

Le contrôle de Naples par les Français est sans cesse remis en question par les manœuvres de Cordoba (El Gran Capitán). La carte – magnifique – et la faible densité de pions font partie des meilleurs atouts du jeu



EL GRAN CAPITAN

VOIR NAPLES ET MOURIR¹

Le nouveau jeu d'Europa Simulazioni cultive les valeurs anciennes du jeu d'histoire, tant dans ses graphismes que dans ses mécanismes. Modernisé et encore amélioré par Nicolas Contardi et Luigi Parmigiani, le système de jeu proposé dans *El Gran Capitán* est une véritable réussite.

La série *Campaigns of the Italian Wars* (1494-1530) d'Europa Simulazioni bat le record de la série *Clash of Sovereigns*, évoqué dans le précédent numéro de *Vae Victis*, avec ses deux volumes séparés de quinze ans. En effet, dans ce cas précis, ce sont dix-sept années qui séparent *All is lost save Honour* (2006, voir *Vae Victis* n° 72 et 73) et *El Gran Capitán* (2023)!

Le temps de la réflexion

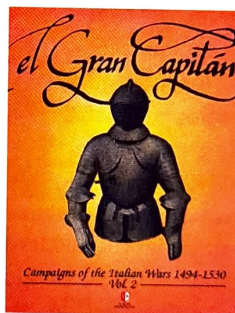
Le premier de ces deux jeux couvrait les campagnes de Lombardie, avec le duché de Milan comme épiscêtre, le second se consacre aux opérations de la moitié sud de l'Italie, avec le royaume de Naples comme enjeu principal. Alors que François I^{er}, le « Roi Très Chrétien » aux grandes victoires et terribles désastres, était le personnage principal du premier volume de la série, c'est cette fois le général espagnol Gonzalo de Aguilar², désigné

plus simplement par son surnom évocateur de « El Gran Capitán », qui est la figure emblématique de la plupart des scénarios du jeu éponyme.

Chef de guerre expérimenté, vétéran de la *Reconquista*, expert de la petite guerre, il a développé en Italie, contre les Français, des tactiques de combat innovantes reposant notamment sur l'utilisation plus large des armes à feu et la mise en place des premiers tercios. Prudent et avare de ses hommes, il a veillé tout au long de sa vie à ne jamais être contraint de livrer une bataille sans l'avoir soigneusement préméditée et préparée. Comme leur héros, les concepteurs d'*El Gran Capitán* ont donc pris le temps de réfléchir aux évolutions de leur système de jeu, lui-même hérité à l'origine de la série *Campaigns of Napoleon, Operational Level*, de Kevin Zucker.

Une architecture stable

Pour rendre compte des opérations des guerres d'Italie des XV^e et XVI^e siècles, le



système de jeu s'organise donc selon les principes classiques élaborés jadis par Kevin Zucker pour traiter les campagnes napoléoniennes. Adapté aux réalités du Moyen Âge, le tour de jeu est divisé en cinq phases : détermination de la météo, phase de commandement (administration et organisation), phase d'activation (renforts, activation des chefs), phase de combat et d'attrition et enfin vérification des niveaux de victoire. Par ailleurs, les habitués des jeux de Zucker ou de *All is lost save Honour* retrouveront une organisation qu'ils connaissent bien, sur le versant du matériel, avec le déploiement des troupes sur des aides de jeu et celui des chefs seuls sur la carte. Le déroulement des parties met de son côté en avant l'importance du commandement et la valeur des chefs, appelés *capitani*, le développement des manœuvres et des marches, et plus encore la question lancinante de l'attrition et du ravitaillement. Finalement, quand les adversaires finissent par se rencontrer et se défier, les batailles rangées sont gérées sur une autre aide de jeu, schématisant cette fois le champ de bataille. Même si

1- *Vedi Napoli e poi muori*, expression utilisée par les Napolitains pour dire que leur ville est d'une telle beauté, qu'une fois qu'on l'a vue, on n'a plus aucune importance et on peut mourir. 2- Son nom complet est don Gonzalo de Córdoba Enriquez de Aguilar, plus connu sous le nom de Cordoba. Andria Montalto et Sergio...

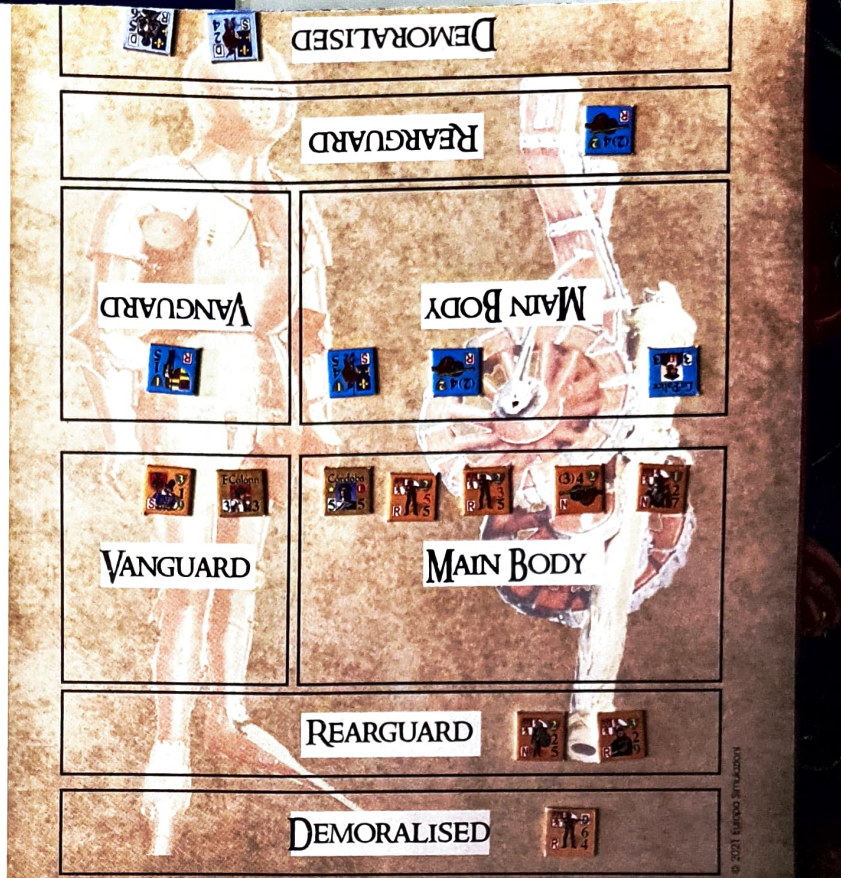
El Gran Capitán propose une véritable simulation de la guerre à deux niveaux distincts, celui des opérations et celui des batailles, c'est bel et bien l'échelle opérative qui domine le jeu et c'est dans sa gestion raisonnée que la victoire sera le plus souvent acquise : la priorité des joueurs réside dans le bon approvisionnement de leurs forces et leur concentration, rapide et efficace, le moment venu.

Des développements réussis

El Gran Capitán se distingue du premier jeu de la série par un changement d'échelle qui est en affecté d'un facteur 3, 10 km par hexagone au lieu de 3,3 km et 15 jours par tour de jeu au lieu de 5 jours. L'empilement est limité à trois forces par hexagone, ce qui complique la coordination des différentes composantes de chaque armée. Cette variation d'échelle a aussi un impact sur la durée des scénarios, plus longs et plus complexes. La cause en est principalement la taille des territoires à contrôler qui sont en effet plus vastes que dans *All is lost save Honour* : cette fois-ci, prendre Naples ne suffira pas pour dominer l'Italie de Rome à Reggio ou Crotona, alors que la conquête de Milan était presque à elle seule déterminante dans l'opus précédent. De ce fait, *El Gran Capitán* met

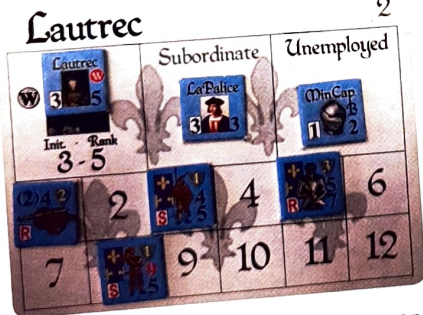
aussi l'accent sur les appuis locaux nécessaires aux forces françaises et espagnoles qui opèrent en Italie du sud. Il s'agit notamment de forteresses et de troupes locales,

dont il sera difficile de se passer pour l'emporter. Par ailleurs, c'est dans ses règles optionnelles, consacrées à la résolution grand-tactique des batailles rangées que le jeu atteint sans doute sa plus grande complexité, mais aussi des mécanismes moins fluides et convaincants. Si elles apportent du chrome historique, ces règles supplémentaires alourdissent, sans grands bénéfices, un système de jeu qui possédait déjà les bons équilibres. Elles permettent néanmoins de simuler les combats des avant-



La résolution grand-tactique des batailles s'appuie sur des règles sophistiquées qui permettent, à cette occasion, de changer efficacement d'échelle.

gardes, de gérer l'engagement des arrière-gardes, de prendre en compte la formation tactique des troupes d'infanterie ou de gérer plus précisément les charges de cavalerie. Les nouveautés portent sur les effets des armes à feu, la combinaison des différentes armes ou l'impact des retranchements de campagne.



Un travail d'orfèvre

Terminons par les éléments les plus réussis d'*El Gran Capitán* : sa carte et ses scénarios.

La carte, dessinée par Sergio Schiavi, est

en une véritable œuvre d'art. Nicolas Contardi l'a conçue en se référant à une carte d'époque intitulée « *Atlante delle Province de Regno di Napoli* ». Il explique l'avoir découverte par hasard et s'en être servie comme modèle. Le résultat est époustouflant, pour qui aime les graphismes classiques et l'absolue rigueur historique. Les cinq scénarios couvrent quant à eux une vaste période allant de 1481 pour le premier à 1528 pour un autre d'entre eux. Trois scénarios couvrent des périodes de deux à trois années

complètes, obligeant les joueurs à songer à leurs quartiers d'hiver. On y croise un bon nombre de célèbres chefs de guerre français, comme Charles VIII, Lautrec, La Palice ou Bayard, ainsi que les troupes de nombreux états, accompagnées d'un cortège de mercenaires suisses et de Landknecht allemands. Deux scénarios font l'objet d'une aide de jeu en couleur qui indique de manière très pratique les détails du déploiement initial : placement des chefs et des unités, disponibilité des renforts et références à certaines règles particulières. *El Gran Capitán* a été pensé pour être facile à mettre en œuvre, malgré son niveau de complexité qui reste celui d'un vrai wargame à l'ancienne, c'est-à-dire doté d'un livret de 50 pages, dont 25 pour les règles de base... Cela dit, le plaisir de parties disputées et un plongeon immersif dans le *Quattrocento* italien sont bien au rendez-vous.

Frédéric BEY

EL GRAN CAPITÁN

Qualités : qualité et beauté du matériel, finition du jeu et praticité des aides de jeu, historicité, intérêt de chaque scénario.

Défauts : des règles optionnelles grand-tactiques un peu lourdes.

Editeur : Europa Simulazioni.