq joueurs (mais il peut se jouer à deux seulement, ou jusqu'à dix joueurs).

La boîte est composée de 1 carte historique d'état major du XVIIIes représentant l'Europe (80*60cm) ; 6 planches de pions superbes (960 en tout) ; 1 livret de règles (52 pages), 1 livret de scénarios et annexes (8 scénarios en tout plus la grande campagne) ; 3 dés (dont un à vingt faces) ; 5 Aides de Jeu (1 par joueur) plus 3 Aides de jeu communes à tous (événements, détail des phases et des conditions de paix).

Chaque joueur joue deux grandes puissances européennes, réparties en cinq "paires" :

- l'Angleterre & la Turquie,
- l'Espagne & la Prusse,
- la France & la Pologne,
- la Hollande & la Russie,
- la Suède & l'Autriche.

Le fait de jouer deux puissances est un vrai plus dans ce jeu, car cela offre aux joueurs la possibilité de jouer quasiment toujours quelque part sur la carte, avec l'une ou l'autre de ses puissances, et parallèlement, de garder bien éveillé la notion générale de l'équilibre européen, si chère à ce siècle. Un **Grand Scénario** est prévu pour jouer la majeure partie de la période proposée par le jeu. Ce scénario commence en 1700, et fait s'alterner des périodes de guerre (un tour = six mois), avec des périodes de paix (un tour = un à vingt ans). Plusieurs scénarios, plus courts, sont également proposés (autour d'un thème historique) à partir de 1661 : les guerres de Louis XIV, la guerre de 7 ans...etc.

PRESENTATION DE LA SIMULATION

Voici en préambule le résumé des principales règles (et les principes qui les régissent). Le jeu se joue en alternant des périodes de "guerre" et de "paix générale". Une "période de guerre" indique qu'au moins deux puissances sont en guerre, même si d'autres sont en paix. Une "période de paix générale" indique que l'Europe est en paix (ce qui est plus rare), et cela permet de faire des bonds dans le temps. Il est important d'avoir clairement en tête la distinction de ces deux types de "périodes". En période de guerre, il existe deux tours par année jouée : l'une est la "belle saison", l'autre la "douce saison". Le 2ème tour est plus court, car il y a moins de phases à jouer. En période de paix générale, il n'y a qu'un seul type de tour.

Le Prestige

Le **Prestige** est l'essence même du jeu. Il représente la gloire, l'éclat et la grandeur d'une puissance à tout instant, à tout moment. Le prestige est, en plus, l'un des éléments qui déterminera la victoire. Il est "centré" sur sa valeur naturelle de 15. Le prestige est à la source des **Points de Victoire**, appelés "pv" par commodité. Le niveau du prestige est "engrangé" en pv à la fin de chaque année, et ajouté au total des pv cumulés sur la Feuille de Victoire des joueurs, visible par tous. Il ne faut pas trop de focaliser sur les pv en début de partie. Prendre du retard n'est pas dramatique, car tout au long du jeu il y aura plusieurs guerres et le succès ne sourit pas toujours aux mêmes ; et il ne faut pas oublier que l'on joue avec deux pays.

Mais la **Situation Finale** du jeu est également très importante, car les pv de chaque puissance seront "réactualisés" fortement selon la situation de fin de partie de chaque puissance. Ainsi tout n'est pas encore joué jusqu'à la fin de la partie...!

Les événements aléatoires

Le jeu est ponctué d'Événements aléatoires imprévisibles, d'origines historiques, assez divers (il en existe une trentaine de différents répartis en 54 pions). Ces événements peuvent être "secrets" ou "publics". La plupart des événements sont joués sans aucune certitude quant à leur déclenchement (un dé est jeté). La réussite dépend généralement de la nationalité de la puissance qui est victime ou bénéficiaire de l'événement.

Attention, les événements ont des conséquences assez imprévisibles parfois et peuvent en surprendre plus d'un : comme l'ont été certains pays historiquement : l'inondation de la Hollande au moment où Louis XIV était sur le point de l'écraser complètement. L'assassinat d'un tsar pour forcer la Russie à faire une paix blanche en plein conflit (même si cette dernière est victorieuse sur le terrain). Blessure d'un général juste au début de la bataille pour le priver de sa valeur militaire (cas malheureux de Charles XII à la célèbre bataille de Poltava où l'Armée suédoise fut anéantie...)...etc.

06 & 07 : Corruption d'un Ministre

Au prix d'1 à 6 fous (un dé est jeté), vous essayez de soudoyer un ministre (quelconque, fictif) d'une puissance étrangère pour obtenir de lui l'annulation d'une décision* politique ou militaire de cette puissance, parmi les suivantes :

- changement de la politique commerciale - conclusion d'une nouvelle alliance - déclaration de guerre (si casus belli non-gratuit invoqué) - mouvement d'une escadre ou d'une armée - interception d'une escadre ou recherche d'une armée - distribution de pensions - distribution de terre à la noblesse - levée de nouvelles unités dans une région.

*sauf si cette décision est prise involontairement (contrainte). Le choix de l'action à annuler se décide au moment où celle-ci va s'effectuer.

Si le jet échoue les fous sont quand même dépensés.

08 : Demande Accrue Commerciale (public)

C'est un événement public, il est révélé immédiatement et concerne toutes les Compagnies marchandes.

Le profit de toutes les marchandises augmente pour la prochaine phase commerciale d'1 fou supplémentaire. Les taxes ne sont pas affectées (s'il y en a).

09 : Baisse du Prix (public)

C'est un événement public, il est révélé immédiatement et concerne toutes les Compagnies marchandes.

Le commerce

Ensuite les joueurs jouent la phase commerciale. Le Commerce représente une partie importante du jeu. Il est assez déconnecté de la situation politique internationale. Il est simulé par des Compagnies marchandes, indépendantes de leur propre Etat (Angleterre, Hollande, France, Espagne, Suède). Elles effectuent le commerce des 12 principales marchandises échangées à l'époque, mais pour leur propre compte. L'intérêt de l'Etat étant surtout de gagner du prestige (et d'en faire perdre aux concurrents), et éventuellement de s'assurer des revenus sûrs (sans mécontenter la population). La concurrence est ainsi très rude... Le principe du Commerce est assez simple : les flottes commerciales sont placées dans des "zones" qui rapportent des fous. Si une seule flotte est

présente elle gagne automatiquement le revenu. S'il y en a plusieurs, on tire au sort... Il n'y a ainsi aucun moyen de partage des profits. L'argent gagné va dans les caisses de la Compagnie commerciale, et celle-ci est totalement indépendante de l'Etat (il n'est pas possible de lui prendre ou lui donner de l'argent, alors attention !). L'Etat peut seulement taxer les zones commerciales qu'il contrôle (ce qui diminue les bénéfices), et choisir de laisser les taxes à la Compagnie ou les garder pour lui (c'est le seul cas où l'Etat peut "aider" indirectement la Compagnie). Ensuite chaque joueur écrit secrètement le montant des dividendes dépensés par la Compagnie : ceci diminue sa trésorerie mais en même temps c'est indispensable. Tous les joueurs révèlent les dividendes versés, et cela va avoir une conséquence directe sur le Prestige de l'Etat. Le principe étant qu'il faut dépenser selon le "rang" de sa Compagnie et ne pas donner moins qu'une "plus petite" (sinon on perd du prestige et on en fait gagner à l'adversaire). D'autre part donner beaucoup permet de recevoir du prestige. Donner vraiment exceptionnellement beaucoup permet de provoquer une Crise de confiance dans les autres Compagnies, ce qui permet de diminuer un peu leur influence commerciale de façon structurelle (1 chance sur 3).

Donc, le Commerce est important pour le Prestige, et la simulation est à la fois très simple et très concurrentielle.

La diplomatie

Les joueurs ont ensuite la possibilité, à la phase diplomatique, de mener des négociations directes pour parvenir à des accords. Quelques minutes, pas plus, pour éviter que le jeu ne s'éternise. Cette phase est néanmoins très importante. Les joueurs peuvent alors jouer la phase **Politique**, très centrale dans le jeu. Ils vont pouvoir conclure officiellement des alliances (ou les rompre), mener des influences politiques auprès des pays mineurs, se déclarer la guerre ou faire la paix. Chaque puissance bénéficie d'hommes d'état renommés assurant la charge d'un ministère. Le ministère le plus important dans le jeu est le ministère des affaires étrangères : ses ministres permettent de bénéficier de précieux bonus lors de certains jets politiques. Les puissances peuvent conclure à leur gré des Alliances officielles entre elles. Toutefois il ne leur est possible d'entrer que dans une seule "Alliance", et les deux puissances jouées par chaque joueur ne peuvent pas s'allier (pour éviter tout abus).

Les Etats mineurs peuvent être contrôlés politiquement par les puissances. Chaque puissance a une influence géopolitique (ou dynastique) structurelle par pays mineur, quantifiée par un "bonus" politique. Plus ce bonus a d'importance, plus la puissance peut exercer

mineur donné. Le principe du contrôle est également assez simple : chaque joueur ne peut faire qu'une seule Action, et seulement avec l'un de ses deux pays, en misant secrètement au moins 1 Louis. Puis les joueurs révèlent où et combien ils ont dépensés. Si un joueur est seul à miser dans un mineur, il a droit à une tentative de contrôle. S'il y en a plusieurs, seul celui qui a misé le plus a droit à sa tentative. Le fait que le mineur soit déjà contrôlé diminue les chances de succès. En fait, les joueurs ont tendance à vouloir contrôler les mineurs "naturels" (là où ils ont les meilleurs bonus géopolitiques), puis à tenter parfois des "expulsions" de contrôle. A noter toutefois qu'un mineur contrôlé ne souhaite pas forcément entrer en guerre au côté de son "protecteur". Il faudra jeter un dé pour connaître son attitude au moment de la guerre...

Le système du jeu rend difficile la "chasse" des petits Etats mineurs pour les annexer... Il vaut beaucoup mieux en rechercher le contrôle politique. Ceci peut s'obtenir aussi par conquête militaire, moyennant le respect de l'intégrité territoriale du mineur. Heureusement, et c'est historiquement réaliste !

La guerre

Entrer en guerre contre une puissance nécessite au préalable un "Casus belli" (motif justifiant la déclaration). Ce casus belli peut être "gratuit", suite à un événement joué ou à certaines situations particulières et permet à la puissance initiatrice de déclarer la guerre sans perdre de prestige. Ou bien il n'est pas gratuit ; dans ce cas la déclaration de guerre coûte du prestige, et un jet de guerre est nécessaire pour réussir à entrer en guerre (il faut convaincre le roi de la juste Cause pour intervenir !).

Chaque nouveau Conflit suit une procédure détaillée. Il débute par la guerre entre deux puissances, puis par alliances interposées, il peut devenir une guerre européenne de grande envergure. Les puissances belligérantes se partagent alors en deux Camps opposés. Plusieurs conflits différents peuvent se jouer parallèlement, cependant, une puissance ne peut être engagée que dans un seul conflit. Mais la guerre est risquée, les aléas des batailles font gagner ou perdre du prestige. Elle coûte chère, et tend à mécontenter la population (ce qui a pour effet de diminuer le revenu royal...). Voir l'exemple en fin d'article. Toutefois, il ne faut pas perdre de vue que la Guerre est au service de la Politique. Toute proposition de paix pour mettre fin à la guerre, si elle est refusée, entraîne en principe une perte de prestige pour tous les belligérants (ce qui est contraire au but recherché). Il ne faut proposer, ou refuser, la paix qu'avec précaution. Il est très mauvais de s'entêter et vouloir poursuivre la

guerre. Refuser une proposition de paix peut se révéler aussi coûteuse en prestige, qu'une défaite militaire. A force, les Etats s'essouffent, et la paix peut s'avérer plus rentable que de continuer la guerre. Cinq types de Paix sont envisageables :

- la *Paix Blanche* et le *Statu Quo* sont des paix sans grande conséquence ;

- ensuite vient le *Compromis*, où les deux Camps vont pouvoir demander et offrir tout à la fois (mais pas forcément de manière équilibrée) ;

- enfin la *Paix Victorieuse* ou la *Reddition* (qui est sa réciproque) peut être demandée en cas de victoire ou défaite bien nette.

Selon le type de paix choisie, une puissance peut espérer obtenir des "exigences" de guerre (ou à l'inverse, en concéder). Le principe politique admis est "2 pour 1" : occuper deux régions ennemies pour demander une exigence lors de la paix. Le non-respect de ce principe allège, en cas de refus de la paix, la perte de prestige de l'une et alourdit celle de l'autre. Il vaut mieux réfléchir avec sagesse avant de proposer ou refuser une paix, car cela peut s'avérer coûteux politiquement en prestige (surtout en cas de refus obstiné ou de prétention exagérée). Lors des tractations de paix, les puissances d'une Alliance sont considérées comme formant un tout indissociable. Les décisions politiques sont adoptées à la majorité en son sein, chaque puissance pesant du "poids" de son ministre des affaires étrangères en exercice. Les Exigences de paix demandées lors des négociations sont codifiées. Une exigence peut être de six natures différentes :

- territoriale (gain de régions) ;
- prestigieuse (gain de prestige) ;
- financière (gain d'argent) ;
- commerciale (ouverture de marchés) ;
- militaire (affaiblissement de l'ennemi) ;
- ou politique (gain d'un pays mineur).

Certaines exigences ont parfois une "variante" plus dramatique. Beaucoup de guerres se soldaient à cette époque par des gains modestes de part et d'autres : donner du prestige ou de l'argent, voir parfois une province. Le système des paix ne favorise pas les alliances : le nombre d'exigences que l'on peut obtenir est assez restreint ; ce qui veut dire que si l'on est trois dans une alliance, il est fort probable qu'au moins un des joueurs ne recevra rien... La guerre est plus un moyen politique d'équilibre ou de gains limités (pour soi ou pour l'un de ses alliés), qu'un but en soit pour "gagner" une récompense lors d'une victoire.

L'argent, le nerf de la guerre

Lorsque la phase politique est close, l'Etat doit ensuite effectuer sa gestion à la phase Régaliennne. Il doit faire face à ses dépenses, en alimentant annuellement son trésor grâce à la levée des impôts. Il a en général une dépense structurelle de base, sa Dette publique (faste de la Cour, dépenses courantes, inflation, détournements de fonds...), qu'il ne pourra résorber que difficilement, par des réformes impopulaires (en prestige), et seulement quand l'Europe est en paix. Les Impôts sont très impopulaires si la puissance est en guerre, ce qui provoque régulièrement la colère de la population paysanne (troubles, et parfois même rébellions), difficile à apaiser. Parallèlement, l'Etat peut aussi avoir recours à l'emprunt (en guerre uniquement), mais il lui faudra ensuite payer des intérêts élevés... l'Etat n'aura pas à rembourser le capital emprunté, la paix revenue ! Mais l'endettement de guerre aura sûrement pour conséquence un alourdissement de la Dette publique...

Avec ses ressources, l'Etat a besoin de se doter de moyens pour parvenir à ses fins. Toute chose a un coût d'achat, et parfois d'entretien ("soldes" des armées et des escadres, "état d'alerte" des forteresses...etc.) qu'il faut financer, sous peine de banqueroute humiliante.

L'Enrôlement des hommes dans les régiments est très mal perçu par la population paysanne, ce qui déclenche aussi des incidents (tout comme la levée des impôts) dans les régions où ils sont recrutés. Exception faite des mercenaires (plus coûteux à recruter mais sans incident à craindre). Les autres unités militaires se créent dans le calme, sans désordre. Chaque régiment doit être levé dans sa région natale (certains en ont même deux), indiquée sur le verso de son pion, tandis que les autres unités militaires et les régiments mercenaires sont levées librement, n'importe où dans le royaume. Le coût de création est variable, selon le type de l'unité levée : l'infanterie et les dépôts attelés sont assez bon marché, la cavalerie et les trains d'artillerie sont assez chers, les flottes de guerre et les forteresses plus encore ; par contre les régiments féodaux sont levés gratuitement au début de chaque guerre (payés par leurs propres seigneurs). Il est important aussi d'avoir en tête que les Etats recrutent selon leur propre capacité en hommes. Ainsi les grands Etats peuvent recruter davantage que les petits. La guerre est assez meurtrière, et les Etats vont avoir de plus en plus de mal à compenser les pertes et subvenir à leurs dépenses. Certains pays ont vraiment intérêt à se montrer généreux envers leurs alliés ; c'est le cas de l'Angleterre et de la Hollande.

Les joueurs en guerre vont enfin pouvoir en découdre. Ils commencent par jouer la phase

Navale. Certains Etats disposent d'une Marine de Guerre nationale pour agir sur mer : tous ceux ayant une Compagnie commerciale, plus la Turquie. Quelques pays mineurs ont une modeste Marine de Guerre : Danemark, Naples, Portugal, Savoie et Venise. Parfois certaines puissances bénéficient d'amiraux, qui procurent quelques avantages lors des combats, mais assez limités.

Le succès des opérations est incertain en mer, car il faut intercepter l'ennemi pour l'affronter. L'issue d'une bataille navale n'est généralement guère décisive (les pertes étant plutôt faibles). Cependant les escadres anglaises et hollandaises ont une efficacité supérieure au combat. Le gain (ou la perte) de prestige suite au combat dépend des pertes. Les joueurs peuvent aussi utiliser leur flotte pour agir en "corsaire", et essayer de ruiner le commerce ennemi. Cependant les corsaires sont vulnérables, car ils sont forcément dispersés...

Ensuite, les joueurs effectuent la phase Militaire terrestre, la plus importante. Les Etats ont à leur disposition des généraux pour commander leurs armées. Ces généraux sont des stratèges de valeurs inégales (allant de zéro à trois). Leurs valeurs sont inconnues tant qu'ils n'ont pas livré bataille... Le succès de la guerre est aussi incertain sur terre, puisqu'il faut également réussir à trouver l'ennemi pour l'affronter. L'issue d'une bataille est généralement coûteuse et aléatoire : la valeur des généraux est inconnue (avant leur première bataille), et les pertes sont plutôt élevées (même pour le vainqueur). Cependant les armées prussienne et suédoise ont une efficacité supérieure au combat (meilleur moral). A l'inverse, les régiments féodaux ont un moral médiocre. Avoir un meilleur général, ou bénéficier d'une certaine supériorité de cavalerie ou d'artillerie, permet de bénéficier d'un avantage tactique au cours de la bataille ; un meilleur moral minimise les pertes subies. De même qu'en mer ; le gain (ou la perte) de prestige suite au combat dépend des pertes.

La taille "moyenne" d'une Armée se situe entre 7 et 12 régiments. La table de combat indique de meilleurs résultats à partir de 5 régiments. Comme il faut tenir au moins 2 rounds de bataille, il vaut mieux avoir 7 régiments pour subir les pertes du 1er round (moyenne 1 à 2 pertes) et continuer à se battre sur cette colonne. Il est préférable d'avoir au moins 10 régiments, mais dans ce cas l'usure peut se révéler coûteuse (plus on est concentré plus les risques sont élevés).

Le Combat lui-même est des plus simples et donne des résultats assez réalistes. Chacun tire sous la colonne correspondant au nombre de ses régiments (il existe 4 colonnes différentes) et le résultat indique les pertes infligés. Ce qui importe ce sont les bonus / malus au dé : le meilleur

général a un bonus (égal à la différence de valeur avec l'ennemi), et celui qui a un mauvais moral subit un malus. A moins de bénéficier de généraux "historiques" excellents (valeur 2), chaque pays reçoit des généraux, faces cachées, tirés au sort : la moitié de ces généraux sont nuls (valeur 0), l'autre moitié sont moyens (valeur 1), et un seul est excellent (valeur 2). Sans général historique, il y a peu d'espoir de bénéficier d'un général vraiment compétent... Le moral moyen est de 2 pour les régiments réguliers ; cependant les Armées suédoise et prussienne ont 3, et les Armées féodales n'ont qu'1 (cas du Turc, et généralement du Polonais, et du Russe avant Pierre le Grand). Une supériorité d'artillerie donne un avantage en défense (uniquement), ainsi que la cavalerie en réussissant un test d'aptitude (attaque & défense). A noter toutefois que seuls les généraux de valeur 2 peuvent obtenir un bonus de +2 (les autres ne peuvent bénéficier au mieux que de +1). La bataille doit durer au minimum 2 rounds, ensuite chaque joueur peut choisir de battre en retraite ou continuer. Une Armée devient démoralisée lorsque les pertes subies sont $>$ à : moral + valeur du général. Une fois démoralisée, le général aura un choix crucial à faire : s'il désire poursuivre la bataille, il aura 1 chance 2 que l'Armée parte en déroute et subisse une poursuite parfois désastreuse ; s'il préfère renoncer et quitter le champ de bataille, la déroute n'aura qu'1 chance sur 3 de survenir (et la déroute, si elle se produit, sera moins grave).

Bonus Tactiques

- meilleur général : général A - général B (A>B)
- supériorité : cavalerie A = 2 fois cavalerie B
ou artillerie A = 2 fois artillerie B
(+1) pour chaque, cumulable, annulé si bonus mutuel
- condition : cavalerie (réussir un jet)

Bonus limité à : +1 pour un général (0) ou (1)
+2 pour un général (2) ou (3)

Démoralisation

Pertes $>$ moral + général

Test de Déroute (1 dé)

- (6) choix Retraite & armée non démoralisée
- (5+) choix Retraite & armée démoralisée
- (4+) choix Bataille & armée démoralisée

Pertes - Bataille

dé	nb de régiments			
	1-2	3-4	5-9	10+
0-	0	0	0	0
1	0	0	0	1
2	0	0	1	1
3	0	1	1	1
4	0	1	2	2
5	1	1	2	3
6	1	2*	3*	3*
7+	1	2*	3*	3*

* = dont 1 cavalerie

Ainsi l'Armée suédoise, commandée par Charles XII représente une force colossale (moral 3, général 3) : il est très difficile de la démoraliser, et elle bénéficie souvent de +2 au combat et inflige -1 à -2 à l'Armée ennemie... Idem pour l'Armée prussienne commandée par Frédéric II ! Mais attention, il n'y a ni victoire sûre, ni défaite certaine... quelle que soit la "qualité" des forces en présence. Il existe toujours un risque. A forces et bonus égaux (ou proches), l'issue d'une bataille reste très aléatoire, ce qui dérange parfois certains joueurs...

Les Forteresses sont activées pendant la guerre, et sont là pour considérablement gêner la progression de l'ennemi en cas d'invasion et protègent les régions intérieures du pays en bloquant l'avance ennemie.

Les principales Stratégies militaires de l'époque sont :

- soit la **Concentration** des forces pour rechercher la bataille en espérant qu'elle soit décisive ou très dommageable pour l'ennemi ;
- soit la **Dispersion** en optant pour une stratégie d'usure (en évitant l'affrontement direct), car la simple présence ennemie provoquent une inexorable usure... coûteuse, mais moins dangereuse qu'une bataille (pas de risque de perte de prestige).

De ces succès militaires, ou infortunes, naissent les propositions de paix futures, si onéreuses en prestige en cas de refus. Il arrive un moment où faire la paix est la méthode la plus efficace pour gagner du prestige. En effet, lors de la paix les Etats récupèrent le prestige perdu suite aux refus de paix, et ce, quelle que la paix signée. C'est donc avantageux pour tout le monde. Au contraire, poursuivre la guerre et refuser des propositions de paix fait perdre du prestige ; ce qui va à l'encontre de l'objectif politique poursuivi. Le principe est qu'une fois arrivé à 0 point de prestige (pp), une puissance traverse une grave Crise politique interne, et le souverain est obligé d'accorder des privilèges importants à la Bourgeoisie, la Noblesse...etc. Ce qui est traduit dans le jeu par une augmentation importante de la Dette publique qui prive le joueur d'une partie de son revenu... Donc, lorsque l'on est proche du point 0, il devient urgent de récupérer du prestige pour éviter cette Crise et la paix devient une solution extrêmement séduisante. Ensuite, il existe un autre principe rééquilibrant pour le Prestige.

La paix

Lorsque l'Europe est en paix, à la fin du tour on détermine la durée de cette période de paix avec un dé à vingt faces. Le chiffre tiré est le

nombre d'années écoulées. On fait ainsi un bond dans le temps (1 à 20 ans).

Pour chaque année écoulée dans cette période, le joueur marque un nombre de points de victoire (pv) égal à son prestige multiplié par le nombre d'années écoulées. Puis, et seulement après, le Prestige est réajusté en direction du prestige "naturel" qui est à 15 points. Supposons qu'un pays soit à 4 pp et signe la paix : il récupère le prestige "temporairement" perdu pour les refus de paix : il reçoit par ex. 3 pp. Son prestige remonte à 7. Puis lors de la paix il accorde certaines clauses qui le refont chuter à 5 pp. Supposons que l'Europe soit en paix ensuite. A la fin du tour prochain, on détermine la durée et l'on tire 10 ans (cas probable moyen). Le joueur va marquer 5 pp * 10 ans, soit 50 pv (alors qu'un joueur avec 15 pp marquerait 150 pv...). Puis son prestige va être réajusté d'1 point par année jouée, c'est à dire que son Prestige va passer de 5 à 15 pp (niveau naturel du prestige). Il aura rétabli son prestige, mais au prix d'un retard en terme de points de victoire.

Le jeu continue ainsi jusqu'à la Révolution française (ce qui précipite la fin du jeu), ou, si elle n'a pas lieu, jusqu'à son terme ultime en l'an 1800. La Révolution survient de façon soudaine, en période de paix générale. Sa probabilité d'apparition commence à partir des années 1750, puis évolue dans le temps.

IL ETAIT UNE FOIS L'ANNEE 1706

Voici l'Exemple d'un Tour d'une partie en cours pour illustrer concrètement l'atmosphère du jeu et ses méandres politiques. L'action se passe en 1706 : la Russie, l'Autriche et la Pologne ont déclaré la guerre à la Turquie, et la Prusse s'est engagée du côté turc. La guerre a très mal tourné pour la Turquie qui s'est fait rapidement vaincre par le talent du tsar Pierre le Grand. En accord avec le Prussien, elle fit une paix séparée, puis la Prusse noua une alliance avec l'Angleterre pour recevoir un appui financier.

Les Austro-polonais ont concentré tous leurs efforts côté prussien, et la lutte a rapidement tourné en affaiblissement général : la Prusse perdant le gros de son armée, bien que victorieuse dans la plupart des batailles (mais hélas trop sanglantes...), tandis que le prestige autrichien s'est enfoncé dans les abîmes, l'amenant au bord du gouffre politique. La Russie n'est pas intervenue militairement, pensant inutile d'affaiblir la Prusse et croyant en une paix rapide. En 1705, la paix fut rejetée par l'Autriche, la plongeant dans une Crise politique : l'empereur dut octroyer des privilèges exorbitants pour la surmonter (la Dette publique en a fait les frais,

augmentation de +15% par rapport au revenu national).

Description du tour 1706.

Chaque joueur tire secrètement un événement, puis les joueurs jouent rapidement la phase de Commerce : le résultat est assez classique ; chacun ayant versé des dividendes par rapport à son rang. La Hollande reste en tête, mais l'Angleterre la suit de très près... Au printemps, la Prusse offre de se rendre, las de cette guerre sans espoir, et propose une Reddition en consentant de donner une Clause de prestigieuse importante à l'Autriche ainsi qu'une indemnité financière. Ce qui correspond à une véritable volonté de conciliation. Mais le Polonais réussit à persuader l'Autrichien de poursuivre car "*la situation militaire ne fait aucun doute*", le rapport des forces étant tout simplement en leur faveur et la victoire totale proche d'ici quelques tours... Consternée, la Russie trouve absurde de vouloir une victoire absolue et se désolidarise de ses alliés ; elle accepte la paix, ce qui provoque une Crise diplomatique au sein de leur triple-alliance : le départ de la Russie entraîne une perte de -2 pp à chacune (on ne brise pas une alliance à la légère, et l'entêtement a son prix...).

D'autre part le refus de la Reddition proposée par la Prusse entraîne elle aussi une perte de prestige pour les belligérants, pour sanctionner le fait que la Politique prime sur le Militaire. On ne refuse pas une demande de paix, normale par rapport à la situation militaire du moment, sans en payer le prix : le système du jeu sanctionne la "lutte totale". Donc la Prusse, l'Autriche et la Pologne perdent chacune -3 pp. L'Autriche se retrouve de nouveau au bord d'un nouveau drame politique ; son Prestige est de nouveau sur la corde raide au bord d'une nouvelle Crise interne.

La phase politique se poursuit, et la Prusse donne à l'Angleterre un événement de "Casus Belli frontalier". Celle-ci le joue en invoquant un incident entre le Hanovre (dont elle est le protecteur) et la Saxe (contrôlée par la Pologne), et réussit le dé nécessaire à son déclenchement (5 chances sur 6). L'Angleterre déclare la guerre à la Coalition austro-polonaise pour venir en aide à la Prusse épuisée. Ceci est tout à fait dans l'esprit de l'époque, et donc du jeu. Militairement cela change beaucoup : l'Armée anglaise est au complet, et elle est surtout commandée par le très fameux général Marlborough (général de valeur 3, très rare). Grâce à l'appui financier anglais, la Prusse peut recruter du mieux qu'elle peut, et s'offre même le luxe de se montrer bon prince envers le peuple en diminuant les impôts pour diminuer le mécontentement paysan !

Surprise cependant : le Polonais joue un événement pour provoquer une mutinerie de l'escadre anglaise

effectuant le transport de l'Armée anglaise vers le continent... Coup ingénieux, car cela permettrait aux Austro-polonais de frapper l'Armée prussienne séparément, ou d'essayer d'occuper les côtes pour forcer l'Anglais à effectuer un débarquement et non un simple transport. Mais le jeu offre parfois des rebondissements imprévisibles : l'Anglais joue à son tour un événement de sa poche "Police secrète" pour annuler la tentative de mutinerie. La police anglaise est efficace, et le joueur Anglais réussit à arrêter les meneurs (2 chances sur 3)... Dommage pour le Polonais... Marlborough avec l'Armée anglaise effectue la traversée sans problème et débarque non loin de l'Armée prussienne (qui est à Berlin). Les Austro-polonais ont l'initiative et choisissent de jouer en premier : une Armée envahit le Brandebourg pour essayer d'attaquer l'Armée prussienne avant qu'elle ne puisse se concentrer avec l'Armée anglaise. Heureusement, le bon général prussien réussit à effectuer un repli en direction des anglais, en abandonnant Berlin. Pendant ce temps la 2ème Armée austro-polonaise continue d'assiéger Magdebourg (à l'ouest), qui résiste... En Prusse orientale une Armée polonaise envahit le territoire et engage la bataille : après une issue incertaine, les pertes prussiennes devenant trop élevées, le général prussien doit accepter la retraite en territoire ennemi (retraite qui se termine en déroute...) et subir une usure exceptionnelle... C'est une victoire à la Pyrrhus pour le Polonais car son armée est elle-même réduite à l'extrême.

A leur tour, les Anglais effectuent leur jonction avec les Prussiens. Sûr de sa force, Marlborough reprend Berlin, évacuée précipitamment par le prudent général polonais, pendant ce temps, l'Armée hanovrienne envahit à revers la Saxe. Elle ne peut être interceptée car la 1ère Armée ennemie a déjà effectuée un recul, et la 2ème, bien qu'à proximité, effectue un siège (ce qui l'empêche d'agir ailleurs).

A l'Automne, l'Anglais, qui a obtenu l'initiative, laisse le camp Austro-polonais jouer en premier. Cette fois, les Coalisés demeurent prudent : la 2ème Armée laisse le minimum pour la poursuite du siège de Magdebourg et part envahir le Hanovre à l'ouest. Elle balaie les quelques forces anglaises laissées sur place puis entame le siège de la ville. La 1ère Armée se déplace en Silésie où elle reçoit des renforts mais ce faisant, Marlborough profite de ce mouvement adjacent pour l'intercepter... avec succès. Une formidable bataille s'engage, d'autant plus que l'Armée coalisée est bien commandée (général 2 polonais...). Cette fois c'est au tour du Polonais d'être battu, et sévèrement ! Les pertes austro-polonaises sont élevées (7 régiments contre seulement un régiment prussien). L'Armée vaincue réussit cependant une retraite en bon ordre à Leipzig (capitale de la Saxe). Cette défaite, où était mêlée une force autrichienne, fait perdre encore le

peu de prestige qui restait à l'Autriche : celle-ci traverse une nouvelle Crise interne, et l'empereur doit une nouvelle fois céder des privilèges pour redresser la situation... La Dette publique autrichienne prend des proportions inquiétantes, vers le chemin de la décadence à "l'espagnole" (déjà un tiers de son revenu brut, hors dépenses courantes...).

Fort de ce succès, Marlborough décide de poursuivre l'ennemi et envahit le reste du territoire saxon. Il laisse une petite force effectuer le siège de Breslau en Silésie (espérant ouvrir plus tard un accès vers l'Autriche intérieure). Cette fois, le général polonais n'arrive pas à éviter la bataille. Une nouvelle lutte s'engage, mais le génie n'est pas au rendez-vous : les pertes sont élevées, et seule l'infériorité numérique polonaise conduit l'Armée coalisée à la retraite vers la Bohême. Néanmoins l'objectif est atteint : toute la Saxe est occupée : à la prochaine phase politique (au début du prochain tour), l'Angleterre pourra obtenir sa reddition. La Saxe changera tout simplement de protecteur en échange de son intégrité territoriale : elle offrira ainsi une base de ravitaillement et surtout recrutera cette fois côté anglo-prussien !

Pendant de temps, le général prussien Anhalt-Dessau (valeur 2), avec quelques forces, intervient à Magdebourg et libère le siège. La 2ème Armée coalisée ne pouvant toujours pas intervenir puisqu'elle est occupée à assiéger Hanovre...

Mon Avis : ce tour fut assez mouvementé. Cet exemple montre qu'il faut se méfier du mirage de la "guerre totale" dans ce jeu. Ce qui compte avant tout c'est la situation du prestige : on peut avoir un prestige très bas, suite à plusieurs défaites, mais paradoxalement être en situation militaire heureuse grâce à une supériorité en forces et en réserves. Mais c'est un jeu diplomatique : ne considérer que l'aspect militaire, et ne juger que par ce paramètre conduit directement à une attitude de "guerre totale" : lutter jusqu'à l'épuisement complet de l'adversaire pour lui demander le maximum... Ceci conduit à une sanction politique à terme : le jeu est long, et tout ne se joue pas sur une guerre. L'excès amène l'intervention directe d'autres puissances (comme l'Angleterre dans cet exemple), soit une attitude hostile (cas de la Russie), ce qui va promettre des jours sombres lors du prochain conflit. La Prusse a bien compris qu'il valait mieux se rendre, quitte à offrir beaucoup en prestige et en Louis, pour mettre un terme à un conflit sans espoir.

L'intervention anglaise, "miraculeuse", n'en est pas moins une conséquence normale dans ce genre de situation. Quand les autres joueurs, hors du conflit, admettent le bien fondé d'une proposition de paix, et que cette paix est refusée, ils ont tendance alors à vouloir réagir par "d'autres moyens". D'autant

que le fait de jouer deux puissances a des conséquences indirectes positives sur la stratégie des pays : l'Angleterre, en intervenant en faveur de la Prusse, lui permet d'aider un de ses alliés "naturels", et surtout d'affaiblir la Pologne (tous deux alliés et ennemis de la Turquie). L'Autriche a voulu obtenir encore plus, quitte à prendre certains risques politiques à cause de l'extrême fragilité de son prestige. Mal lui en pris car elle a subi deux crises qui ont considérablement augmenté sa Dette publique. D'autre part, s'engager dans cette voie est très dangereux pour elle. Suite à cette guerre, elle s'est très affaiblie militairement. Elle est à la merci de ses voisins dès qu'elle montre un "gros" signe de faiblesse. Il ne faut pas oublier que, dès qu'un conflit est terminé, l'Europe se retrouve en paix pendant un tour entier, puis de nouveaux conflits peuvent alors éclater de nouveau. L'Autriche ne va pouvoir recruter qu'une fois, la paix revenue, ce qui ne lui permettra pas de reconstituer son armée rapidement. Par contre la Turquie, dès qu'elle fait la paix, récupère automatiquement l'ensemble de tous ses régiments féodaux, gratuitement ! Cela fait réfléchir...

Plus dangereux encore est le cas de la Pologne : ce pays n'est pas faible en soit : son problème c'est que ses voisins sont puissants et ont tous des prétentions sur ses territoires. Il existe même un événement qui permet d'effectuer des "partages" assez facilement... Mais le plus dangereux réside dans le fait qu'au moins un tiers de son territoire est formé de la Lituanie que revendique la Russie. La Lituanie est une "principauté" en terme de jeu. Cela veut dire que l'on peut l'annexer en un seul bloc lors d'une paix. Ainsi le Russe peut s'en saisir si l'occasion lui en est offerte. Or, la protection de la Pologne a résidé dans le fait, au cours de tout le XVIIIème, qu'elle ne représentait pas un danger pour ses voisins à cause du fameux "Edit du Liberum Veto" de la Diète polonaise : ceci est traduit dans le jeu par le fait qu'il faut que 2 de ses voisins soit d'accord pour l'autoriser à déclarer la guerre (sauf contre la Turquie...). De ce fait, comme elle n'est pas jugée dangereuse, certains de ses voisins n'ont pas intérêt à la voir être attaquée par les autres. La Pologne peut facilement compter sur l'appui de deux voisins contre la menace russe. Par contre, elle prend un grand risque à se faire des ennemis, qui pourront alors s'entendre pour une juste Cause : le Partage anticipé de la Pologne...

Epilogue

Cette guerre se termina deux ans plus tard, après une lutte à outrance. Les Anglo-prussiens profitèrent de la faiblesse du prestige de l'Autrichien et du Polonais pour leur proposer des paix à leur avantage. Leur refus provoqua de nouvelles Crises politiques intérieures à la fois en Autriche mais aussi en Pologne. Le besoin de

victoire militaire devenait de plus en plus urgent pour eux pour remonter absolument leur prestige. Après quelques batailles indécises, et la prise de la Silésie (et surtout de sa forteresse), Marlborough arriva à forcer une bataille décisive en menaçant directement Vienne. Et ce fut la victoire... Une paix de Compromis fut signée :

- l'Angleterre ne demanda rien (ayant déjà reçu le contrôle de la Saxe au cours de la guerre).
- la Prusse reçut la Silésie autrichienne (tant convoitée !).
- l'Autriche reçut en dédommagement une forte récompense en prestige et une indemnité financière par la Prusse.
- la Pologne versa de son côté une indemnité à la Prusse, sans rien recevoir...

Deux tours auparavant la Prusse offrait une Reddition très avantageuse à ses ennemis, mais la Pologne voulait plus (ah !... la Prusse orientale). Et pourtant, la Prusse s'était engagé initialement dans le conflit au côté de la Turquie simplement pour prendre le contrôle de la Saxe, et... finalement elle a gagné la Silésie, ô combien inespérée (normalement c'est la grande "affaire" du roi Frédéric II...).

II - LA STRATEGIE ESPAGNOLE

Voici une analyse de l'Espagne tout au long du Grand Scénario (1700 à la Révolution) ; cette analyse se veut personnelle (c'est un point de vue), il en existe sûrement d'autres. A **Grand Siècle**, où chacun des 5 joueurs joue 2 grandes puissances : l'Espagne est jouée avec la Prusse. Le jeu est ainsi fait que jouer 2 puissances n'a pas les effets pervers supposés, car les deux puissances ne peuvent en aucun cas coopérer officiellement (alliance ou don d'argent interdits), et le système rend difficile toute guerre commune faute d'alliance autorisée. Au contraire, en règle générale, chaque joueur a tendance à ne jouer qu'une seule puissance lors d'une guerre, tandis que l'autre est laissée en retrait (pour la renforcer en profitant de la tranquillité de la paix).

En 1700, la Prusse est faible militairement. Par bonheur elle n'est pas menacée, les guerres ont d'autres horizons. Avec le temps l'armée prussienne se renforcera considérablement, et il lui suffira d'attendre les années 40 et l'arrivée de son roi de génie, le célèbre Frédéric II. A cette date, la Prusse sera en mesure d'agir avec une efficacité redoutable, ce qui détournera de l'Espagne les foudres de la guerre...

LA CRISE DE SUCCESSION

Mais d'ici là, l'Espagne doit tenir 40 longues années... et elle commence dès le départ sous les feux de l'actualité. Le Grand Scénario débute par un événement exceptionnel et funeste : le roi d'Espagne Charles II meurt sans héritier espagnol. Il n'existe que deux prétendants au trône : l'un est Français, l'autre Autrichien... et il lui faut en choisir un ! Le choix en soi n'a guère de conséquences inquiétantes. Le futur roi sera seulement lié par alliance forcée avec le pays héritier pendant la durée de son règne. Ce n'est d'ailleurs pas forcément un inconvénient... Par contre, il y a une autre conséquence particulière assez dangereuse pour l'Espagne : le joueur Héritier, une fois nommé, choisit une option de Succession que vous ne pourrez pas contester... et qui échappe complètement à votre contrôle. Votre Héritier a 3 possibilités, il peut :

- respecter "l'Intégrité" de votre empire européen en échange d'une alliance "forte" à la fois plus longue et offrant des garanties réelles supplémentaires ; et il gagne de surcroît un gain important immédiat de prestige (rappel : le prestige est à la source des PV).

- opter pour "un Partage" avec l'autre prétendant au dépend de l'Espagne : chacun annexe une possession espagnole. Cette option offre l'avantage d'éviter en général la guerre.

- ou bien tenter le gros coup et choisir "le Dépeçage" de l'empire (option assez "gore") en annexant une bonne partie des possessions espagnoles !...

le Choix de l'Héritier

Il va de soi que votre préférence est le respect de votre Intégrité, ce qui déclenchera très probablement une guerre par l'autre prétendant, avec l'intervention de l'Angleterre et de la Hollande... Mais comment choisir le bon prétendant ? Hélas, il n'y a pas de recette miracle : tout est question de confiance, vous aurez à choisir au jugé car vous ne disposerez que de 2 minutes pour discuter avec chacun des deux prétendants pour les sonder. Difficile dans ces conditions de se faire une bonne idée... d'autant plus que tout deux vous diront sûrement qu'ils veilleront bien entendu au respect de votre Intégrité...

Il existe cependant quelques critères objectifs pour aider votre choix :

- * Le joueur Français est puissant : le choisir vous donne une chance d'atteindre votre but en cas de guerre. Il ne craint pas le poids de la guerre, et il peut estimer que votre alliance vaut mieux qu'un partage peu rentable avec l'Autriche. L'alliance espagnole peut lui permettre de s'imposer sur mer

et commercer avec l'Amérique du Sud espagnole, et surtout gagner la guerre face à ses ennemis. Le problème c'est qu'il peut être aussi séduit par l'option "Dépeçage" car cela lui permettrait d'annexer les Flandres (si convoitées par Louis XIV...). C'est effectivement très tentant mais aussi très hasardeux pour lui : la guerre sera difficile à mener car ses ennemis (puissante coalition Autriche, Angleterre et Hollande) seront très déterminés à ne pas le laisser faire, et il ne pourra plus compter sur vous après avoir démembré votre empire... Le choix de la France est intéressant, mais tout dépend du caractère "aventureux" de ce joueur...

- * Le joueur Autrichien est objectivement plus tenté par le "Partage" que par l'Intégrité car il est moins puissant que le Français, et il inclinera souvent pour une attitude non agressive. Il peut également être tenté par l'option "Dépeçage" puisqu'il bénéficiera certainement alors de l'appui de l'Angleterre et de la Hollande... En effet ces deux puissances y sont favorables pour deux raisons :

- les Flandres sont un enjeu important pour le Commerce maritime et en PV à la fin de la partie ; elles ont une nette préférence pour que ce soit l'Autriche qui en hérite (puissance non-commerciale) plutôt que de laisser les Flandres sous le contrôle d'une de leurs rivales (France ou Espagne).

- l'Autriche est une puissance terrestre de contrepois face à la France hégémonique ; plus l'Autriche sera forte et opposée à la France, moins cette dernière ne pourra menacer la Hollande sur son territoire, ou s'opposer à la montée en puissance sur mer de l'Angleterre.

En définitive, il y a plus d'arguments en faveur du prétendant Français, mais n'oubliez pas que ce dernier le sait : tout repose sur votre capacité à percer dans ses yeux son intention réelle, et ne restez pas sourd aux arguments de l'Autrichien ; et vous n'avez que 2 minutes pour faire votre choix... Au cours des tests, la tendance a été souvent de choisir le Français, et celui-ci d'opter pour l'Intégrité ; ce qui déclenchera alors la guerre pour la Succession...

le Français Héritier & la Guerre

Nous allons nous placer dans cette hypothèse (celle qui historiquement fut choisie). La guerre qui s'en suit, dite de "Succession" est très importante pour vous, car la paix peut exceptionnellement être négociée différemment de la voie normale : lors de la paix vos possessions européennes pourront être négociées librement, sans contraintes. Vous risquez très gros en cas de défaite. Historiquement le camp Français a été vaincu et l'Espagne a été "tondue" : elle a perdu

toute l'Italie, les Flandres, la Sicile, la Sardaigne, Gibraltar et même les Baléares... et cela peut vous arriver !

Le problème majeur pour vous c'est que le sort de la guerre dépend de votre Héritier : lui seul a les moyens de mener la guerre. S'il est vaincu, il négociera la paix avec vos... territoires (pour éviter d'en perdre lui-même), et vous ne pourrez pas vraiment vous y opposer faute de moyens... Vous avez donc fortement intérêt à l'aider efficacement, quitte à y laisser des plumes en risquant votre (faible) potentiel militaire, quitte à augmenter davantage votre Dette publique (déjà si considérable...). Votre but de guerre est tout simplement de conserver ce que vous possédez ! Si vous y parvenez, une fois la guerre de Succession close, toute future paix ne pourra plus se négocier en remettant en jeu l'ensemble de votre empire européen. Dans cette guerre vous aurez le "beau rôle", diplomatiquement parlant : la victime c'est vous. Vous êtes faible, et la guerre vous est imposée, non pas parce que vous l'avez voulue, mais parce que votre Héritier a opté pour une Succession qui ne plaît pas aux autres (nuance !). Vous êtes lié à votre Héritier Français (Louis XIV est votre bien-aimé grand-père capétien !), et vous ne pouvez en aucune manière manquer à votre alliance. Vous ne pourrez pas faire d'anti-jeu ; votre alliance est "forte" de part le fait que votre Intégrité a été respectée : le joueur Français peut s'il le désire prendre contrôle de la moitié de votre Armée et de votre Flotte à sa guise. Il peut être amené à prendre une telle décision s'il juge que votre attitude guerrière est trop molle face à l'Ennemi; craignez dans ce cas qu'il n'envoie vos forces en première ligne...

Vous avez ainsi le beau jeu face à vos ennemis en leur signifiant que vous êtes "contraint" de vous défendre et de soutenir le père de votre père. Mais bien sûr vous êtes favorable à toute temporisation ou conciliation... en leur rappelant qu'ils ne sont pas obligés de vouloir à outrance l'affaiblissement de l'Espagne, et qu'il leur suffit de signer une paix Blanche pour mettre fin à ce malheureux conflit. L'Espagne ne demande rien... (n'omettez pas de le leur rappeler !).

la Guerre en Espagne

Il se peut que l'Espagne devienne un champ de bataille. Vos ennemis y ont intérêt car vous êtes le maillon faible ; en cas de présence ennemie sur le sol espagnol la Catalogne peut se révolter (favorable au prétendant rival). C'est pourquoi vous devez veiller à ce que la maîtrise des mers soit disputée le plus longtemps possible, et espérer que les combats se passent sur terre du côté des Flandres.

Sur mer la situation est difficile pour les deux camps : les forces navales sont assez comparables, vos ennemis ont certes un avantage naturel grâce à la qualité de leurs flottes mais le Français bénéficie

pour quelques tours seulement de l'excellent amiral Jean Bart. Il peut être tentant d'essayer d'engager une grande bataille navale, mais c'est très risqué : il y a beaucoup de chances pour que le camp qui n'aura pas l'avantage du vent subisse une lourde défaite en pertes. Chacun des deux camps a beaucoup à perdre en cas de désastre naval. Mieux vaut éviter les concentrations excessives des escadres, car elles perdent en efficacité pour attaquer l'ennemi, et cela incite chaque camp à faire de même, ce qui par la force des choses les amène à engager une grande bataille, pourtant à redouter...

Pour protéger la péninsule Ibérique, veillez à empêcher les Alliés d'assiéger Gibraltar, forteresse naturelle (et excellente base navale pour intercepter les mouvements entre la Méditerranée et l'Atlantique...). Vous pouvez cependant accepter la perte du Rocher en connivence avec l'Angleterre si la situation militaire vous préoccupe (c'est un bon moyen de l'amadouer à condition qu'elle ne soit pas en mesure de l'obtenir sans votre "aide").

Soyez prêt à agir au Portugal pro-français au départ, pour éviter qu'il ne succombe à l'ennemi (et ne devienne ainsi une base d'invasion). Réagissez à tout débarquement sur vos côtes en envoyant ne serait-ce qu'un régiment. L'armée ennemie ne réussira peut-être pas à le trouver, et elle ne pourra pas ainsi contrôler la région. Dans ce cas, elle sera considérée comme isolée pour le ravitaillement, ce qui l'exposera dangereusement à l'Usure. Difficile à réaliser car l'armée espagnole est assez réduite et aura bien du mal à faire face à la situation, surtout si un général historique Allié dirige les opérations..., à moins que le Français ne daigne venir en aide : il y a intérêt, mais son ambition peut le pousser vers d'autres directions...).

Une autre stratégie consiste à laisser l'Ennemi prendre pied et s'enfoncer à l'intérieur. Il sera tenté d'aller à Madrid ; vous pouvez laisser faire si vous pensez ensuite pouvoir l'en déloger au moment propice, soit en engageant une bataille avec des forces importantes, soit indirectement en faisant confiance aux guérilleros Castillans, fiers de défendre leur roi légitime (ils infligent un malus d'usure à l'armée ennemie en Castille).

Si vous parvenez en plus à couper l'armée ennemie de ses communications côtières, elle risque de fondre comme neige au soleil castillan... Cette stratégie est assez risquée dans la mesure où il n'est jamais bon de laisser sa capitale entre les mains de l'ennemi...

la Paix Souhaitée

Si par contre votre allié Français prend l'avantage et gagne la guerre, laissez-le en profiter seul : il vous en sera reconnaissant (enfin peut-être...) ; de votre côté votre but est atteint, ne soyez donc pas gourmand. D'autre part, si seul le Français en profite, vos ennemis voudront sûrement leur revanche plus tard contre lui (et non

contre vous...), et cela vaut beaucoup mieux ! Car vous avez besoin de la paix. De toute manière, l'issue de la guerre sera incertaine tant vos ennemis sont puissants sur mer comme sur terre. Pour obtenir la paix, tout dépendra de la volonté du Français à continuer la lutte, selon les buts qu'il s'est fixé. Soyez malgré tout prêt à faire des concessions pour maintenir coûte que coûte votre Intégrité s'il y a négociations : vous pouvez "lâcher" des conditions financières ou prestigieuses à vos ennemis au besoin si cela permet de faire la paix et conserver votre empire.

Forces & Faiblesses

Votre situation au début du jeu est mitigée : vous êtes faible, décadent à bien des égards, et pourtant... vous êtes potentiellement fort, mais pour cela il vous faut maintenir votre Intégrité !

Votre situation : votre royaume a un revenu brut de 18 £ouis si l'Intégrité est respectée. En comparaison, l'Angleterre commence avec 21, la Hollande avec 15, l'Autriche à 17. Seule la France est en avance avec 26 £ouis. Vous êtes donc dans le peloton de tête. Seulement vous détenez le triste record de la Dette publique (35 £ouis), signe de décadence, ce qui réduit votre revenu de -7 £ouis (les intérêts à payer). Vous n'avez donc plus que 11 £ouis en revenu net, auquel il faut soustraire encore vos dépenses courantes d'entretien : -2 pour la Flotte et -3 pour L'armée ; ce qui ne vous laisse que 6 £ouis, un tiers seulement de votre revenu initial... Le problème est qu'au cours de la guerre votre revenu aura tendance à s'amenuiser (révoltes, troubles, invasion ennemie...), ce qui rendra critique votre capacité à mener la guerre...

En plus de cela, vous commencez l'aube du siècle avec une Armée très clairsemée. Vous êtes donc mûr pour être jugé "décadent" par vos royaux cousins : ruiné et mal armé pour défendre votre empire européen (Flandres et Italie). Heureusement, grâce à l'option "Intégrité", votre Héritier sera votre allié providentiel pour défendre vos Etats (mais seulement à condition qu'il choisisse cette option...).

Si la guerre se passe bien, vous n'aurez qu'à recruter normalement sans vous endetter davantage. Si elle se passe mal... n'hésitez pas à recourir à l'emprunt, car en cas de défaite vous êtes le gâteau... Mais soyons optimiste : vous atteignez votre but de guerre si votre camp n'est pas contraint à céder aux exigences ennemies ; vous pouvez ainsi espérer raisonnablement obtenir une issue heureuse. Une simple paix Blanche vous suffit, issue d'une situation militaire indécise : vos ennemis vont peut-être se lasser, ou se désunir...

Si vous surmontez cette épreuve en conservant votre Intégrité, le pire est maintenant passé pour vous ! Dorénavant le temps travaille pour vous, et vous devrez manoeuvrer diplomatiquement pour que les prochaines guerres n'aient pas pour enjeu vos territoires,

malheureusement souvent convoités par les uns et les autres.

L'idéal pour vous est que les puissances commerciales rivalisent entre elles (Angleterre, Hollande et France) pour le Commerce ou pour le contrôle des colonies, mais surtout que la guerre continentale se déroule pour le contrôle de territoires dans le Saint Empire (ou en Europe de l'Est). Il vous faudra jouer serré, ce sera dur...

Le Français aura en permanence des arrières pensées sur les Flandres et sur l'Italie du nord. De même que l'Autrichien, privilégié par l'Anglais et le Hollandais. Mais vous pouvez essayer de les détourner en les soutenant leurs visées sur la Lorraine, le Palatinat, le Bade ou la Savoie qui peuvent être également des cibles de choix. Ce sera pour vous un challenge permanent. Ce n'est pas insurmontable. Si vous êtes engagé dans une guerre, vous ne serez sûrement pas isolé ; votre affaiblissement ne profite pas à tout le monde. Vous pouvez utiliser certains arguments non dénués de fondement : *"mieux vaut que vos possessions restent espagnoles plutôt que de les voir passer aux mains d'un ennemi puissant"* ou *"mieux vaut me les laisser que m'avoir pour ennemi"*.

Puis viendra le temps où la Prusse deviendra une puissance de premier plan en Allemagne, ce qui détournera sûrement la menace de l'Espagne.

LE RETOUR A LA GRANDEUR ?

La guerre de Succession passée, vous allez enfin pouvoir commencer à lutter contre votre "décadence" et vous renforcer. Evitez donc d'être en guerre à nouveau, ou du moins ménagez vos interventions militaires à bon escient. Ce ne sera pas toujours possible tant que vous serez en alliance forcée avec votre Héritier, car il peut vous "appeler" s'il est engagé dans une guerre et vous serez obligé de répondre présent. Mais si la guerre de Succession a été bien acharnée, il est probable que vous disposiez d'1 tour ou 2 de paix générale avant d'être de nouveau entraîné dans une guerre. Si vous êtes de nouveau en guerre, votre but devra toujours être le même : éviter de mettre en péril l'Intégrité de votre empire.

Le temps joue pour vous. Vous n'avez pas besoin de vous étendre pour récupérer votre antique puissance. Vos capacités étant très sous-évaluées au départ, chaque tour passé vous renforcera. l'armée espagnole est au plus bas au départ, la plupart de vos régiments étant à construire. Une fois à son maximum, elle sera d'une force conséquente (17 régiments), et vos ennemis devront compter avec elle (ce qui n'est pas le cas au début du jeu).

D'autre part le fait de posséder les Flandres, la Lombardie, la Toscane et Naples vous procure de nombreux régiments supplémentaires (11

régiments), la plupart étant eux-mêmes également à construire. A terme, l'armée espagnole peut compter jusqu'à 28 régiments. Ce qui fera d'elle une Armée européenne de premier plan. A titre de comparaison, la France a 35 régiments, l'Autriche et la Prusse entre 24 à 30 (ce sont les valeurs maximum).

Mais l'armée espagnole sera longue à mobiliser car l'Espagne a une capacité de recrutement très faible, seulement 2 régiments par phase régaliennne (comme l'Angleterre et la Hollande), c'est pourquoi vous avez besoin de la paix.

Pour consolider votre situation militaire, n'oubliez pas les pays mineurs : l'Espagne dispose d'un crédit diplomatique auprès des pays méditerranéens. Vous serez sûrement en concurrence avec l'Autriche, aussi coordonnez-vous avec le Français : lui au Saint Empire, vous plus au sud. Votre principal allié mineur à obtenir est Venise, c'est le seul pays méditerranéen "libre" (la Savoie et le Portugal sont déjà sous influence française) doté d'une Armée intéressante et, qui plus est, se trouve au nord de l'Italie.

Par la suite, vous pourrez aller voir Rome, la Suisse et les Chevaliers de Malte, mais ils ne vous seront pas d'une aide militaire utile. Il y a bien aussi le Maroc, mais il est probable que la Turquie vous prenne de vitesse (elle a un bien meilleur bonus géopolitique). Au cours de la partie, essayer de récupérer le contrôle de la Savoie et / ou du Portugal pour établir votre domination autour de la Méditerranée (mais cela ne se fera pas sans heurts... alors attention).

Dettes ou Points de Victoire ?

D'autre part, lors des tours de paix générale vous aurez à faire un choix stratégique vis à vis de votre Dette publique (seul moment où les joueurs peuvent tenter de la diminuer) : soit vous tentez de la baisser en faisant des réformes autoritaires pour être sûr de la réduire mais en payant le prix fort en terme de prestige (et donc en PV), soit vous privilégiez votre prestige et vos PV en ne tentant que les réformes modérées, peu sûres. C'est un choix, selon ce qui vous importe le plus. En effet les réformes ne sont possibles qu'en paix générale. Toute réforme autoritaire coûte beaucoup de prestige. Or le prestige est source de PV, chaque année jouée rapporte en PV la valeur du prestige en cours. En paix générale, un tour a une durée indéterminée, très variable (1 à 20 ans) ; les PV gagnés ce tour sont = prestige x le nombre d'années écoulées. L'astuce du système veut que le nombre d'années soit déterminé à la fin du tour, ce qui rend très risqué toute perte de prestige à ce tour à cause de ses conséquences importantes sur les PV. Par ex. vous avez un prestige de 15 (valeur moyenne, naturelle du prestige). Vous choisissez de faire une réforme autoritaire en acceptant de perdre -5 points, votre prestige passe à 10. Si à la

fin du tour la durée est de 10 ans (période moyenne d'un tour de paix générale), vous marquerez $10 \times 10 = 100$ PV (au lieu de 150 si votre prestige était resté à 15), soit une perte de -50 PV. La perte peut aller jusqu'à -100 PV si le tour dure 20 ans... (ou seulement -5 PV si le tour ne dure qu'1 an).

Faire une réforme autoritaire peut ainsi être lourd de conséquences... Vous pouvez toujours tabler sur le fait que vos adversaires tenteront eux aussi des réformes (tout le monde a plus ou moins de Dettes...). Si vous optez pour la réduction de votre Dette, toute réforme autoritaire améliorera votre santé financière, et renforcera votre puissance. Il vous faudra cependant de nombreuses réformes pour venir à bout de votre Dette astronomique... Sans la Dette, votre revenu disponible passerait à 13 Louis au lieu de 6 (une fois la maintenance payée), soit plus du double. Cela fait réfléchir...

la Commerce & le Trésor

Ceci dit, être endetté n'est pas forcément une tare, on peut vivre avec. Il est toujours possible de parier sur des réformes douces, peu coûteuses en prestige (mais moins sûres). A cet égard l'Espagne dispose de deux avantages.

1) En maintenant son Intégrité, l'Espagne conserve son port commercial napolitain ainsi que ses deux ports flamands (en plus de son port espagnol et son port colonial d'Or). Elle a une politique commerciale interventionniste assez efficace : elle prélève une taxe de 8 Louis sur l'ensemble de ces 5 ports, grâce notamment à l'Or (+2 Louis pour le port colonial, c'est un règle spéciale réservée à l'Espagne) ; le 8ème Louis taxé étant obtenu grâce à la franchise de commerce accordé au Français (ayant choisi l'Intégrité). Vous êtes libre de disposer de cette taxe comme vous l'entendez, vous pouvez la laisser à votre Compagnie commerciale (qui en a besoin) ou ponctionner tout ou partie pour votre Trésor royal (les autres puissances commerciales n'ont pas cet avantage, au mieux elles taxent 2 Louis).

Si vous usez et abusez de cet avantage pour alimenter votre trésor, vous allez affaiblir considérablement votre Compagnie. C'est effectivement très tentant vu vos besoins financiers ; c'est un jeu dangereux commercialement, mais cela peut aussi être un argument diplomatique : avec une activité commerciale au ralenti, vous ne représenterez pas une menace sérieuse pour vos rivaux, surtout vis à vis de l'Angleterre et de la Hollande qui sont assez sensibles à ce sujet. Pour l'Espagne cette source de revenu est une vraie manne de secours, à utiliser avec précaution, à condition de maintenir l'Intégrité de votre empire européen...

2) Le deuxième avantage est plus limité : l'Espagne peut reconstruire 1 flotte de guerre à un

coût dérisoire à Cuba (1 £ouis au lieu de 4). En cas de guerre, elle pourra reconstituer facilement sa Flotte ; elle restera toujours une puissance navale quelles que soient les pertes subies, même après une ou plusieurs batailles navales désastreuses.

Autres Avantages & Inconvénients

Par contre l'Espagne souffre de quelques désavantages structurels : elle n'a aucun général historique tout au long du jeu. Personne ne redoutera l'efficacité de l'armée espagnole, faute d'un commandement fiable. D'un autre côté cela peut représenter un atout dans la mesure où personne ne la redoutant, elle ne risque pas de s'exposer à des coalitions "défensives" contre elle. Sauf au départ puisqu'elle est placée en première ligne...

Sur mer, sa Flotte est en infériorité numérique et de moindre qualité face aux Anglais et aux Hollandais. Elle recevra un amiral pour une courte période tard dans le jeu (dans les années 70).

Cependant elle bénéficiera d'une excellent ministre, Alberoni, très compétent dans tous les domaines (Marine, Guerre et Affaires Etrangères) peu de temps après la guerre de Succession, à partir de 1717. Vous pourrez en profiter pour accélérer le développement de votre Armée, ou essayer d'augmenter votre Marine de Guerre. Historiquement ce ministre a été victime d'une Disgrâce événementielle, après une guerre infructueuse contre l'Autriche pour récupérer une partie de l'Italie. Vous recevrez un autre bon ministre plus tard (Aranda), surtout pour la Marine, dans les années 70.

Il existe un événement qui vous est particulièrement favorable en cas de guerre : il s'agit de "Sursaut National" ; si votre territoire national est envahi, vous avez 5/6 chances de recevoir gratuitement 1 régiment par région en terre natale espagnole. Votre Armée peut ainsi être presque entièrement reconstituée en un instant ! Mais cet événement est rare et vous devez être envahi (mais cela peut se négocier, par ex. en attirant un ennemi à Gibraltar, ou le long des Pyrénées...).

Conclusion espagnole...

Imaginez le rêve d'une grande Espagne restaurée : vous avez réussi à maintenir l'Intégrité de votre empire européen, votre Armée est au grand complet (soit près d'une trentaine de régiments), votre Marine de Guerre en pleine expansion, et votre revenu est enfin purgé de votre colossale Dette, secondé au besoin par la manne abondante des taxes commerciales (7 à 8 £ouis).

Alors l'Espagne sera en mesure de jouer à nouveau son rôle de puissance de premier plan sur la scène politique, comme au siècle précédent. Il ne tient qu'à vous de redresser le pays ; l'Espagne fera le reste...!

CONCLUSION SUR GRAND SIECLE

Grand Siècle est un wargame (au sens large) avec une forte dominance politique, où les joueur sont assez libres de leur choix. Les rebondissements sont multiples. Le fait de jouer 2 puissances ajoute une dimension très intéressante des interactions politiques (souvent très équilibrantes).

Le jeu de la grande Campagne 1700-1789 est un parcours long et plein de surprise. Il ne faut pas oublier qu'il y aura beaucoup de guerres : les vainqueurs d'aujourd'hui peuvent très bien être les vaincus de demain. La bonne intelligence et la haute politique seront davantage les clefs du succès que les cinglants succès militaires d'une guerre : la gloire triomphante fait bien souvent de l'ombre à une future Coalition d'ennemis...

Les auteurs ont eu la volonté de faire de Grand Siècle une simulation historique viable, tout en offrant un jeu de stratégie agréable à jouer. Il est ainsi aisé d'évoquer l'Histoire pour s'inspirer dans certains cas. Car l'époque du Grand Siècle et du Siècle des Lumières a été d'une rare intensité politique, où les royales intrigues ont été magnifiées et d'une rare élégance quant aux procédés et aux subtilités, entre monarques "éclairés" et autres despotes assoiffés...

Bruno de Scoraille



l'Usure
(armées de 2+ régiments)

- +1 armée > ou = 5 régiments ;
- +2 armée > ou = 13 régiments ;
- +1 présence ennemie (Cf. 22.5) ;
- +3 armée isolée (Cf. 23.1-C) ;
- +1 région dévastée ;
- +1 zone de grand froid (Cf. annexe XXVI) en douce saison, sauf Russe et Suédois ;
- 1 armée avec dépôt attelé ;
- 1 armée ravitaillée (Cf. 23.2).

> Résultat modifié est 5 ou plus l'armée perd 20%* de ses régiments.

> Sur un résultat modifié de 8 ou plus l'usure est de 33%* (un tiers).

*pertes arrondies au supérieur.

Moral

prussien, suédois	(3)
réguliers	(2)
féodaux, tatars	(1)

GRANDEUR ET DECADENCE DE L'ESPAGNE

Je me propose de vous présenter L'Espagne du XVIII^{ème} siècle, pour ceci je rappellerai ce qui précéda. L'Espagne fut d'abord la base d'opération préparée par Hamilcar pour son fils Hannibal. La défaite de Carthage fit de la Péninsule Hibernique une province romaine. La chute de l'Empire d'Occident vit se développer un royaume Wisigoth. Mais en 711 l'Espagne tombait sous le joug musulman, la Reconquista commençait. Au XIII^{ème} siècle la présence musulman se limite au seul Royaume de Grenade. La péninsule se divise en trois royaume : Castille, Aragon, Portugal.

La fin du XV^{ème} siècle fut riche en événement, 1492 marque la fin de la Reconquista avec la chute de Grenade, Colomb découvre les Amérique pour le compte de la Castille, Ferdinand d'Aragon et Isabelle de Castille réunisse leur deux royaumes.

Le XVI^{ème} siècle qui commence par de si bons hospices est considéré comme le Siècle d'Or de l'Espagne. En effet, Charles succède à Ferdinand et apporte à l'Espagne les possessions Habsbourg ainsi que la couronne impériale. L'Espagne atteint à l'empire universel sous le règne de Charles Quint.

Mais le ver est déjà dans le fruit, on n'a pas un tel empire sans des inimitiés, celle de la France, étouffée au milieu des possessions espagnoles, sera tenace. De plus le XVI^{ème} siècle est celui de la Réforme, les monarques Espagnols préserveront l'unité religieuse de l'Espagne en accordant une place importante à l'église catholique (Inquisition et autre). Il n'en ira pas de même dans le reste des possessions européennes et si l'Espagne ne fut pas déchirée par les Guerres de Religion, elle n'en sera pas moins en état de guerre permanente des protestantismes allemand et néerlandais.

Le XVII^{ème} siècle est le siècle de la décadence Espagnole, l'absence d'un homme d'état de génie (comme Richelieu en France) entraîne la poursuite de la politique du XVI^{ème} siècle. Mais la valeur des adversaires fait que de cette politique est un échec, la France réussit son désenclavement, les Provinces Unies sont indépendantes et sont avec l'Angleterre de sérieux concurrents commerciaux. L'Espagne peut encore s'illusionner sur sa grandeur grâce à l'argent du Nouveau Monde qui lui permet de soutenir de nombreuses guerres. Mais le pays est exsangue, l'industrie est affaiblie, la population décroît (émigration vers les Amériques, expulsion de Mauresques, épidémies, guerres).

La fin du siècle laisse un roi débile sur le trône, Charles II, dont toutes les Cours d'Europe attendent la mort sans descendance. Madrid s'opposera à tout arrangement par avance sur l'héritage, ce qu'aurait voulu Louis XIV. En 1700 à la mort de Charles II, Philippe duc d'Anjou, petit fils de Louis XIV, est nommé comme successeur. Louis XIV agrée à cet accord sachant la guerre inévitable il préfère avoir l'Espagne avec lui. En effet l'autre prétendant au trône est l'archiduc Charles de Habsbourg; lui laisser l'héritage Espagnol c'est voir se reconstituer l'empire de Charles Quint si peut favorable à la France. L'inverse est aussi vrai la réunion de la France et de l'Espagne a de quoi effrayer, la politique précédente de Louis XIV ayant déjà mis en émoi toute l'Europe.

C'est donc la guerre, dès 1701, l'Angleterre et la Hollande se rangent au côté de l'Autriche. En effet en 1688 Guillaume III d'Orange stadhouder des provinces unies monte sur le trône d'Angleterre. Il nourrit une forte rancune envers Louis XIV qui lui donne l'opportunité par une politique protectionniste, d'engager Angleterre et Hollande dans la lutte. Quasiment seule contre le reste de l'Europe, la France n'en a pas moins de forts atouts comme elle l'a déjà prouvé. Le réseau important de forteresses et la possession de la meilleure armée du moment permettent à la France de tenir dans la tempête. La mort de l'empereur Joseph I en 1711 mène l'archiduc Charles à l'empire et du même coup va permettre la fin de la guerre. L'Angleterre commence ici sa politique d'équilibre des puissances continentales et ne veut donc pas participer à la construction d'un nouvel empire universel. En 1713 la paix est signée à Utrecht. L'Espagne perd ses possessions européennes et Gibraltar devient anglais. Les grands perdants de cette guerre sont les Pays-Bas qui sortirent épuisé de cette longue guerre. Par contre coup les grands gagnants sont les anglais car ils obtiennent quelques territoires, mais surtout d'énormes avantages commerciaux (monopole du commerce d'esclave pour l'Espagne) et le rabaissement d'un concurrent de toujours la Hollande.

Le XVIII^{ème} siècle bien que commençant par une terrible guerre, n'en est pas moins le Siècle des Lumières, deux jeunes royaumes en émergent sous la férule de princes éclairés, la Prusse et la Russie. L'Espagne, par ses spécificités, ne pourra bénéficier d'une pareille politique car l'église est un frein puissant au développement des lumières. La fierté Espagnole ne peut se reconnaître dans ces jeunes monarchies, l'idéal espagnol reste le XVI^{ème}.

Les Rois Bourbons s'emploieront tout de même à réformer le pays en prenant pour modèle Louis XIV. Tout d'abord la révolte de l'Aragon lors de la guerre permise, celle-ci terminée, de supprimer les différences politiques et par là d'arriver à un plus grand centralisme. Les rois s'employèrent à redresser l'industrie par la création de manufactures, ils diminuèrent l'emprise de l'église sur le pays (renvoi des jésuites en 1766) et bénéficièrent (ou suscitèrent) d'une nette reprise démographique. Pour ce qui est de la politique extérieure : l'Espagne réussit à reprendre pied en Italie en y installant une branche cadette, ceci en profitant de la Guerre de Succession de Pologne. Mais le XVIII^{ème} siècle est aussi le grand siècle de l'opposition franco-anglaise, l'Espagne ombre de la France en payant le prix dans son commerce avec l'Amérique.

Pour conclure le XVIII^{ème} siècle est un siècle de redressement pour l'Espagne qui devient et restera une puissance de deuxième plan. La Révolution Française laissera l'Espagne orpheline nuisant ainsi à un développement plus probant.

Gilles

FORUM : LE WARGAME EST UNE CHOSE TROP SERIEUSE POUR ETRE CONFIEE A DES WARGAMEURS !

LE MONDE FRANÇAIS DU WARGAME EST AUJOURD'HUI EN PLEINE TRANSFORMATION. APRES L'EPOQUE DES PIONNIERS, EN GROS DE 1978 A 1984, MARQUEE PAR LES CREATIONS DE JP. DEFIEUX ET JP. PETIT, PUIS CELLE DE L'INSTALLATION DANS LES MEUBLES, ENTRE 1984 ET 1992, AVEC L'EMERGENCE DE CASUS BELLI, NOUS VOILA ENTRES MAINTENANT DEPUIS QUELQUES TEMPS DANS UNE PERIODE D'EBULLITION : NOUVEAUX CREATEURS, NOUVEAUX MAGAZINES, NOUVELLES COMPETITIONS, MISE AU POINT D'UN CLASSEMENT ELO DES WARGAMEURS (J'EN PASSE ET DES MEILLEURES...), ET HEUREUSEMENT AUSSI, NOUVEAUX JOUEURS !
MAIS EN PRES DE VINGT ANNEES, QU'AVONS NOUS APPRIS ET COMPRIS PAR LA PRATIQUE DE NOS JEUX FAVORIS ? CERTAINEMENT PAS A PRENDRE DU RECU...

Le wargame français, c'est un peu le rock français qui n'arrive pas à sortir de la variété...

En France, les gesticulations autour du simple mot "wargame" n'ont à vrai dire jamais cessé (cf. récemment le courrier des lecteurs de VAE VICTIS). Jeu de simulation historique ? Jeu de stratégie ? Jeu d'histoire ? Jeu de rôle historique ? Belliludisme (ou Ludobellisme) ? A peu près tout sauf "jeu de guerre". Bien que je ne sois pas fâché, voir a contrario fier, que ce mot n'ait pas d'équivalent littéral dans notre belle langue, il me semble nécessaire d'affirmer ici que le seul mot qui sied parfaitement à notre passion est pourtant bien celui là : Wargame-Kriegspiel-Jeu de guerre (peu importe la langue) ! Ce micro débat sémantique, pour futile qu'il puisse paraître, n'est pourtant pas innocent. Il est même révélateur des piétinements du wargame français, pourtant bouillonnant de bonnes intentions. A vouloir éviter un mot tabou - guerre - que l'on ose assumer, pour le camoufler derrière d'autres que l'on croit plus nobles, on isole encore plus le wargame et l'on divise ses forces déjà maigres. Il y a ainsi plusieurs clans "étanches" travaillant pour leur chapelle : les "tout ce qui est histoire, mais sans diplomatique ou jeu de rôle", les "tout ce qui est simulation militaire mais sans figurines", "tout ce qui est jeu d'hexagone équilibré pour en faire un championnat" ou les "tout ce qui est stratégie, histoire ou pas". Je caricature, mais si peu... Bref, tout cela pour dire, qu'en bon français, les wargameurs de l'hexagone (c'est mon calembour préféré !) se regardent fièrement le nombril, moi le premier, en se consolant du conformisme de leurs créations avec les productions anglo-saxonnes aux systèmes de règles toujours plus efficaces.

Le wargame, c'est vaste et cela sert avant tout à réfléchir !

Pourtant les choses pourraient être beaucoup plus simples. Le wargame, c'est d'abord un jeu (heureusement sinon nous serions tous probablement déjà morts !). C'est un passe temps qui s'appuie sur les ressorts ludiques de l'âme humaine : l'émulation, la compétition, l'apprentissage par le biais de l'amusement (faites le jeu, pas la guerre !). Bien qu'au premier degré bien moins violent qu'une partie de ping-pong, le wargame fait pourtant appel à un sous-jacent terrible et bien tangible : la guerre, passée, présente, à venir ou hypothétique. Et c'est bien là que souvent le bât blesse. Le wargame ne se réduit pas au jeu, il s'intéresse à un des phénomènes les plus anciens, complexes et dramatiques de l'histoire de l'humanité, qu'il est nécessaire de comprendre, étudier, disséquer, tout comme le fait un chercheur travaillant sur le virus du SIDA, pour mieux en combattre les germes et en éviter la propagation dans le monde réel¹. Ceux qui n'ont pas compris cela n'ont qu'à bêtement et jouer au paintball (je sais de quoi je parle, j'ai essayé). Ce sous-jacent concret génère une obligation pour un bon wargame : être réaliste, refléter les rapports de forces, bref permettre une **simulation historique** efficace et intéressante. La série *Great Battles of History* de GMT Games en est aujourd'hui l'archétype. A titre d'exemple, je préfère de loin gagner une partie par chance grâce à trois 6 successifs au dé d'abordage de ma quinquième à *Trirème d'AH* (jeu simple mais réaliste) que remporter la victoire à Bouvines par affabulation, grâce à un improbable rideau défensif inattaquable d'arbalétriers à cheval sortis d'on je ne sais où pour "équilibrer" le jeu (simple, mais non réaliste) du championnat de France 94. Enfin dans le wargame, il y a aussi du **jeu de rôle** (je suis Napoléon, tu es Benningsen est-ce que dans leur peau, on sera plus malin qu'eux en 1807 ?), voire de la S.F. (de la 4^{ème} guerre mondiale au "What if" Alexandre le Grand en Italie). C'est tous ces ingrédients réunis qui font l'intérêt pédagogique et la force du wargame. En tronquer un au profit d'un autre revient à réduire notre champ de vision et de réflexion, un peu comme si l'on se servait d'un jeu d'échec pour jouer aux dames... Par contre, ni figurines, ni hexagones, ni ZDC, par exemple, ne sont systématiquement nécessaires. Le reste, quelque soit le support ("classique", informatique

1: L. Henninger l'a expliqué avant moi dans l'article "Les wargameurs ne sont pas des charognards" (CB N 60)

ou plus récemment jeu de carte), est question d'imagination et de règles bien ficelés, c'est bien cela qui nous manque...

Tant qu'il y a de la vie il y a de l'espoir

Au risque d'oublier certains, on peut cependant citer de magnifiques contre-exemples à l'affirmation précédente. Dans des genres différents, et même si ils sont parfois inspirés de jeux anglo-saxons, *Les Diadoques* (JM. Zanninetti), *La Patrie en Danger* (M. Brandsma) ou les jeux ambitieux d'Azure Wish (notamment *Grand-Siècle* et *Rossyia 1917*) sont des réussites françaises indéniables et originales. La preuve en est la reconnaissance internationale que ces jeux ont acquis, K. Zucker citant même pour son intérêt "La Patrie en Danger" dans son récent "1807 - The Eagles Turn East" !. Même si tout n'y est pas parfait, ce sont des exemples à suivre, porteurs de toutes les qualités du wargame, au sens large du terme. Jamais peut-être autant qu'aujourd'hui il n'y a eu de personnes d'horizons si divers prêtes à s'investir dans le wargame. Jamais non plus auparavant il n'y avait eu deux magazines comme VAE VICTIS et CASUS BELLI pouvant, dans leur complémentarité, relayer et encourager les initiatives. Pour capitaliser cette énergie, il est temps de prendre un peu de hauteur. Ce n'est pas en nipponisant tête basse le vocabulaire du monde des affaires que les japonais sont parvenus à être les n°1 de biens des secteurs de l'économie mondiale, c'est en étudiant avec recul les méthodes de travail et les produits de leurs concurrents. Notre histoire est riche, mais celle du monde plus encore, soyons ouverts, curieux, non dogmatiques et nous cesserons d'avoir seulement certains des meilleurs joueurs du monde (Djedaoui ...) pour détenir aussi les meilleurs concepteurs. Inventons de nouvelles règles, créons des jeux qui soit non seulement de bon wargames mais aussi de vrais "produits" de qualité (Azure Wish l'a fait pourquoi pas d'autres ?). Mais les wargameurs seuls, en sont-ils capables ?

Frédéric BEY



MicroGame 2...

CHITIN: I THE HARVEST WARS

\$2.95 - \$2.50 for
TSG subscribers.

The intelligent insects of the planet Chelan go to war for one reason only. Food. This detailed tactical game pits varying forces of the specially-bred Hymenopteran warrior types against one another. Victory goes to the player who removes the most food - including enemy bodies - from the board.

LA SAGA DU WARGAME

TSR ET LE JEU DE ROLE (créé en 1973; Lake Geneva, WISCONSIN)

Gary Gigax est le fondateur de Tactical Studies Rules, spécialisé dans les règles de batailles pour figurines, dont notamment *Chainmail*, qui transformé par Dave Anderson deviendra *Dungeons & Dragons* en 1974. Toujours considéré comme un bon jeu de rôle, D&D, va marquer l'orientation de TSR qui se poursuit toujours. Elle sortira cependant quelques Wargames au cours de la décennie, dont *The African Campaign* (76), *Little Big Horn* (78) ou *Fight for the Skies* (78); et surtout quelques bons jeux de plateau (*Divine Right* (79), *Lankmar* (76)...).

RAND GAMES ASSOCIATES ou PUBLICATIONS (1974-76; Liberty Corners, NEW JERSEY)

Les débuts de Rand Games sont incertains, mais il a pris de l'ampleur avec la création de *Morningside Game Project* et l'édition de *Von Manstein: Battles for the Ukraine* (qui deviendra plus tard *Panzerkrieg* édité par OSG, puis AH). Conçu par John Prados et Al Nofi, il sera suivi de quelques autres (*Lee vs Meade* (74), *Vicksburg* (75)... du même binôme, en tout ils publieront une dizaine de jeux. Après la disparition de RGA/RGP en 76, le *Morningside* sera publié par West End Games, nouvellement créé (en 1977) et par Nimrod Game Développement avec Greg Costikyan (compagnie rapidement disparue).

MARSHAL ENTERPRISES (1975-81; La Jetta, CALIFORNIE)

Initialement appelée *Martial Enterprises* pour le lancement de la *Bataille de la Moskova* (75), elle sera rapidement rebaptisée après la vente du jeu à GDW. La boîte, sous la direction de M. Mattson et D. Spors, se spécialisa dans le napoléonien tactique complexe avec des règles très détaillées. Le système appelé "Les Batailles dans l'Age l'Empereur Napoléon" servit avec bonheur pour 6 jeux, dont les règles étaient parsemées de mots français incongrus (combat à la feu, chronologie de la bataille...). *La Moskova*, *Auerstadt* (78), *Preussich-Eylau* (79), *Espagnol-Talavera* (79), *Austerlitz* (80) et *Deutsches-Wagram* (81). La majorité de ces jeux furent rachetés par *Clash of Arms* vers la fin des années 80.

METAGAMING CONCEPTS (1975-83; Austin, TEXAS)

Lancé par Howard Thompson avec *Stellar Conquest* (ultérieurement racheté par AH), MC s'est spécialisé dans les jeux de *Fantasy & Science-Fiction (F&SF)*, avec notamment leur série de *Microgames*. D'abord sous pochette plastique, puis sous boîte format livre de poche, ils se composaient d'une petite carte en papier, de quelques pions et de règles très simples. Une vingtaine de ces excellents jeux sortirent sur des thèmes extrêmement variés : *Ogre* (77) sur la lutte de toute une armée contre un super tank, *Chitin I* (77) sur des guerres entre colonies d'insectes ou encore *Melee* (77) et *Wizard* (78) qui permettront de développer le *Fantasy trip*, d'abord aventure solo, puis jeu de rôle. On trouva également quelques microgames historiques (*Stics & stones* (78) sur la préhistoire, *Rommel's Panzers* (78) ou *Ram Speed* (82) sur les batailles navales antiques).

MC lança dès 1975, *The Space Gamer* pour parler des jeux de F&SF, malgré des fortunes diverses, il vivra plus d'une dizaine d'années. Début 1981, Steve Jackson, un des concepteurs principaux, se détachera pour lancer sa propre compagnie Steve Jackson Games.

THE CHAOSIUM (depuis 1975; Albany, CALIFORNIE)

Actuellement spécialisée dans le jeu de rôle, *The Chaosium*, a sorti de très bons jeux de "fantasy", sous la direction de Lynn Willis. Notamment, *White Bear/Red Moon* (76) et *Nomads Gods* (77) qui se déroulent dans le monde de Glorantha et ont préparé *Runequest*, jeu de rôle phare de la firme. *Troy* (77) tiré de l'Illiade et *Lords of the Middle Sea* (78) sur un futur possible des USA, sont également intéressants à mentionner.

FGU (1976-87; Rosly, NEW YORK STATE)

Fantasy Games Unlimited est surtout connu pour ses jeux de rôle (*Chivalry & Sorcery*, *Space Opera*...), mais quelques bons jeux de "fantasy" sont notables pour leur aspect fantastique ou Science-Fiction et leurs mécanismes politico-économiques : *War of the Ring* (76), *Lords & Wizards* (77), *Dragonlords* (79) et *Colony Delta* (79). Complètement orienté vers le Jeu de Rôle dès les années 80, FGU s'est éteint en 1987.

SIMULATION CANADA (1977-86; NOVA SCOTIA, CANADA)

Lancé par Stephen Newberg (ancien de GDW) avec trois jeux : *Rakety Kreyser* (77) sur le combat naval moderne, *The Peloponnesian War* (77) et *Dieppe 1942* (77), *Simulation Canada* a été la principale firme de Wargame du Canada. Elle a publié une trentaine de jeux sur des thèmes

très variés : *Québec Libre* (78), *Jihad!* (81) sur les conquêtes de l'Islam, *the One World* (84) sur les guerres entre Aztèques, *Warring States* (79) sur les royaumes combattants chinois ou plus classique (napoléon, 2ème GM). Au départ prévue pour publier trois jeux par an, elle augmenta son rythme pour finalement se consacrer aux jeux sur ordinateur, avant de disparaître en 1986.



THE PELOPONNESIAN WAR: Athens vs. Sparta, 431-404 B.C.

DE TSG A OSG (1977-82; NYC, NEW YORK STATE)

Napoleon at Bay (78) de Zevin Zucker lance *Tactical Studies Group*, avec l'idée de créer toute une série de jeux opérationnels napoléoniens, mais seul *Bonaparte in Italy* sortira (79), *Arcola* étant seulement un scénario détaché (1809 sera publié par Victory Games et quelques autres par Clash of Arms). La boîte est créée avec des anciens concepteurs de SPI, dont K. Zucker qui la quittera dès 1980 pour motif personnel.

Après la sortie de leur second jeu *Rommel in Tunisia* (78), TSG changera son nom pour OSG (Opérationnel Studies Group) à cause de la "confusion possible avec TSR". En cinq ans, une vingtaine de jeux sont édités, la plupart seront rachetés par AH à la fermeture de la boîte en 1982, le napoléonien (*Napoleon serie*, *Napoleon at Leipzig* (79)...) et la seconde Guerre Mondiale (*Panzerkrieg* (78), *Dark December* (79)...) constituant les deux thèmes privilégiés. OSG fut également reconnu pour ses micro jeux (*Devil's Den* (80), *Legend of Robin Hood* (81), *Star Quest* (79)...).

West End Games, Yaquinto et Task Force Games, malgré leur création à la fin des années 70, seront traités avec les années 80, car leur rôle y est plus important.

A suivre...

L'ACADEMIE DU WARGAME

Suite aux rencontres faites notamment au XIIème CFW, cinq nouveaux Académiciens, intéressés par le concept, sont venus grossir nos rangs. Quasiment tous ont promis d'étudier sérieusement un jeu pour **Vieille Garde**.

n°11 : **Didier Rouy**, né en 1961, joue depuis 16 ans et a débuté sur *les Quatre Dernières Batailles de Napoléon* (version belge de SPI). Pour lui l'Académie doit être un forum d'échange d'informations et de tactiques. Elle doit centraliser les gens intéressés et lancer des conventions/rencontres. Il est nommé Académicien pour son grand investissement dans le Journal du Stratège et ses créations de jeux (série Vive l'Empereur, qui devrait prochainement refaire surface).

n°12 : **Frédéric Bey**, né en 1961, pratique le WG depuis 16 ans et son premier jeu fut *Austerlitz* de Défieux. Pour lui l'Académie doit permettre de confronter des stratégies sur tous les WG et en discuter par la parole ou les dés. Il est nommé Académicien pour sa longue collaboration à CB et VV, une étude est en cours.

n°13 : **Marc Bransma**, né en 1961, pousse du pion depuis 16 ans et joua pour la première fois avec *la Guerre des Ducs* de J&S n°1. Dans son esprit, l'Académie doit permettre de rencontrer des gens pour discuter et tester des jeux. Il est nommé Académicien par sa participation à CB et VV et ses nombreuses créations de jeux (*1792, Marengo...*), une étude est en cours.

n°14 : **Nicolas Pilartz**, né en 1972, joue depuis 14 ans et a débuté sur *War of the Ring* de SPI. L'Académie permet, pour lui, d'avoir des discussions "sérieuses" sur le WG. Il est nommé Académicien pour sa participation à CB et VV et ses nombreuses créations de jeux (*Hastings 1066, Total Apocalypse, Austerlitz...*). Il a été plusieurs

fois champion de France de WG, une étude est en cours.

n°15 : **Xavier Jacus** qui a tenu à se présenter lui-même.

"Né en 1957. Je joue depuis 1977, d'abord isolé, puis fonde en 79 le club Lorrain "LES LOUPS DU TEMERAIRE" à Nancy qui regroupe 150 joueurs en 80 pour la convention FUSION où apparaissent Guiserix, Brassine, Défieux et Petit. Rencontre avec Cornejo également qui édite SAGA GALACTIQUE réalisé avec mon épouse (Catherine HACQUARD) et GERGOVIE réalisé avec Jean-Jacques HOFFNUNG. En 83, fondation de HEXALOR avec Jean-Pierre Défieux, Alain Garon, entre autres... Edition de OBJECTIF TOBRUK (Hubert Bretagne). Collaboration avec Cornejo toujours (revue SIMULATIONS) et travail de pigiste pour CASUS BELLI et JEUX et STRATEGIE. Nous fondons toujours en 83, le JOURNAL DU STRATEGIE avec toutes les personnes citées précédemment et aussi Benoit Marconnet (Monsieur Amirauté) et organisons les premières SEMAINES DE L'HEXAGONE avec Alain BAUSSANT en Bretagne. En 85, je suis exilé à Bar-Le-Duc pour des raisons professionnelles et je lance le club "LES CHEVALIERS DU DUC DE BAR" (Rôle et wargame). En 87, création du CERCLE DE STRATEGIE ayant pour président alors Didier ROUY (série VIVE L'EMPEREUR). Toujours rédacteur en chef du Strat' et collaboration avec MAZAS Editions (Laurent Gary/WAGRAM 1809,...). En 89 et 90, court passage à GRAAL comme rédac'chef pour relancer la revue mais aussi activité intense comme "système administrateur" du serveur 3615 AKELA. Enfin, en 94, je crée l'ESPACE LUDIQUE à Commercy, structure de réinsertion sociale par le jeu et transmet la lourde tâche de Rédac'Chef du JOURNAL DU STRATEGIE à Franck PAROT en lui souhaitant de la vivre aussi longtemps et aussi passionnément (10 ans).

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 128, rue de Rennes 75006 PARIS - Abonnement 60 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Ont contribué à ce numéro : Frédéric BEY, Luc OLIVIER, Bruno de SCORAILLE, Hervé SENUT. - Tiré à 100 exemplaires -