



CLASH OF CULTURES

MONUMENTAL EDITION

CODEx
VICTIS

SI LE CODEX VICTIS EXISTE

aujourd'hui, c'est tout d'abord grâce à votre confiance.

Un Codex dédié à tous les vaincus qui ont permis aux vainqueurs d'être reconnus au travers de l'Histoire.

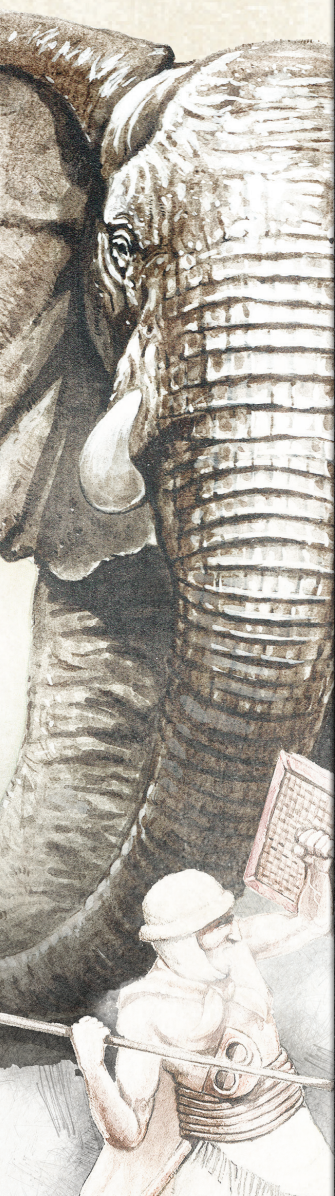
Et pourtant ce sont ces rêves brisés et ces combats incessants qui ont pavé le chemin de ces Chefs qui vous seront présentés ici.

De la même façon, si cette édition de Clash Of Culture existe, c'est aussi grâce à ces nombreux prototypes qui n'ont jamais été édités.

Ou à cause de ces jeux imparfaits qui ont tenté d'amener une expérience ludique sans totalement y arriver.

CE QUE VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR ICI

c'est un entretien exclusif avec l'auteur, ainsi que les différentes illustrations qui composent et apportent vie à ce jeu si unique.



CLASH OF CULTURE : LA GENÈSE

J'ai toujours été un fan des jeux de civilisations sur ordinateur, et j'ai toujours voulu jouer une version plateau de ce genre de jeu. En ce temps-là, aucun des jeux existants ne me procurait les sensations que je recherchais. C'était le point de départ.

À partir de là, la question était simple : « Si je devais le faire en tant que jeu, comment je m'y prendrais ? » Il y'avait déjà un gros nombre de jeux de civilisations, mais ils faisaient les choses d'une manière différente. Ils se concentraient sur des aspects du jeu différents.

J'AVAIS EN TÊTE UN CERTAIN NOMBRE DE CHOSES À RÉALISER.

Je voulais un système technologique qui soit placé devant soi, pour avoir facilement une vue d'ensemble de ce que les technologies allaient proposer. Je les voulais flexibles, mais pour autant plutôt logiques, sans avoir ces étranges « sauts de technologie ». Il y a cette progression plutôt logique, mais qui ne bloque pas les joueurs s'ils ont fait un mauvais choix au début. Je voulais éviter ça.

Puis j'ai voulu que tout soit sur le plateau. Je voulais voir les constructions, les cités grandir. Je voulais voir mes armées bouger. Je ne voulais qu'un bas niveau d'abstraction, je voulais voir le plus de choses possible physiquement.

Donc c'est ainsi que l'idée des cités est arrivée, je voulais voir à la fois les cités grandir, mais aussi comment elles allaient devenir différentes les unes des autres et avoir des cités avec certains types de bâtiments, et d'autres cités avec un autre type. C'est pour ça que j'ai lié dans le jeu le type des bâtiments et l'agrandissement des cités. Tandis que les cités grandissent, elles gagnent des bâtiments aux différents pouvoirs.

DE NOMBREUX JEUX ONT DES SYSTÈMES DE TECHNOLOGIES...

Une des inspirations, un des jeux de l'époque était Twilight Imperium (alors en seconde édition). Il y avait toutes ces cartes que l'on devait parcourir. Il est difficile de voir quelles sont les choses que tu devais acheter pour atteindre ce que tu voulais développer ensuite, puis te référer aux règles pour voir la progression. Et ce n'était pas très pratique. Ils ont fixé ça dans la 4e édition que je n'ai pas encore essayé. D'où le choix d'un plateau en face des joueurs pour qu'ils voient ce qu'ils pouvaient faire.

Bien sûr, il y a quelques inconvénients, les nouveaux joueurs peuvent trouver un peu intimidant de voir toutes les technologies d'un coup plutôt que de les présenter petit à petit. La façon dont j'ai essayé de corriger ça était d'avoir une avancée « haute » de chaque catégorie.

Si ce plateau de technologie a une grande importance, mais je voulais que cela reste cependant très flexible et voir de larges différences entre chaque civilisation selon l'ordre choisi par les joueurs ou ce que ces derniers priorisaient. Même si tout le monde possède le même tableau, il reste très ouvert sur les stratégies que l'on peut adopter, pour tester des choses, pour asseoir sa stratégie ou bien pour s'adapter à ce qui est autour de nous.

Si on a beaucoup de bords de mer, on peut partir sur les technologies maritimes, etc. Cela reste le cœur du jeu, mais ça ne fait pas la totalité du jeu qui reste quand même centré sur le fait d'avoir des choses sur le plateau, les cités qui grossissent, les armées qui se développent. Ainsi, quand les grosses armées bougent, on les voit.

QUAND J'AI FAIT LE TOUT PREMIER PROTOTYPE,

J'ai de suite senti que ça pouvait être génial. C'était bien sûr très basique et peu fluide. Mais j'ai joué avec un ami et les sensations étaient déjà présentes. Je n'ai jamais sorti beaucoup de jeux, mais j'ai travaillé sur beaucoup de protos (j'en ai 5 ou 6 par exemple) qui n'ont jamais été matérialisés, car ils n'ont jamais procuré ces mêmes sensations que le prototype de Clash Of Cultures.

EXTENSION :

J'adorais l'idée que lorsque l'on regardait son plateau de technos à la fin d'une partie du jeu de base, on pouvait se dire « Tiens! C'est un peu comme la Grèce ». Puis j'ai toujours eu cette idée d'ajouter des civilisations avec leurs propres développements techniques. Mais c'était trop complexe pour le jeu de base. Donc j'ai laissé ça de côté quelque temps pour pouvoir l'explorer plus tard, et lui donner cette saveur en plus.

Les gens appréciaient le jeu de base parce qu'il n'était pas trop complexe, mais, quand tu commences à connaître le jeu, on se posait des questions comme « D'accord, mais qu'est ce que ça ferait si je pouvais jouer cette civilisation, devenir ces vikings ou ces Romains. » C'était une façon d'arranger ça de manière naturelle.

Lorsque j'ai développé l'extension, j'ai vraiment voulu donner au joueur le sentiment de vraiment en avoir pour son argent. Ajouter de nombreuses choses. Le jeu de base était très jouable, mais ajouter les civilisations le porte vraiment vers le haut. Et donc elles font partie intégrante de la Monumental Édition.

QUELQUES MOTS À PROPOS DES CIVILISATIONS :

Pour les civilisations, de manière générale, j'ai regardé l'histoire de ces civilisations. J'ai aussi voulu jouer avec les clichés, les choses pour lesquelles les civilisations sont connues. Ce n'est probablement pas 100 % correct côté histoire, mais cela donne la sensation de jouer une civilisation précise. Par exemple Carthage, ils ont des éléphants, mais en réalité, beaucoup sont morts lors du voyage à travers les montagnes. Mais ça faisait partie du feeling de jouer Carthage. Avec les Grecs, la culture grecque a eu un gros impact sur l'Europe, Rome y compris, ça a donné une civilisation orientée sur le rayonnement culturel. Et quelques spartiates pour le côté guerrier.

Les civilisations viennent avec 3 chefs qui jouent aussi sur ce côté feeling : Périclès, par exemple, a une capacité navale parce qu'il était connu pour ses capacités maritimes. Donc on peut avoir ce côté civ de façon assez prononcée du côté des chefs aussi. Je n'ai pas réellement de civilisation favorite parce que j'adore prendre n'importe quelle civilisation et avoir cette sensation de vraiment la représenter.

CONSEILS STRATÉGIQUES

C'est un jeu dans lequel un joueur expérimenté aura un gros avantage. Parce qu'il sait comment les armées bougent, les technologies à développer. Le meilleur conseil serait de garder un œil sur ce que fait ton adversaire au niveau des armées et des navires pour éviter d'être surpris.

Le jeu est pensé de façon à ce qu'il soit difficile de surprendre quelqu'un qui connaît le jeu. Il y a une sorte de préparation avant de pouvoir lancer une grosse attaque. Donc les joueurs expérimentés pourront toujours voir venir une attaque. Le jeu vous permet de réagir. Vous ne pouvez pas jouer juste dans votre coin. Vous devez prêter attention à ce que font les autres.

POURQUOI UNE NOUVELLE VERSION ?

Le précédent éditeur ne souhaitait pas continuer. Quand j'ai eu la nouvelle, j'ai réfléchi à quoi faire et j'ai contacté Zev qui a réalisé la première version et qui est maintenant à Wizkid. Je l'ai rencontré parce qu'il était au Danemark. Je lui ai dit « J'ai récupéré les droits de Clash of Cultures », et il a fait « D'accord, est-ce qu'on peut le faire? ». C'était la personne qui a vu en premier le potentiel de ce jeu. Et donc j'étais plutôt content de le refaire avec lui.

Bien sûr, vu qu'on savait qu'on allait devoir refaire à peu près tout, art et tout, c'était une chance pour moi de revisiter le jeu et de l'améliorer après toutes ces années. J'ai trouvé des choses que je pouvais ajuster pour les rendre meilleures.

Je suis très fier de ce jeu, même la première édition, mais il y avait quelques trucs que je pouvais affiner pour les rendre encore meilleures.

Donc c'était une opportunité à saisir de revisiter tout ça. Il n'y avait rien qui nécessitait vraiment d'être réparé, c'était plus du réglage.

LE RENDRE PLUS ACCESSIBLE.

Enlever quelques règles très mineures qui ne faisaient plus vraiment sens et n'apportent pas grand chose. Le rendre un peu plus simple sur certaines choses. Mais c'est vraiment mineur. Si on a joué à la première version, puis à l'édition Monumentale, on se sentira directement à l'aise. Mais il y'a quelques ajustements pour le rendre encore meilleur.

ET PEUT-ÊTRE UN JOUR DANS LE FUTUR ?

Je n'ai pas vraiment d'autres idées pour améliorer ce qui est déjà là. Sans utiliser le mot « parfait », je ne vois pas comment améliorer ce système. Mais j'ai quelques idées avec lesquelles je joue un peu pour une extension. Il y a toujours des possibilités pour quelques civilisations, etc. Je suis en train de réaliser des prototypes, mais je ne peux rien annoncer, car rien n'est encore signé. Bref, j'ai des idées.

J'ai des versions de, peut-être, près de 7 nouvelles civilisations. Mais même si ces idées existent, je suis cependant extrêmement content de la Monumental Édition.

CHANGEMENTS

Un des plus gros changements entre l'ancienne et la nouvelle édition est le passage en 3D des merveilles.

À la base, il n'était pas possible de faire des miniatures pour les merveilles. Lors de la première édition, c'était hors de question : faire 7 modèles uniques. Ça n'allait juste pas arriver. Et comme on utilisait des standees en carton, et qu'ils étaient bien trop différents du reste des pièces, elles ne pouvaient pas faire partie intégrante des cités. J'ai fait le choix de dire « Bon, c'est quelque chose de différent ». Quand j'ai attaqué la nouvelle version, Zev m'a dit « Faisons des miniatures pour les merveilles ». J'ai dit « D'accord » et du coup, cela a permis de les proposer réellement comme des parties des cités.

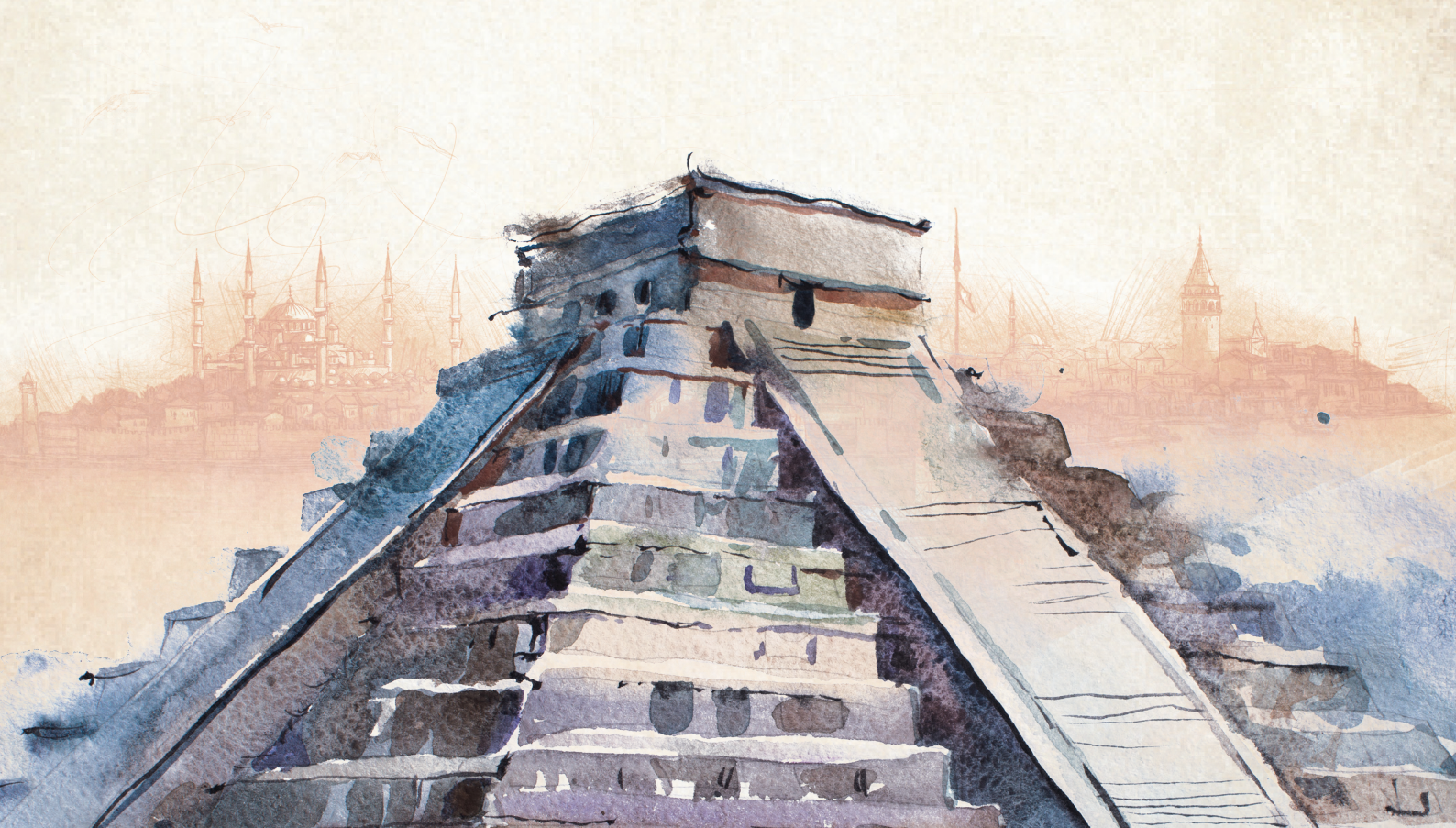
Non seulement ça fait sens, mais en plus, ça gagne de la place sur le plateau.

ASTUCE DE DESIGN

Je ne peux que penser des jeux que j'ai envie de jouer. Et je ne peux pas franchement penser à ce que les autres vont penser de mon jeu. Car je pense que si le jeu me plaît, il plaira à d'autres. Je n'essaye pas de coller à un marché. J'essaye de faire ce qui est le meilleur jeu de civilisations pour moi.

C'est peut-être pour ça que je ne crée pas beaucoup de jeux, c'est surtout que si je n'ai pas l'impression que ce n'est pas le meilleur de son genre, je préfère ne pas le faire.

Je précise que le fait de penser que c'est le meilleur de son genre s'applique à moi, je comprends parfaitement que d'autres joueurs penseront la même chose d'autres jeux à la place.



LES AZTÈQUES

En jeu, les Aztèques sont des guerriers. Leurs sacrifices rituels ciblaient d'ailleurs des prisonniers de guerre, nobles ou soldats, car leur sang était plus précieux.

Bien qu'il puisse être intéressant de cumuler ces prisonniers pour pénaliser vos adversaires et remporter des points de victoires, il peut aussi être intéressant de les offrir aux dieux au bon moment afin d'éviter à votre cité de sinistres événements. Il peut aussi être intéressant de les offrir aux dieux au bon moment afin d'éviter à votre cité de sinistres événements. Enfin, leur point fort est la gestion des événements qu'ils peuvent contrôler et remplacer à leur guise.



ACAMAPICHTLI

Acamapichtli est le premier souverain aztèque (Tlatoani) historiquement identifié. Lui-même n'est sans doute pas d'origine aztèque, mais toltèque. En effet, selon une légende, les Aztèques estiment nécessaire pour leur organisation politique de descendre du peuple toltèque. Aussi ils prièrent avec insistance le seigneur toltèque de Culhuacan pour qu'il autorise un des membres de sa famille à régner sur eux.



AHUITZOTL

Il fut un grand conquérant et étendit son empire dans les états mexicains actuels de Veracruz, Guerrero et une partie du Chiapas. Il assura, par toute une série de postes militaires, la sécurité des routes et favorisa ainsi les relations commerciales sur l'empire aztèque.

Grand constructeur, il renforça l'approvisionnement en eau de la capitale en faisant construire l'aqueduc de Coyoacán et en inaugurant le jour de son avènement les travaux d'agrandissement du Templo Mayor de Tenochtitlan commencés sous le règne de Tizoc.

Selon le codex Durán, 80 400 personnes furent sacrifiées le jour de cette inauguration; bien que ce chiffre soit probablement exagéré, il semble que sous son règne la pratique des sacrifices humains se soit étendue.



MARQZEN

Ce nom fait référence à l'auteur du jeu, Marcussen. C'est en fait son pseudonyme sur internet.

LES JAPONAIS

Les Japonais allient agriculture et poterie, ce qui leur permet de récolter tout en produisant de la Culture. Mais c'est l'art du subterfuge, ainsi que la construction de forteresses qui leur permettra d'orienter leur stratégie autour de leurs cartes Action (des cartes bonus qui vous aideront tout au long de la partie, et pendant les combats), tandis qu'ils contrôlent celles de vos adversaires.



EMPEREUR GO-TOBA

L'empereur Go-Toba, 82e empereur du Japon monte sur le trône à l'âge de 3 ans. Il devient un empereur qui, malgré un pouvoir politique limité, s'intéresse à l'art sous de nombreuses formes :

Calligraphie, peinture, musique, poésie. Ce touche à tout s'éloignera du trône à 18 ans, abdiquant sous la pression du Shogun.



EMPEREUR JINMU

L'empereur Jin-mu est considéré comme le fondateur mythique du Japon, descendant d'Amaterasu, la déesse du Soleil. Une figure mythologique plus qu'historique, il serait le premier empereur.

Selon les légendes, il utilise souvent la présence du soleil comme d'une arme, se positionnant de manière à éblouir ses ennemis afin de remporter la victoire.



EMPEREUR SUIKO

L'impératrice Suiko est la première impératrice du Japon. Montant sur le trône pour éviter une guerre de succession, elle prendra des décisions importantes, même lorsqu'elle sera limitée par la présence du prince Shōtoku comme régent. Elle reconnaît par exemple bouddhisme officiellement.

LES ROMAINS

Si les Romains ont réussi à contrôler une grande partie de l'Europe, c'est surtout grâce à leur organisation. Aqueducs, voies romaines, ou encore provinces administratives leur permettent de gérer au mieux le déplacement de vos unités tout en développant leurs cités.



EMPEREUR AUGUSTE

Fils adoptif posthume de son grand-oncle maternel Jules César, c'est le premier empereur romain. Aussi connu sous son ancien nom, Gaius Octavius, ce brillant stratège repousse les frontières romaines. On lui donne alors le titre d'Auguste, le Vénérable, qui le place au-dessus de l'État.



JULES CÉSAR

Caius Julius est un des grands noms de l'histoire de la civilisation romaine. Enfant, il est doté comme beaucoup de nobles d'un surnom. C'est « Caesar », qui veut dire « éléphant » qui est choisi.

Devenant Imperator après de grandes victoires militaires, il prend les pleins pouvoirs peu à peu, grâce au peuple qui l'adore. Nommé Dictateur à vie, il est peu après assassiné par une conspiration de sénateurs, le soupçonnant de vouloir instaurer une nouvelle monarchie.



SYLLA

Aristocrate issue d'une lignée de noble, stratège de guerre, mais aussi diplomate. Antérieur à Jules César et Auguste qui s'inspirent tous les deux de ses réformes. Après son accession au pouvoir, il est à l'origine des « proscriptions » qui permettent d'interdire toute aide et hébergement à ses opposants lors de la guerre civile dont il sort vainqueur, la condamnation à mort étant alors interdite. C'est ainsi qu'il se débarrasse indirectement d'une grande partie d'anciens sénateurs et qu'il prend ensuite les pleins pouvoirs durant un temps.

LES CARTHAGINOIS

Qu'est-ce qui représente mieux Carthage que son élevage d'éléphants de guerre? Les Carthaginois sont aussi adeptes de la navigation. Leur flotte immense peut amadouer les pirates qui seront des alliés temporaires bien efficaces. Et leurs navires leur permettent de fonder de nouvelles cités comme autant d'avant-postes dans les territoires de vos adversaires.



HANNIBAL BARCA

Le « Père de la Stratégie » est un général carthaginois qui a combattu les armées de Rome une grande partie de sa vie et a avancé sur Rome malgré une infériorité numérique sur plusieurs batailles. Son passage des Alpes à dos d'éléphant reste une des raisons de sa célébrité actuelle.



HANNON LE NAVIGATEUR

Explorateur Naval Carthaginois. Il est célèbre pour avoir exploré une grande partie de l'ouest de l'Afrique. Son périple est alors retranscrit dans le temple de Baal à Carthage, ou il sera traduit en grec.



REINE DIDON

Princesse phénicienne mythique, et première reine de Carthage. Elle aurait fondé la cité en commençant par créer un camp sur une colline « Byrsa » (la place forte).

Sa légende parle aussi de son suicide par le feu alors qu'elle feint d'accepter un mariage avec Hiarbas, le roi de la nation de Maxitani.

LES GRECS

Les Grecs ont connu un rayonnement culturel important, les Romains allant même jusqu'à adopter la plupart de leurs traditions et leur mythologie; il est plutôt logique de retrouver cet aspect renforcé ici. Les Grecs échangent ainsi leur Culture (l'une des ressources du jeu) contre d'autres ressources tout aussi utiles. Les spartiates qui les appuient ne sont pas connus pour rigoler quand il est temps de montrer la puissance de leur armée.



ALEXANDRE LE GRAND

Roi de Macédoine, il est considéré comme l'un des plus grands conquérants de l'Histoire. Ainsi, c'est quasiment tout l'Empire perse qui tombe devant ses expéditions successives. Il avance alors vers l'Inde avant de revenir à Babylone pour administrer son empire.



LÉONIDAS

Léonidas Ier de Sparte est célèbre pour son opposition à Xerxès le roi Perse, et la bataille des Thermopyles dans laquelle il trouve la mort. C'est sa légende, poussée notamment par Hérodote, qui viendra entériner la légende du grand sacrifice guerrier qui connaissait son triste destin suite à une visite de l'oracle de Delphes.

« Pour vous, citoyens de la vaste Sparte,
Votre grande cité glorieuse ou bien sous les coups des Perséides
Tombe, ou bien elle demeure; mais sur la race d'Héraclès,
Sur un roi défunt alors pleurera la terre de Lacédémon
Son ennemi, la force des taureaux ne l'arrêtera pas ni celle des lions,
Quand il viendra : sa force est celle de Zeus.
Non, je te le dis,
Il ne s'arrêtera pas avant d'avoir reçu sa proie, ou l'une ou l'autre. »
- Hérodote, Histoires, VII, 220



PÉRICLÈS

Homme d'État athénien et grand orateur, il organise de nombreux travaux pour embellir Athènes et y installe une démocratie radicale. Si, auparavant, seuls les plus riches avaient le temps de prendre part aux affaires publiques, les citoyens qui le faisaient recevaient maintenant une indemnité qui permet aux plus pauvres de participer à la vie politique de leur grande cité.

LES MAYAS

Les Mayas connaissent l'astronomie, ils savent lire l'avenir dans les étoiles; ce qui leur permet de prévoir et d'éviter certains événements fâcheux. Pourtant, c'est bien dans leur talent architectural que l'on retrouve la prestance de cette civilisation. Vous profiterez ainsi des avantages des montagnes environnantes afin de construire des cités plus imposantes que jamais.



K'INICH JANAAB' PAKAL

Aussi connu comme Pacal "Bouclier" Le Grand, il fut le souverain de la cité-État de Palenque. Il y est alors confronté à plusieurs attaques des États voisins de Pomona et Calakmul auxquels il doit faire face jusqu'à ce qu'il commence à conquérir des cités mineures, ce qui assoit à sa position de commandant jusqu'à ses 80 ans.



SIYAJ K'AK

Son nom qui signifie « Un feu est né » a longtemps été traduit comme "Grenouille Fumante" auparavant. Originaire de Teotihuacan, ou pas loin, Siyaj était un chef de guerre.

Figure politique importante, on trouve beaucoup de mentions de lui dans différents monuments mayas, tel que Tikal, dont il était le souverain pendant un temps.



WAK CHANIL AJAW

La Dame Six Ciel était une importante souveraine Maya qui fut à la tête de Naranjo pendant une grande partie de sa vie pour y établir une nouvelle dynastie.

Elle s'occupa d'importantes cérémonies calendaires et fit construire plusieurs monuments dans la cité. Son règne dure jusqu'à ses 70 ans et son successeur est soupçonné d'être en réalité son fils.

LES ÉGYPTIENS

Les Égyptiens savent trouver des ressources même dans les terrains les plus désertiques. Cette civilisation est très ritualisée, et ce sont ces rituels qui lui ouvrent la possibilité, en jeu, de pouvoir à la fois profiter des effets d'une autocratie et d'une théocratie. Ce peuple dispose aussi d'une capacité unique qui vous permet de débloquent les puissants progrès de ces deux régimes politiques à la fois.



CLÉOPÂTRE

La reine du Nil, de descendance grecque, est une des souveraines les plus connues de l'Histoire. Dirigeant l'Égypte d'une main impitoyable, elle a fait exécuter la majorité de ses rivales et possiblement son propre frère qu'elle avait dû épouser.

Elle va cependant séduire plusieurs hauts placés romains, dont César et Marc Antoine. Toute sa vie, elle protégera l'Égypte de Rome, avant de se suicider lorsqu'Octave prend le pouvoir et annexe son pays.



IMHOTEP

Architecte, mais aussi Vizir du roi Djéser, "Celui qui vient en paix" est considéré comme le fondateur de la médecine égyptienne.

Novateur, il propose de nombreuses réformes que ce soit côté religieux ou côté architectural. Il est déifié après sa mort, bien que n'ayant jamais été roi.



RAMSÈS II

Ce pharaon est connu pour avoir eu le règne le plus long d'Égypte. Jusqu'à ses 91 ans, il a fait bâtir de nombreux monuments, et est surnommé le "pharaon bâtisseur". Il est aussi réputé pour être un grand conquérant.

LES VIKINGS

Les Vikings sont connus pour leurs raids, mais ils sont aussi commerçants et grands explorateurs! Leurs unités sont capables de monter très rapidement une flotte de navires sans l'aide d'une cité. Leurs drakkars peuvent établir des liens commerciaux durables avec les villes de vos adversaires, ou leur prélever un lourd tribut. Lorsque les Vikings parcourent les mers, ces dernières ne sont jamais sûres.



KNUT II LE GRAND

Roi d'Angleterre, du Danemark et de la Norvège ainsi que d'une grosse partie de la Suède, Knut était à la tête de ce qui était considéré comme l'empire de la mer du Nord.

Une légende raconte qu'il démontra à ses courtisans qu'un roi avait ses limites face à un Dieu en ordonnant aux vagues de la mer de s'arrêter.



ERIK LE ROUGE

Explorateur de renom, il fonde la première colonie d'Europe au Groënland. Son surnom viendrait de la couleur rousse de sa barbe et ses cheveux.

Son fils Leif Erikson aurait suivi les traces de son père et aurait découvert "Vinland", nom qui pourrait être une des parties de l'Amérique sur lesquelles ont été retrouvées des traces de la présence Vikings.



RAGNAR LODBROK

Roi mythique d'une des sagas scandinaves, la légende de Ragnar semble regrouper sous une seule grande histoire, les actions de plusieurs rois.

Viking sanguinaire, il aurait été à l'origine de la grande armée viking et de nombreux pillages, attaquant durant les jours saints chrétiens, afin de ne rencontrer aucune résistance.

LES CHINOIS

Disposant de territoires immenses, les Chinois ont rapidement organisé la production agricole sous forme de rizières structurées qui produisent de la nourriture de manière plus efficace. Leur maîtrise de l'art de la Guerre, et leur grand stratège Sun Tzu, leur permet de se préparer au combat plus rapidement que les adversaires. Enfin, la Grande Muraille représente l'une de leurs prouesses architecturales et la construire en tant que merveille sera plus aisé pour eux.



IMPÉRATRICE WU ZETIAN

Seule impératrice ayant régné sur l'empire du Milieu dans un empire qui ne permettait aux femmes que de régner «entre» les successions. Au prix de nombreuses intrigues, elle arrive à se hisser de concubine à impératrice, destituant son fils au rang de simple héritier.

Elle fonda la dynastie Zhou. Bien que considérée comme une usurpatrice par les livres de l'époque, elle a cependant été considérée comme étant une gouvernante fiable.



QIN SHI HUANG

Roi de Qin, il décide très tôt d'unifier la Chine au travers de nombreuses guerres et réformes. Ce sont pas moins de six royaumes qu'il arrive à unifier sous un seul grand empire. Et il devient ainsi le premier empereur de Chine.

Sous son règne, il unifie les poids, les mesures, la monnaie et la langue sous un socle de lois communes. Il est enfin à l'origine de la Grande Muraille de Chine. Il est enterré dans le mausolée de Xi'an avec plus de 7000 statues de soldats et de chevaux en terre cuite.



SUN TZU

Sun Tzu est probablement le stratège le plus célèbre au monde. Auteur de l'Art de la Guerre, un ouvrage dans lequel il répertorie nombre de stratagèmes pour tromper l'ennemi et permettre une victoire à moindre coût. Bien que son existence ne soit pas totalement confirmée, pouvant correspondre à plusieurs personnes, son ouvrage, lui, est encore bien présent aujourd'hui.

LES PERSES

Les troupes Perses sont entraînées. Leurs éléphants viendront perturber les lignes adverses et vos Immortels brilleront d'avantage au fur et à mesure de votre investissement culturel. Cette nation unique a les moyens de se protéger, mais ses chefs lui permettent de mieux défendre ses frontières, de développer son rayonnement voire de passer à l'offensive si nécessaire.



CYRUS II LE GRAND

Fondateur de l'Empire perse des Achéménides. Si l'Histoire n'a pas retrouvé de traces de son ancêtre Achéménès, Cyrus a marqué son époque et fut représenté à la fois comme un conquérant de renom, mais aussi un roi sage. C'est par sa conquête de Babylone qu'il met fin à l'empire de Nabuchodonosor et en libère les Juifs qui y étaient déportés.

Il porte alors le titre de "Roi des rois" afin de signifier qu'il accepte l'existence d'autres souverains à ses côtés. Son fils Cambyse II continuera son œuvre en conquérant l'Égypte, et son empire durera donc jusqu'à l'arrivée d'Alexandre le Grand.



DARIUS IER

En suivant les principes de son prédécesseur Cambyse II, il consolidera l'empire de ses ancêtres. L'empire, alors ébranlé par une crise de succession connaît de nombreuses révoltes, qui le conduira à sécuriser les frontières en conquérant l'Ouest de l'empire. Roi bâtisseur, il est à l'origine de la construction d'une nouvelle capitale, Persépolis.



XERXÈS IER

Le fils de Darius Ier accède au trône grâce à leur oncle, Artaban qui le départage de son frère, Artobarzanès. Il sera célèbre pour avoir entamé une conquête de la Grèce dans laquelle il sera ralenti par les Spartiates de Léonidas. Il arrive à prendre Thèbes, ou encore Athènes avant d'être repoussé à la bataille de Salamine.

LES INDIENS

Le peuple Indien peut recruter des éléphants bien plus facilement et les utiliser pour le commerce! De plus, cette civilisation possède des facilités à générer de l'Humeur (une ressource du jeu) pour ses villes, afin de propager ensuite sa culture. Les chefs Indiens, quant à eux, encouragent les joueurs à traverser leur empire de ville en ville et favorisent un jeu plus défensif.



AKBAR LE GRAND

Héritier d'un petit royaume musulman, il soumet tous les royaumes rivaux et bâtit autour d'Agra, l'empire le plus puissant de la péninsule indienne. On raconte qu'il était extrêmement tolérant envers les autres religions, courageux, mais appréciait aussi beaucoup les animaux, guépards et éléphants.



ASHOKA LE GRAND

Un des premiers à unifier l'Inde, l'extrême violence de ses conquêtes, et le nombre de morts important causé lors des différentes batailles le transforme peu à peu. Il renonce alors à la violence et poursuit une voie pacifique en encourageant le bouddhisme, mais aussi le végétarisme.

Il organise alors son empire au travers d'une administration décentralisée, de gros travaux de construction et d'irrigation, et des édits sont gravés dans la pierre et distribués dans le territoire pour éduquer la population sur les lois.



MAHARADJA SRI GUPTA

Fondateur de la dynastie Gupta en Inde du Nord. On l'associe aux différentes monnaies du roi qui ont suivi son règne ainsi que celui de ses descendants. On le considère donc comme étant porteur de prospérité.

LES CELTES

La civilisation Celte vient instaurer une dynamique tout autre dans la partie. Fini l'affrontement contre les Barbares puisque ces derniers vous apportent désormais des bonus divers! Il vous faudra alors les protéger et empêcher vos adversaires de les détruire. Vos chefs auront la capacité de former votre peuple pour qu'ils puissent effectuer des actions uniques.



REINE BOADICÉE

Reine guerrière, elle dirige la révolte des Bretons contre les Romains. Elle était l'épouse de Prasutagos, un roi celtte ayant prêté allégeance à Rome pour assurer l'indépendance de son peuple. Lorsque ce dernier meurt, c'est la totalité du royaume qui est alors annexé. Boadicée déclenche alors un soulèvement contre l'occupation romaine, à la tête d'une coalition de tribus bretonnes.



VERCINGÉTORIX

Roi des Arvernes, il passe à la tête d'une coalition de peuple gaulois qui a pour but de se libérer de l'occupation romaine. Il remporte ainsi la bataille de Gergovie, l'un des plus grands contrecoups aux forces d'occupation contre César en incendiant les fermes et les récoltes pour provoquer une guerre d'usure (la stratégie de la "terre brûlée"). Il est cependant défait à Alésia, où il se rend afin de protéger ses hommes.



VIRIATE

Dirigeant du peuple lusitanien, il résiste à l'expansion romaine dans l'ouest de la péninsule Ibérique. Excellent tacticien, il prend rapidement la tête des troupes lusitaniennes afin d'organiser une campagne militaire de grande ampleur. Il force alors le Sénat romain à signer une paix durable et une reconnaissance de l'indépendance des Lusitaniens lorsqu'il prend au piège Quintus Fabius Maximus Servilianus, un consul romain. Une paix de courte durée lorsque le successeur de ce dernier, Quintus Servilius Caepio, reprend les armes contre lui. Viriate se ferait alors assassiner par certains de ses ambassadeurs, soudoyés par Rome. Ces derniers ne virent jamais leur récompense une fois qu'ils vinrent chercher leur or et se firent exécuter avec cette phrase "Roma traditoribus non praemiatur". Rome ne récompense pas les traîtres.

LES PHÉNICIENS

Les Phéniciens sont connus pour leurs cités portuaires, le long de la façade méditerranéenne. Et ces fameux ports sont difficilement dissociables de leur culture. Si indissociables, que leur port ne peut être converti à une autre culture, même si la cité est conquise. C'est un peuple principalement marchand, dont les birèmes vous rappelleront qu'ils sont tout à fait capables de se défendre lorsque le commerce ne suffit plus.



ITHOBAAL IER

Roi de Tyr, il renverse le roi Phelles et fonde sa propre dynastie. Il développe alors son pouvoir sur l'ensemble de la Phénicie. On pense qu'il était prêtre d'Astarté avant de devenir roi, une déesse qui protège les souverains et leur dynastie.



ROI HIRAM IER

Roi phénicien de Tyr, il est principalement connu par la Bible. Il agrandit sa cité, Tyr, et y construisit de nombreux temples afin d'attirer les rois hébreux avec lesquels il établit des relations commerciales.



PYGMALION

C'est la mythologie grecque qui nous raconte l'histoire de Pygmalion de Tyr, qui accède au pouvoir très tôt, fait assassiner son oncle, grand-prêtre de Melqart, pour en récupérer les richesses, faisant fuir sa sœur Didon qui avait épousé Acherbas peu de temps avant puis finit par sculpter une statue dont il tombe amoureux et qui prendra vie grâce à Aphrodite.

Dans l'Histoire cependant, son véritable nom serait Pumiatom, et celui de sa sœur, Élissa. Celle-ci s'enfuit à Chypre avec un groupe de citoyens fidèles puis finit par fonder la ville de Carthage (cf. Reine Didon).

LES BABYLONIENS

Les Babyloniens ont fait de nombreuses découvertes scientifiques. Le fait d'être en théocratie ne les empêchera pas de continuer à inventer de nouvelles choses et leurs Idées (l'une des ressources du jeu, restreinte par ce choix de gouvernement) ne seront pas limitées. Enfin, les chefs babyloniens tels que Nabuchodonosor II vous aideront dans votre gestion des cités, et dans la construction des fameux jardins suspendus.

“Il nous faut plus de Ziggourats”



HAMMOURABI

Roi de Babylone, il est principalement connu pour l'ampleur de son œuvre autour du Code de Hammurabi, des textes de loi transcrits sur des stèles qui seront parmi les plus anciens jamais retrouvés. Ces textes sont aussi très complets, allant même jusqu'à fixer des prix et salaires pour les diverses professions.



NABOPOLASSAR

Premier souverain de la dynastie babylonienne. Bien qu'ayant commencé à œuvrer pour l'indépendance de Babylone et la protection de ses frontières, il s'allie rapidement avec Cyaxares, roi des Mèdes et des Perses afin de mettre fin à l'empire néo-assyrien. Il commence alors les travaux pour reconstruire Babylone, laissé à l'abandon lors des guerres successives qu'il mène. Mais c'est son fils qui achèvera le travail commencé.



NABUCHODONOSOR II

Fils de Nabopolassar, il reprend la construction de Babylone, et Bérose, un prêtre chaldéen lui attribue notamment la construction des fameux jardins suspendus, l'une des 7 merveilles du monde de l'Antiquité. Il reprend aussi les travaux des temples de la ville, notamment le sanctuaire de Marduk, l'un des plus grands dieux babyloniens.

S'il est principalement connu comme bâtisseur, cela ne l'a pas empêché de mener plusieurs campagnes militaires contre les Égyptiens tout en affrontant aussi les révoltes des rois locaux.

LES HUNS

Les Huns sont un peuple nomade. C'est un peuple unique en son genre puisqu'il peut ainsi bouger ses cités de taille 1 afin d'avoir un positionnement plus efficace. En tant que maître des chevaux, ils possèdent aussi un accès aisé au recrutement de la cavalerie. "Là où passe mon cheval, l'herbe ne repousse pas."

- Attila



ATTILA

Chef de l'empire tribal cosmopolite, composé de Huns, d'Ostrogoths et d'Alains, il représente l'une des principales menaces pour l'Empire romain.

Il est très actif et pille de nombreuses villes. Bien que repoussé à Constantinople, il obtient cependant un tribut. Très mobile, son armée à cheval est réputée pour ses archers.



BLEDA

Frère d'Attila, il gouverne les Huns en tant que fils aîné du prince Moundzouk. Considérant qu'il n'avait pas la mentalité pour gouverner seul, il choisit de le faire avec son frère.

La diarchie étant assez courante à l'époque. Il serait assassiné par Attila, bien que l'on n'en sache pas les raisons précises.



RUGILA

Rugila était le roi des Huns qui a précédé Attila et Bleda. Lui aussi ne gouverne pas seul, puisqu'il le fait d'abord avec son frère Octar.

Il combat les Burgondes, mais aussi l'Empire romain d'Orient. Et c'est un des premiers rois dont on retrouve les traces dans les textes d'Église.