Succession Wars

Résumé

Computer Enhanced Succession Wars

Auteur : Hugues Legault

Ce document se veut un résumé du contexte social, politique, militaire et économique dans lequel se déroule le jeu Succession War. Pour ceux qui seraient intéressés à en apprendre plus, voir le document dont une version française sera disponible éventuellement.

Succession Wars

Introduction

Le jeu *Succession Wars* est dérivé d'un jeu tactique appelé *Battletech* développé par FASA . Dans l'environnement *Battletech*, l'élément clef des combats est le Battlemech. Il s'agit de robots de 20 à 100 tonnes contrôlés par des pilotes humains et qui imposent leur loi sur les champs de batailles. Même si l'univers de *Battletech* a été conçu pour un jeu de combat tactique ou l'on opère individuellement chacun des mechs, d'autres jeux ont été développés pour offrir des possibilités à tous les niveaux. *Mechwarrior* est un jeu de rôle se déroulant dans l'univers de *Battletech* et permettant au joueur d'entrer dans la peau d'un personnage de cet univers. *Battleforce* est une version stratégique de *Battletech* qui permet de mener des combats à l'échelle planétaire tandis que le jeu Succession Wars permet de jouer à l'échelle de l'univers entier.

C'est sur ce jeu de table complexe mais d'utilisations relativement simple que porte le projet *Computer Enhanced Succession Wars* Ce dernier a pour but de réaliser une version informatique de *Succession* Wars et de l'enrichir d'éléments plus complexes en plus de multiplier le nombre de joueurs possible. Jusqu'à maintenant seul Battletech a été informatisé sous forme d'un simulateur de combat tactique.

Contexte et États

Nous sommes en 3025 et l'humanité a colonisé près d'un millier de mondes. Autrefois unifié, cet univers est maintenant divisé en cinq principaux États qui se disputent le control de l'univers. Peu importe l'État, la base de leur système politique est essentiellement un système féodal.[1]

[1] C'est à dire par la reconnaissance et la loyauté des vassaux envers leur dirigeant, exactement le même principe des barons envers un roi par exemple.

Tout comme le système monarchique, le pouvoir central se transmet par hérédité, donc les états sont dirigés par les mêmes familles depuis leur fondation.
Donc, Lorsque l'on fait référence à un État, on le désigne généralement sous l'appellation Maison (*House*) en référence à la famille[2]. On compte cinq principales maisons[3] :

Lyran Commonwealth, dirigé par Katrina Steiner : House of Steiner
Federated Suns, dirigé par Hanse Davion : House of Davion
Capellan Confederation, dirigé par Maximillian Liao : House of Liao
Draconis Combine, dirigé par Takashi Kurita : House of Kurita
Free World League, dirigé par Janos Marik : House of Marik

Battlemech

Les formations sont calculées selon le nombre de mechs :
Lance : 4 mechs
Compagnie : 3 lances ou 12 mechs
Bataillon 3 compagnies ou 36 mechs
Régiment 3 bataillons ou 108 mechs

À cela est ajouté un élément de qualité (recrue, régulier, vétéran et élite). La fusion des deux est la force de chaque formation.

Les autres unités de combats (chars d'assaut, infanterie, etc.) sont désignées sous le terme unité conventionnelle

Technologie et Comstar

Après plus de 250 ans de guerre presque sans arrêt, beaucoup d'infrastructure ont été détruite au point de faire reculé la race humain au point de vu santé et technologie. Les technologies du passé qui subsistent encore sont donc d'importantes sources de pouvoir pour qui les contrôle.

À travers ces siècles de guerre, la Comstar a su demeurer neutre et éviter la guerre. Il s'agit d'une société quasi-religieuse (voir même une secte) basé autour de la terre et dont l'ensembles des belligérants (et pas nécessairement avec enthousiasme) reconnaissent sa neutralité. Même si elle ne possède que la Terre, cette organisation est présente partout ans l'univers avec son réseau de communication sophistiqué. Comme elle est la seule à être encore capable de comprendre et d'opérer les systèmes de communication entre les différents

[2] Dans l'univers de Battletech on emploie jamais le mot État... on parle de House, lorsque l'on en désigne une en particulier on va dire le Combina de Draconis, ou Kurita, ou la Maison de Kurita
[3] Les noms anglais sont utilisés car la traduction ne leur rendrait pas justice

mondes elle peut imposer sa neutralité. Sans la Comstar, les dirigeants des différentes maisons ne peuvent plus communiquer avec leurs planètes et surtout avec leurs armées. Il est à noter que la Comstar n'hésite pas à utiliser à son avantage sa position, et peut même interférer dans certain conflit.

La Comstar possède comme armée des anciennes armes de haute technologie pour défendre ses installations... mais n'en a pas eu besoin jusqu'à maintenant. Personne n'a accès à la terre puisque celle-ci est neutre.

Jumpship

Il s'agit de vaisseau de transport entre les planètes. Comme beaucoup d'autres éléments de Battletech il s'agit d'une technologie perdue : on sait comment ils fonctionnent mais on ne sais plus comment les construire. Étant donné leur rareté il existe une entente informelle de ne pas les détruire mais de les capturer. Détruire un jumpship serait comme pour un pays du XXieme siècle de ne pas respecter les accords de Genève.

Industrie

Comme mentionné, les infrastructures de hautes technologies sont peu nombreuses, et plus souvent qu'autrement il s'agit de technologie perdue.
Il n'est pas rare que les maisons attaquent pour capturer ces mondes qui possèdent les industries on encore envoie des forces pour détruire les usines. Donc endommager et/ou détruire les capacités de production fait partie intégrante du jeu.

Périphérie

L'univers de Battletech est comme une grosse tarte divisée en 5 pointes inégales que sont les maisons. Le centre de cette tarte est la Terre. Au-delà de la tarte il existe quelques petits mondes plus ou moins neutres. Désignés sous le terme de périphérie, ces royaumes ne prétendent pas (et surtout ne peuvent pas) s'imposer comme puissance.
On peut aussi y retrouver un refuge pour les pirates, les renégats ou toute personne désirant se cacher ou se faire oublier.

Mercenaire

Il s'agit d'un univers ou la corruption est maître et qui dit corruption, dit argent. Où il y a de l'argent à faire il a une demande. Dans l'univers de Battletech, les unités militaires ne sont pas toutes des composantes d'armées régulières. Les mercenaires ont une part TRES SIGNIFICATIVE dans la force totale des maisons

Dernier point : L'univers de Battletech est très riche et je crois que l'histoire a été écrite jusqu'en 3072 si c'est pas plus. Donc, il est possible que si vous faites des recherches sur Internet que vous rencontriez des éléments non mentionnés tel les Clans… oubliez ça et tentez de trouver où l'on parle de 3025.