

## Caesar XL

### Notes de Conception

par Joseph Miranda

**La crise :** La guerre civile romaine a vu moult intrigues et guerres entre les armées de Julius Caesar et celles de Pompeius Magnus (Pompée le Grand). C'était aussi un affrontement entre les deux factions politiques du monde romain : les *Optimates* ("meilleurs hommes") et les *Populares* (parti "du peuple"). Les *Optimates* représentaient « l'establishment » romain, les propriétaires terriens et ceux qui pensaient que la tradition pouvait résoudre les problèmes de la République. Les *Populares* représentaient ceux qui 'n'avaient rien' : les petits fermiers qui avaient perdu leurs terres, la classe pauvre citadine, les vétérans délaissés par l'Etat, ... Pompée était le chef des *Optimates*, César celui des *Populares*.

**La Solution :** Les joueurs doivent trouver une solution politique aux problèmes du monde romain. Les événements politiques du temps jadis sont représentés par les cartes Forum qui sont séparées en deux types : les *optimates* et les *populares*. En ayant le contrôle de ces cartes, les joueurs gagnent des compétences liées à un parti, en plus des points de victoire du parti.

Le dilemme de la victoire politique est qu'un joueur peut gagner soit avec les *Optimates* soit avec les *Populares*, *mais pas avec les deux*. Les points de victoire qu'un joueur a dans une faction sont déduits de ceux qu'il a chez l'autre. Vous devez donc choisir votre camp. Les choix peuvent être difficiles car certaines fois vous avez d'énormes avantages (à court terme) à posséder des cartes des deux partis (mais cela ne va pas résoudre le problème de division politique à Rome).

**Choisir son camp :** En général, les cartes *Optimates* procurent de l'or, tandis que les cartes *Populares* donnent des troupes ou des avantages de cartes. L'idée est que les *Optimates* représentent la classe riche proposant leur puissance financière tandis que les *Populares*, plus nombreux amènent des recrues. Chaque faction amène ses propres qualités et permet une stratégie différente.

Le fait de pouvoir gagner soit avec les *Optimates*, soit avec les *Populares*, mais pas avec les deux sert de mécanisme d'équilibrage du jeu. Un joueur qui pioche toutes les cartes Forum risque de plomber ses chances de victoire rapide. Notez que je n'ai délibérément pas forcé César à gagner avec le camp *Populares*, ni forcé Pompée à jouer pour les *Optimates*. J'ai choisi cette option pour laisser plus de flexibilité aux joueurs et refléter les intrigues du monde politique romain. Vous pouvez toujours trahir votre propre parti !

**L'Or :** L'or est le nerf de la guerre. Il a deux fonctions principales dans le jeu. D'abord, pour lever et entretenir des armées. Ensuite, pour acheter des cartes Forum et pouvoir gérer

les opportunités ou les menaces apparaissant avec les cartes SPQR.

Se focaliser sur les cartes Forum peut vous faire gagner, mais avoir une armée solide est ce qui vous permettra de contrôler des cités productrices d'or. Ce fameux or qui sert à lever des armées.

**L'ordre de bataille :** je voulais garder un jeu avec 20 jetons sur la carte par joueur. Chaque légion représente une unité ayant une saison d'expérience ou deux légions néophytes (l'efficacité est équivalente). Les unités d'alliés représentent des mercenaires, des troupes légères, de la cavalerie voire des armées des rois clients orientaux. Les unités alliées vous permettent d'utiliser la carte tactique : mouvement de flanc "Flank Move" puisque la cavalerie et l'infanterie légère spécialisée dans ces manœuvres était recrutées parmi les alliés de Rome. D'autre part, vous utiliserez les légions, unités plus lourdes pour les tactiques à double et triple ligne.

**Opérations :** Vous devez faire des choix entre concentration et dispersion. Concentration pour amener des forces puissantes au combat. Dispersion pour maximiser le nombre de cité contrôlées. Les cartes Chef et tactique sont utiles pour augmenter la force de combat sans devoir engager trop de troupes dans les batailles, spécialement si vous utilisez la règle de ravitaillement qui oblige à payer lorsque trop de troupes stationnent sur une cité.

**Terra Cognita (la carte) :** les cités étaient des centres politiques, économiques et culturels. Il servaient aussi de places de mobilisation. C'est pourquoi les emplacements sur la carte sont nommés cités. Celles-ci représentent aussi la capacité de contrôle des environs. Pour les barbares, c'est différent. Leurs zones représentent des régions plus étendues. Dans certains cas, j'ai placé des cités car elles ont vu des batailles célèbres dans leurs environs : Munda, Thapsus et Pharsalus. Cela donne une touche encore plus historique.

Les cités permettent de récolter des impôts (valeur or), mais aussi offrent la possibilité, pour certaines, de lever des légions ou des unités d'alliés. Cela rend la carte plus intéressante, en permettant, par exemple, de lever des troupes dans ces villes, dans le dos de votre adversaire.

Les cités ● sont principalement dans la mère patrie italienne. J'ai aussi placé ce signe à Nova Carthago parce que c'était un centre de colonisation romain pour l'Espagne. A Pharsalus également, parce que, durant la guerre civile, le centre de la Grèce était une place de ralliement pour les armées romaines. La Macédoine formait parmi les meilleures troupes de mercenaires de l'époque. J'ai donc trouvé justifié de donner plus de capacité de recrutement à cette région.

Les cités ● représentent des cités clientes quasi indépendantes. A la fin de la guerre civile, elles étaient quasi incorporées dans le nouvel empire romain, mais en 50 Av. J.-C. elles avaient encore une certaine autonomie.

L'Egypte, par exemple, était théoriquement un royaume indépendant, régi par la dynastie des Ptolémée (Cléopâtre en était la dernière descendante. Elle a sa propre carte dans le jeu). Dans le jeu, ces cités clientes peuvent être imprévisibles, en apportant de nouvelles troupes ou en se retirant d'une alliance à un moment décisif.

#### Explications sur les Cartes Forum

**Colonies de vétérans :** Voilà un problème majeur de la guerre civile. Des milliers de vétérans demandaient à l'Etat une récompense pour leurs sacrifices. Les généraux, comme César devaient trouver des solutions à ces demandes s'ils voulaient garder la loyauté de leurs troupes. En terme de jeu, cette carte, si vous l'avez vous donne le support des légionnaires et vous permet de recruter une légion gratuitement chaque tour.

**Vox Populi :** "la voix du peuple". Si le peuple est avec vous, vous pouvez obtenir un marqueur d'alliance supplémentaire ou une pioche de carte en plus. Cette carte peut déclencher un événement favorable à l'adversaire, mais c'est le prix de la démagogie.

**Les assemblées populaires veulent des réformes :** cela inclut tout : des réformes du système de santé à la réfection des égouts, ou l'instauration d'un nouveau calendrier. La récompense est de recevoir plus de cartes.

**Demande de citoyenneté par les provinciaux :** au milieu de 1<sup>er</sup> siècle Av. J.-C. Rome régnait sur plusieurs peuples autour de la Méditerranée et en Europe de l'ouest. En offrant la citoyenneté à certains de ces gens, vous augmentez votre base politique et donc pouvez garder une carte en main en plus.

**Camps d'alliés :** Vous serrez la vis de vos états clients et ils vous envoient plus de troupes en renfort.

**Les Equites :** i.e., ceux possédant des chevaux ou 'chevaliers' étaient la classe montante des commerçants. Si vous les avez avec vous, vous gagnez plus d'or.

**Le sénat :** cet important groupe contrôle Rome. Si vous contrôlez le sénat, vous augmentez les revenus venant de la ville, tant que vous contrôlez la ville...

**Défendez la République :** ce slogan est populiste, mais il plaît aux citoyens. En évoquant le bon vieux temps, vous piochez des cartes tactiques ou chef dans la défausse.

**Latifundia :** c'était les grandes exploitations agricoles qui ont chassé les petits fermiers italiens. Avec latifundia, l'économie devient plus efficace, mais vous vous aliénez les fermiers qui formaient la base de vos légions. Les emplacements ● perdent leur capacité de recrutement de légions.

**Impôts affermés (Tax Farmers) :** Dans le monde antique, la collecte des impôts était souvent sous-traitée (affermée) à des intérêts privés (à des tiers). Si les collecteurs d'impôts sont avec vous, vous pouvez récolter des impôts dans des villes que vous n'occupez pas.