

SEVEN KINGDOMS





MANUEL SEVEN KINGDOMS



Avis de copyright

Copyright © 1997 par Trevor Chan, Enlight Software et Interactive Magic, Inc. Tous droits réservés.

Ce manuel et les programmes informatiques sur le CD-ROM qui l'accompagnent sont protégés par les droits d'auteur et contiennent des informations propres au constructeur. Il est interdit de donner ou de vendre des copies de ce manuel ou du CD qui l'accompagne ou de tous autres travaux de Interactive Magic, Inc., à toute personne ou établissement que ce soit, sauf accord écrit préalable du propriétaire du copyright. Tout désassemblage, compilation, et autre forme de démontage des programmes du CD sont interdits. Il est interdit à qui que ce soit de copier, photocopier, reproduire, traduire, ou réduire ce manuel à un format compréhensible par une machine, intégralement ou partiellement, sans l'accord écrit préalable du propriétaire du copyright. Toute personne reproduisant une partie de ce programme, quels que soient le support employé ou la raison invoquée, sera coupable d'infraction et de contrefaçon comme le stipule la loi, et sera responsable civilement envers le propriétaire du copyright.

Garantie limitée

Interactive Magic garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition pendant une période de 60 jours à compter de la date d'achat. Si, dans un délai de 60 jours, le CD s'avère être défectueux de quelque façon que ce soit, vous pouvez le renvoyer à Interactive Magic, Gingers Court, 1st Floor, 36a High Street, Bracknell RG12 1HE, Angleterre et Interactive Magic remplacera gratuitement ce CD-ROM.

INTERACTIVE MAGIC NE DONNE AUCUNE AUTRE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, EU EGARD AU CD OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD OU AU JEU DECRIT DANS CE MANUEL, OU A LEURS QUALITE, PERFORMANCES, CARACTERE COMMERCIALISABLE, OU CONVENANCE A TOUTE FIN QUE CE SOIT. LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR. EN AUCUN CAS INTERACTIVE MAGIC NE SERA RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, OU ACCIDENTELS RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI INTERACTIVE MAGIC A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES.

Que devez-vous faire si votre CD serait défectueux?

Si votre CD est défectueux, renvoyez uniquement le CD (gardez toutes les autres parties du jeu) à notre Service Clientèle, accompagné d'une lettre décrivant le problème que vous avez rencontré. Nous remplacerons votre CD dès réception du CD défectueux.

Veillez à toujours indiquer dans toute correspondance votre nom, votre adresse et votre numéro de téléphone pendant la journée.

Questions ou problèmes

Si vous rencontrez des difficultés avec ce jeu et que vous ne pouvez pas trouver de solution dans ce manuel, appelez notre Assistance Technique , Euromaintenance au 02 99 08 96 45 du lundi au vendredi, de 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 19h30 et un membre de notre équipe technique vous aidera. Nous serons mieux en mesure de vous aider si vous êtes devant votre ordinateur quand vous appelez.

Interactive Magic et le logo Interactive Magic sont des marques déposées de Interactive Magic, Inc. Toutes les autres sociétés, marques ou produits mentionnés appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Table des matières

Introduction	11
Démarrage	13
Configuration Minimale	13
Installation	14
Démarrage Rapide	15
Initiation	17
Régler la vitesse du jeu, lire et jouer	18
Votre Premier Village	18
Extraire les Matières Premières	19
Fabriquer des Produits Finis	20
Vendre vos Marchandises	21
Entraînement Militaire	21
Former un Général	22
Soumettre les Villages Indépendants	22
Routes Commerciales des Caravanes	23
Etouffer la Résistance	24
Tour du Savoir	24
Transfuges & Contre Espionnage	25
Manufactures d'Armes	25
Ports & Navires	25
Fryhtans & Pouvoirs d'Outre-Monde	25

Débuter une Partie	.27
Menu Principal	.27
Un seul Joueur	.28
Multijoueur	.28
Configurer une Partie	.28
Encyclopédie	.31
Mur de la Gloire	.31
Contrôles & Affichage	.33
L'Ecran Principal	.34
Menu & Contrôles du Jeu	.35
Vitesse du Jeu	.36
Contrôles de la Carte du Monde	.36
Etat du Royaume	.37
Contrôles de l'Ecran de Jeu	.38
Panneau d'Informations	.40
Liens	.40
Tablettes	.41
Affichage des Messages	.50
Raccourcis Clavier	.51
Unités	.53
Notions Élémentaires	.54
Icônes des Professions	.55
Icônes des Nationalités	.56
Apprentissage d'une unité	.56
Déplacer une Unité	.57
Attaquer avec une Unité	.58
Récupération des Points de Vie	.58
S'emparer d'Objets & de Butins	.58
Ordres Basiques	.59
Description des Unités	.60
Paysans	.60
Roi	.61
Généraux	.62
Soldats	.64
Bâtisseurs	.66
Mineurs	.68

Ouvriers	.69
Chercheurs	.71
Espions	.72
Caravanes	.77
Navires	.79
Machines de Guerre	.84
Entités Supérieures	.86
Bâtiments	.89
La Construction de Bâtiments	.89
Entrer dans un Bâtiment	.90
A l'intérieur d'un Bâtiment	.90
Quitter un Bâtiment	.91
Transferts entre Bâtiments	.92
Réparer les Bâtiments	.93
Démolition des Bâtiments	.94
Description des Bâtiments	.95
Village	.95
Fort	.97
Mine	.99
Fabrique	100
Marché	102
Port	104
Taverne	106
Tour du Savoir	107
Manufacture d'Armes	108
Temple du Pouvoir	109
Concepts Principaux & Victoire	.111
Territoire, Loyauté & Réputation	.111
Contrôle Territorial	.111
Loyauté	.111
Résistance & Loyauté	.113
Réputation	.113
Défection & Rébellion	.115
Défection	.115
Rébellion	.115
Economie	.116

Nourriture	116
Croissance démographique	116
Coûts & Profits	116
Diplomatie	118
Autoriser Attaque	118
Traités	119
Tension Diplomatique	122
Combat	122
Capitulation	123
Espionnage	123
Renseignements et Compétence en Espionnage	123
Visibilité & Loyauté	123
Quand un Espion Déguisé est promu Général	124
Quand un Espion Déguisé est Couronné	124
Fryhtans & Parchemins du Pouvoir	124
Puissances de la Nature	125
Le Feu	125
Les Précipitations	125
Les Eléments Déchaînés	125
Les Tremblements de Terre	125
Victoire & Score	125
Le Guide du Prince Chan	127
Contrôle Politique	127
Extraction des Ressources Naturelles	128
Production	128
Un Village Heureux	129
Liens avec Les Marchés dans un Village Heureux	129
Un Village sous haute surveillance	130
Soumission Pacifique en cours	130
Un Comptoir Commercial	131
Une Base Navale très animée	131
Les 11 Commandements	132

La Gazette du Prince Chan	133
Différences Militaires entre les Nationalités	133
Machines de Guerre	135
Temps & Coût de l'Apprentissage de vos Unités	136
Coûts de Construction	137
Connaissances Requises pour la Recherche	137
Statistiques	138
 Le Grimoire de la Maison des Chan	 139
Du Roi & de ses Sujets	139
De la Loyauté & de la Richesse	140
De la Nourriture & de la Population	140
De l'Apprentissage	140
De l'Economie & des Profits	141
De la Bêtise des Paysans	141
De la Prise des Villages	141
Du Recrutement des Mercenaires	143
De l'Affectation des Spécialistes	143
Des Relations Diplomatiques avec les autres Rois	144
De l'Utilisation des Troupes au cœur d'une Bataille	144
Des Rebelles	144
De l'Espionnage	145
De l'Espionnage et de la Réputation des Adversaires	145
Du couronnement et des Vertus de la Royauté	145
Rumeurs et chuchotements	146
 Crédits	 149
Interactive Magic	149
Enlight Software	150
 Lexique Détaillé anglais-français	 151



Introduction

Ce n'est pas l'objet de cette chronique que de revenir à l'origine des Sept Peuples qui errent aujourd'hui de par le monde. Qu'il soit dit cependant que, dans un temps que n'ont pas connu les grands-pères de nos grands-pères, les Fryhtans régnaient en seuls maîtres sur cette terre. Ces monstres détiennent encore ses secrets les plus anciens. Au fin fond de leurs antres obscurs s'entassent encore les richesses et les pouvoirs des Dieux. Les Fryhtans en sont les impitoyables gardiens contre l'avidité des peuples nouveaux venus sur cette terre.

Les Fryhtans auraient déjà dû être chassés depuis longtemps, et le monde apaisé, si ce n'étaient les différences irréconciliables entre les peuples : différentes langues, cultures et divinités. Chacun des Sept Peuples a ses propres qualités et défauts et son propre roi. Unis, ils formeraient une nation invincible, appelée à régner sur la terre pour toujours, une terre de paix et de prospérité. Les rois rêvent d'une telle unification. Mais ils ne sont que des hommes et non des Dieux et chacun désire unifier tous les peuples sous sa propre autorité.

Ainsi, demeurent les Sept Royaumes, faibles et divisés. Un jour, cependant, un roi viendra, un homme d'honneur, puissant et habile. Ce formidable conquérant unifiera les Sept Royaumes en un seul.

Cette chronique balaie d'innombrables provinces et territoires. Chaque histoire semble nouvelle mais pourtant familière. De partout, on aperçoit les terribles Fryhtans ; partout, les Sept peuples se sont installés. Les seigneurs locaux se battent pour la domination dans l'espoir de gagner le droit de régner sur tous. Ce sont des récits d'alliances et de guerres, de complots mystérieux et d'amitiés célèbres, de caravanes fabuleuses et de marins follement audacieux, de destins célébrés et de morts tragiques. Chaque récit n'est qu'un écho de l'Histoire familière de ces terres : sept peuples, sept royaumes et la quête de chacun de ceux qui ont voulu ou veulent rassembler tous les hommes.

Transcrit par Brian Le Maigre à partir de la Chanson d'Arnold, trouvé dans la bibliothèque du Prince Chan.

Quand les jours de printemps revinrent, chassant les neiges d'hiver, au troisième mois de la seconde année du règne de William le Normand, les routes furent à nouveau dégagées, permettant à ses soldats de parcourir la terre pour y imposer la volonté de leur maître. William avait longtemps tenté de soumettre les habitants d'un lointain village maya, mais il décida qu'il ne saurait attendre plus encore et qu'il était temps que le village arborât sa bannière. Il envoya alors ses armées pour soumettre les paysans, fût-ce au prix de leurs vies.

Les villageois résistèrent, et beaucoup trouvèrent la mort en ce jour ; mais les soldats purent enfin se réjouir lorsqu'ils eurent forcé les portes du village et que les survivants s'agenouillèrent pour prêter allégeance au roi William. Tandis que les soldats s'en revenaient, le torse bombé par la fierté, les villageois commencèrent à dénigrer leur nouveau roi, le traitant de tyran sans pitié ni honneur, et répandirent dans le pays environnant leurs paroles felleuses. Tout le peuple Maya, et en particulier ceux qui vivaient sous le joug de William, se mit à pleurer la perte de leurs frères, et au fond de leur cœur, ils commencèrent à haïr leur roi.

Un autre village, peuplé de mayas également, prît les armes et se souleva. William envoya tous ses soldats, menés par son meilleur et plus loyal général, pour faire taire ces vellétés de rébellion. A nouveau, les hommes du roi s'en revinrent victorieux. Mais les généraux mayas de William se retournèrent contre lui et rejoignirent un roi voisin, Alexos le Grec. Ainsi commença la guerre entre William et Alexos, car William ne pouvait laisser passer pareille trahison.

William mena ses troupes à la bataille contre ses anciens généraux, et y laissa la vie. Ce ne fut pas la fin de son royaume, mais Harold, qui monta sur le trône, manquait d'expérience et s'avéra être un souverain peu avisé. La loyauté de tous les sujets du royaume s'en trouva affectée, car si beaucoup s'accommodaient d'un impitoyable tyran, peu respectaient un jeune fou.

Quand l'été réchauffa les terres, Harold découvrit que ses meilleurs généraux et soldats avaient rejoints les rangs des grecs, qui les récompensèrent en leur prodiguant moult cadeaux et honneurs. Les coffres d'Harold étaient vides ainsi que ses greniers, et ses marchés désertés. Une seule garnison de soldats normands, voilà tout ce qu'il restait de son armée. Le tout n'était rien de plus que l'ombre de ce qui avait été un jour le puissant royaume de William.

Alexos le comprit et envoya ses armées écraser Harold. Il est dit que le dernier roi normand mourût en lâche, alors qu'il s'enfuyait dans la nature. Ainsi s'éteignit le règne normand sur ces terres, une chute attribuée à l'impatience d'un tyran. Ainsi les grecs devinrent les plus puissants des Sept.

Extraits de Histoires de Tate, trouvé dans la bibliothèque du Prince Chan.



Démarrage

Configuration minimale

Pour lancer Seven Kingdoms, votre système doit remplir les conditions suivantes :

- Un ordinateur multimédia (équipé d'un lecteur de CD-ROM, des périphériques d'entrée classiques, d'une carte vidéo et d'une carte son), muni d'un système d'exploitation Windows® 95.
- Pentium 90 MHz
- Au moins 16 Mo de RAM.
- Un espace suffisant sur votre disque dur pour le jeu et les fichiers standard de Windows 95.
- Une carte vidéo compatible DirectX®, supportant une résolution de 800x600 en 256 couleurs.
- Une carte-son compatible DirectX®.

NOTES: Seven Kingdoms, tout comme de nombreux produits utilisant Windows® 95, peut créer des fichiers de mémoire virtuelle sur votre disque dur lorsque vous lancez le jeu. Cet espace est à ajouter à l'espace requis pour l'installation. L'espace dépend de votre ordinateur, mais nous recommandons qu'il reste au moins 20 Mo d'espace libre après l'installation.

Seven Kingdoms utilise DirectX® 5.0. Celui-ci peut être installé avec le jeu. Cependant, si vous avez déjà installé DirectX® 5.0, nous vous recommandons de ne pas recommencer l'opération.

Installation

Vous devez installer Seven Kingdoms à partir du CD-ROM sur votre disque dur. Vous ne pouvez jouer directement à partir du CD-ROM.

Installation automatique: Pour installer le jeu, veuillez insérer le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Attendez une minute ou deux. Finalement, l'écran d'installation de Seven Kingdoms apparaît. Suivez les instructions à l'écran pour procéder à l'installation.

Installation manuelle: Dans certains cas, l'écran d'installation de Seven Kingdoms n'apparaît pas lorsque vous insérez le CD-ROM. Cela signifie que la fonction d'«Exécution Automatique» n'est pas activée. Installez le jeu manuellement en suivant les instructions suivantes :

1. Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Cliquez sur le bouton Démarrer, dans le coin gauche de l'écran. Un menu apparaît.
3. Cliquez sur Exécuter. La boîte de dialogue Exécuter apparaît.

4. Tapez ce qui suit: d:\setup.exe

Si votre CD-ROM n'est pas désigné par D :, tapez la lettre appropriée.

5. Cliquez sur le bouton OK. Le CD-ROM se met en route et l'écran d'installation de Seven Kingdoms apparaît. Dans le cas contraire, contactez notre assistance technique, Euromaintenance, au 02 99 08 90 77.

Lancer le jeu: Après l'installation, laissez votre CD-ROM dans le lecteur. Le CD-ROM doit être dans le lecteur pour que vous puissiez lancer le jeu. En insérant le CD-ROM, vous devriez pouvoir lancer Seven Kingdoms directement depuis l'écran qui apparaît. Dans le cas contraire, si votre CD-ROM est dans le lecteur, cliquez sur le bouton Démarrer, puis sur Programmes, puis sur Seven Kingdoms.

Clics et Clics-Droits: Ce manuel suit la terminologie de Windows® 95 quant à l'utilisation de la souris. L'expression cliquer désigne l'action de cliquer sur le bouton de gauche de la souris ; cliquer-droit désigne l'action de cliquer sur le bouton de droite de la souris. Si vous utilisez une souris pour gaucher avec des boutons inversés, il vous faut inverser ces instructions.



Démarrage Rapide

Nombreuses sont les façons de faire vos premiers pas dans Seven Kingdoms. Vous pouvez suivre les missions d'initiations, apprendre en jouant, ou lire le manuel.

- Missions d'initiations

Vous avez le choix entre suivre l'initiation du présent manuel ou sélectionner Single Player, puis Training pour lancer l'une des missions d'initiation.

- Apprenez en Jouant

Si vous préférez goûter les plaisirs d'une découverte vierge de toute connaissance préalable, nous vous suggérons de consulter, au moins, les sections « Contrôles & Affichage », « Unités », « Bâtiments » et « Concepts Principaux & Victoires ».

- Lisez le Manuel

Une fois que vous aurez lu les sections conseillées dans le paragraphe précédent, vous serez en mesure de contrôler divers types d'unités et de construire les principaux bâtiments. Les initiations vous aideront à acquérir les bases stratégiques nécessaires. Enfin, la section « Concepts Principaux & Victoires » décrit en détail les relations diplomatiques avec les royaumes qui vous entourent.

Votre lecture du présent manuel ne sera que plus agréable si vous vous référez fréquemment au « Grimoire de la Maison des Chan ».



Initiation

Une fois le jeu lancé, cliquez sur Single Player dans le Menu Principal, puis sur **New Game**. Sélectionnez les options de configuration suivantes (Reportez vous à la section «Configurer une partie» pour obtenir de plus amples informations).

Basic Options

Your nationality	Norman
Color	La couleur de votre choix
Computer controlled Kingdoms	6
Difficulty	Custom
Terrain	Standard
Land mass	Large

Advanced Options I

World Map	Explored
Fog of war	Off
Human Treasure	Large
Computer's Treasure	Small
Computer's aggressiveness	Medium
Fryhtans	Défensive
Random Kingdoms	No

Advanced Options II

Natural ressources at Start	6
Natural ressources nearby ?	Yes
Independent Villages	More
Independent Village Resistance	Medium
New Villages Emerge	Yes
New Kingdoms Emerge	No
Random Events	Never
Goals	Seule l'option Defeat All Other Kingdoms doit être sélectionnée.

Vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton Jouer (Start) situé au bas de l'écran.

Régler la vitesse du jeu, lire et jouer

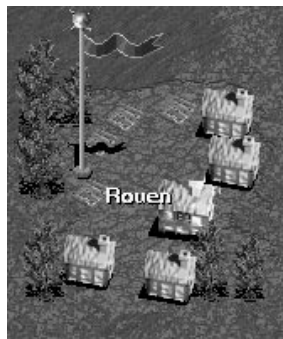
Les touches chiffrées de la partie supérieure de votre clavier permettent de régler la vitesse du jeu. Appuyez sur 0 pour mettre le jeu en pause. Une fois que vous avez fini de lire une section, relancez l'action en pressant n'importe quelle touche (de 1 à 9). Nous recommandons aux joueurs débutants de presser la touche 1 (vitesse la plus lente). Vous pouvez également mettre le jeu en pause et reprendre la partie à l'aide du menu. Cliquez sur le bouton Options à partir de Menu, puis utilisez la barre de réglage de la Vitesse du Jeu (**Game Speed**) pour contrôler l'écoulement du temps.

Votre Premier Village

Au début du jeu, la carte est centrée sur votre village de Rouen et votre premier fort. Votre roi (**King**) y vit, régnant en maître sur ce village de paisibles paysans (**Peasants**) normands. Pour gagner la partie, il vous faut faire de votre royaume une puissante machine économique et militaire qui deviendra le premier empire du monde.

Avant d'aller plus avant, vous trouverez peut-être utile de lire les terminologies utilisées pour les divers éléments de l'écran principal (voir la section « L'Ecran principal »).

Commencez par vous familiariser avec le terrain. Déplacez votre curseur vers les bords de l'écran pour faire défiler l'écran de jeu dans la direction désirée. Sur la Carte du Monde (située en haut à droite de l'écran), le petit rectangle jaune représente la zone couverte par l'écran de jeu. Ce rectangle se déplace lorsque vous faites défiler celui-ci. Pour le centrer sur un point particulier de la Carte du Monde, cliquez sur ce point (voir la section « Contrôles de la Carte du Monde »).



Il est indispensable que votre position de départ se situe sur un continent majeur. Or, chaque nouvelle partie de Seven Kingdoms commence dans un monde généré aléatoirement. Donc, si votre village est coupé du monde, cliquez sur le bouton **Menu**, puis sélectionnez Retourner au Menu Principal (**Quit to Main Menu**) et recommencez jusqu'à ce que vous soyez placé sur un continent.



Extraire les Matières Premières

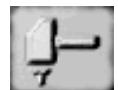
Le premier pas vers le développement d'un royaume riche et puissant est de construire une économie solide. La meilleure façon de commencer consiste à extraire des matières premières. Vous pouvez ensuite construire une fabrique qui transformera la production de la mine en produits finis, puis un marché dans lequel vous pourrez vendre vos marchandises à votre peuple et aux autres royaumes pour en tirer un indispensable profit.



Mettez vous en quête de ressources naturelles aux alentours de Rouen. Cliquez sur tous les objets étranges et lisez les informations qui s'affichent dans le panneau d'informations, à droite de l'écran. Vous trouverez probablement une ressource naturelle (**Natural resource**) : du fer (**iron**), du cuivre (**Copper**), ou de l'argile (**Clay**). Si ce n'est pas le cas, quittez et relancez la partie.

Construisez une mine à l'endroit où vous avez découvert une ressource pour pouvoir en extraire la matière première nécessaire à la fabrication, aux profits, et à la construction d'un royaume prospère. La première étape est de trouver un mineur. Sélectionnez votre village en cliquant dessus. Le panneau d'informations vous donne de nombreux détails sur ce village (voir la section « Village »).

Vous devez former un paysan au métier de mineur. Cliquez sur le bouton Apprentissage (**Train**) situé en bas du panneau d'informations, puis sélectionnez Extraction (**Mining**) dans la liste. Une barre de progression apparaît alors au bas du panneau d'informations pour indiquer l'évolution de l'apprentissage du mineur. Une fois sa formation achevée, le mineur (**Miner**) apparaît devant le village. Cliquez sur ce dernier pour accéder aux informations détaillées sur votre nouveau spécialiste (voir la section « Mineurs »).



Il vous faut ensuite construire la mine. Cliquez sur le bouton Construction (**Build**) et sélectionnez l'icône **Mine**. Cliquez ensuite sur la ressource naturelle. Votre mineur marche jusqu'à cet emplacement et commence à construire une mine. Un lien apparaît alors entre la mine et le village de Rouen. Dès lors que la mine est construite, et aussi longtemps que le lien est ouvert (cercle vide), les paysans du village commencent à venir automatiquement y travailler, pour devenir mineurs.

Lorsque la mine est terminée, le mineur, qui l'a construite, commence son travail d'extraction. Il vivra dans le village qui y est relié, augmentant ainsi sa population d'un habitant. En revanche, il ne produira pas de nourriture ; seuls les paysans peuvent le faire.

Fabriquer les Produits Finis

L'étape suivante est la construction d'une fabrique (**Factory**) qui permettra de transformer les matières premières extraites de la mine en produits finis que vous pourrez ensuite vendre sur vos marchés. Cliquez sur votre village de Rouen et formez l'un de vos paysans à la construction. Lorsque votre nouveau bâtisseur (**Construction Worker**) apparaît devant le village, ordonnez-lui de construire une fabrique en utilisant le même procédé que pour faire construire la mine à votre mineur. Le bâtisseur peut construire une grande variété de bâtiments.



Prenez bien soin de placer votre fabrique sur un point qui la relie à la fois à votre mine et à votre village. Cela vous assure que votre village fournira des ouvriers à votre fabrique et qu'elle sera ravitaillée en matière première. Ensuite, formez (**choisissez Manufacturing**) un ouvrier (**Worker**) pour qu'il travaille dans la fabrique. Lorsqu'il apparaît, sélectionnez-le et cliquez-droit sur la fabrique pour lui ordonner d'y entrer. Le niveau de compétence d'un ouvrier est de 20, c'est-à-dire le double de vos paysans. Les spécialistes et les recrues du village augmenteront progressivement leur compétence avec l'expérience. Cela est valable pour tous les spécialistes : c'est en forgeant qu'on devient forgeron !

Vendre vos Marchandises

Lorsque votre bâtisseur a fini la fabrique, il en sort et attend vos prochaines instructions. Faites-lui construire un marché (**Market**). Placez-le avec précaution, de sorte qu'il soit relié à la mine, à l'usine, et à votre village de Rouen.



La fonction première du marché est de vendre les produits finis de votre fabrique à vos villageois. Tous les spécialistes ont un goût fort prononcé pour ces produits, certainement plus que les paysans, et vous pouvez en tirer profit.

Jun 6, 1000 Machaon's Kingdom proposes a trade treaty to you.

Votre marché peut également vendre l'excédent de matières premières et de produits finis à d'autres royaumes. Il vous faut cependant avoir préalablement conclu un accord commercial (**Trade Treaty**) avec le royaume en question. Si un message en provenance d'un autre souverain demandant de passer un accord commercial avec vous, apparaît, cliquez sur le carré de couleur situé au début de la ligne, puis sur Accepter (**Accept**), pour décliner une offre diplomatique, cliquez sur Reject. S'il est d'accord, ne soyez pas surpris s'il construit un marché à côté des vôtres. Cela n'a rien d'inquiétant, au contraire : ce marché peut vous apporter des revenus supplémentaires. Veuillez vous reporter aux sections Marché, Caravanes et Economie.

Entraînement Militaire

Il y a six autres royaumes, aussi devriez-vous peut être recruter et former une armée pour veiller sur votre nation bientôt florissante. Sélectionnez votre village de Rouen et cliquez huit fois sur le bouton Recruter (**Recruit**). Vous recrutez ainsi huit paysans, qui apparaissent devant le village. Vous noterez que la loyauté (**Loyalty**) du village en pâtit. Heureusement, votre roi qui siège dans le fort relié au village redressera la situation par sa seule présence.



En outre, tous ces emplois enviés dans les mines et les fabriques ainsi que les produits disponibles sur le marché augmenteront cette loyauté avec le temps.



Sélectionnez vos huit recrues en même temps en les encadrant à l'aide de la souris, puis cliquez-droit sur votre fort. Ils y rentreront tous et deviendront soldats (**Soldiers**). Cliquez sur le fort pour voir vos nouveaux soldats à l'intérieur et observez les progrès de leur entraînement militaire. Cliquez sur l'icône de l'un de vos hommes pour le sélectionner et obtenir des détails à son sujet. Pour faire sortir un soldat du fort, cliquez-droit sur l'icône de l'homme sélectionné. Pour le renvoyer au fort, vous pouvez soit cliquer-droit sur le fort, soit cliquer sur le bouton Retourner au Fort (**Withdraw**).

Former un Général

Chaque fort que vous construisez doit avoir un commandant, c'est à dire un général (**General**) ou un roi. Sinon, il ne peut contrôler le village attenant correctement, et les soldats qui y sont consignés ne reçoivent aucun entraînement. Pour former un nouveau général, sélectionnez votre village de Rouen, puis Apprentissage, puis Commandement (**Leadership**). Une fois l'apprentissage terminé, un soldat doté d'une compétence en commandement apparaît devant le village. Donnez lui le grade de général en le sélectionnant et en cliquant sur le bouton Promouvoir (**Promote**).



Le meilleur moyen d'offrir une bonne formation « sur le tas » à votre général est de lui confier un fort et une garnison. Sélectionner votre fort près de Rouen, cliquez sur l'icône de votre roi pour le sélectionner, puis cliquez-droit pour le faire sortir du fort. A présent, sélectionnez votre nouveau général, et cliquez-droit sur le fort pour qu'il y prenne son nouveau commandement.

Soumettre les Villages Indépendants

Il est à présent grand temps de songer à étendre votre empire. Il y a là des centaines de paysans qui ont besoin de la main ferme d'un guide pour devenir les éléments productifs d'une société plus grande et plus belle ! Enfin, c'est ce qu'en dit le bouffon de votre cour.

Passez les villages indépendants en revue en cliquant sur les gros points blancs sur la Carte du Monde. Trouvez un village habité uniquement ou presque par des Normands. Les maisons normandes se repèrent aisément dans les villages grâce à leurs colombages noirs et blancs facilement reconnaissables. Notez également la similitude de leur apparence avec vos sujets (voir la section « Icônes des Nationalités »).

Chaque nationalité différente au sein d'un village indépendant est plus ou moins résistante à votre règne. Votre objectif est de réduire le niveau de résistance générale (Resistance) du village à néant. C'est à ce moment là que vous aurez une chance de les voir prêter allégeance à votre royaume, vous offrant ainsi un nouveau village.

La première étape consiste à construire un nouveau fort juste à côté de leur village. Sélectionnez votre roi ou votre bâtisseur et faites lui construire un fort à côté du village que vous avez choisi. Assurez-vous que le fort est relié au village. Lorsque le fort est terminé, envoyez-y votre roi. Pensez également à envoyer quelques soldats de votre fort de Rouen pour servir de garde à votre souverain.

Une fois que le roi est dans le fort, cliquez à nouveau sur le village. La résistance des paysans Normands devrait commencer à décliner progressivement. Lorsque le niveau de résistance du village passe en deçà de 50, ordonnez à votre bâtisseur de construire un marché relié au village.

Routes Commerciales des Caravanes

Le marché de votre nouveau village peut vous aider à réduire la résistance des villageois contre votre règne, et à accroître leur loyauté envers vous une fois qu'ils auront hissé votre bannière sur la place du village. Pour lancer l'activité de votre marché, il vous faut établir une route commerciale avec votre marché de Rouen pour assurer le transit des marchandises.



Cliquez sur votre marché de Rouen, puis sur le bouton Former Caravane (**Hire Caravan**). Un chameau apparaît alors devant votre marché. Cliquez sur le chameau pour le sélectionner, et vous découvrirez que la caravane peut faire jusqu'à trois étapes. La première est, par défaut, le marché de Rouen. Pour définir votre nouveau marché comme seconde étape, cliquez sur le bouton Etape (**Set Stop**), puis sur votre nouveau marché. Cliquez sur la zone appropriée de la Carte du Monde pour centrer l'écran de jeu sur le nouveau marché.



Les caravanes sont normalement suffisamment intelligentes pour sélectionner les marchandises qu'elles doivent déposer et charger. Elles cherchent toujours à être constamment chargées au maximum et à gagner un maximum d'argent à chaque étape. Vous pouvez néanmoins en prendre le contrôle (voir la section « Caravanes »).

Il est également possible, quoi que plus compliqué, d'établir des relations commerciales avec un autre royaume. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections Marché et Economie.

Etouffer la Résistance

Même si les Normands de votre nouveau village semblent peu résistants, les représentants d'autres nationalités peuvent s'avérer plus réticents envers votre domination. Si peu vous importe de souffrir une baisse de réputation, utilisez la force pour soumettre ces irréductibles. Il vaut mieux cependant attendre que le niveau de résistance soit descendu en deçà de 30.



Pour utiliser la force, sélectionnez le fort de Rouen et cliquez sur le bouton Sortie. Tous vos soldats apparaissent immédiatement autour du fort. Si votre général est resté dans le fort, faites-le sortir (cliquez sur le fort, puis sur le général, et cliquez-droit sur son icône). Encadrez votre général et tous vos soldats, puis cliquez-droit sur un point proche du village dissident : Vos soldats s'y dirigeront comme un seul homme !

Lorsque votre garnison est arrivée, cliquez droit sur le village. Au moment où vos hommes attaquent, les villageois les plus résistants sortent pour repousser vos soldats. Néanmoins, vos hommes sont bien entraînés (enfin nous l'espérons) et sont menés par un général, donc vous devriez l'emporter. N'hésitez pas à faire sortir votre roi et ses hommes pour qu'ils rejoignent la bataille : cela devrait accélérer la défaite des villageois et limiter vos pertes. Une fois la bataille gagnée, cliquez sur le village pour voir le résultat. La plupart des nationalités restant dans le village doivent avoir une résistance inférieure à 30. S'il reste des irréductibles dans le village, administrez-leur le même traitement, jusqu'à ce que le village hisse votre couleur.

Lorsque vous en avez fini, vous pouvez sélectionner le fort de Rouen et cliquer sur le bouton **Retourner au Fort** (voir ci-dessus). Vous avez également l'option de renvoyer votre général et quelques soldats dans le fort de Rouen tout en gardant les autres dans le fort de votre nouveau village avec votre roi. Si vous optez pour cette solution, nous vous conseillons de recruter quelques paysans dans le village de Rouen pour reconstituer une garnison complète dans son fort.

Tour du Savoir

Il vous faut maintenant penser à construire une Tour du Savoir (**Tower of Science**) dans laquelle vous pourrez mener vos recherches sur les machines de guerre (**Advanced Weapons**). Un paysan formé à la recherche (**Scientist**) peut construire une tour du savoir et y travailler. Il est toujours avisé de construire vos tours du savoir à proximité (lien possible) de l'un de vos villages ; ainsi les paysans locaux peuvent devenir chercheurs. Lorsqu'une tour est construite et habitée par au moins un chercheur, vous pouvez choisir le type de machine de guerre à inventer.

Transfuges & Contre-espionnage

Au cours de la partie, vous recevez des missives vous annonçant que des unités opposantes font défection pour votre cause. Dirigez ces nouveaux sujets vers les emplois appropriés, mais méfiez-vous : il peut y avoir parmi eux des espions (**Spy**) envoyés pour semer le trouble dans votre royaume. Pour contrer toute possibilité d'espionnage, entraînez (cliquez sur Spying) vos propres espions et placez-les dans les bâtiments dans lesquels vous avez envoyé les transfuges. Vous pouvez également utiliser les transfuges indépendamment comme « chair à canon » lors des combats. Si vous êtes convaincu que l'un de vos sujets est un espion, cliquez sur le bouton X situé à côté de sa barre de points de vie. Avec cette méthode, les espions sont immédiatement exécutés et disparaissent de l'écran, et les honnêtes gens sont bannis de votre royaume. Ils peuvent néanmoins réapparaître plus tard et ailleurs comme spécialistes.

Les espions servent également à altérer la résistance des villages indépendants ou à remplir des objectifs clandestins dans d'autres royaumes. Reportez vous aux sections Espions et Espionnage.

Manufactures d'Armes

Une fois que les chercheurs de votre tour du savoir ont découvert au moins une machine de guerre, il peut s'avérer utile de construire une manufacture d'armes (**War Factory**). Ce bâtiment vous permet de construire les machines inventées dans vos tours du savoir. A la différence des fabriques, les manufactures d'armes n'ont pas besoin de matières premières. Elles doivent néanmoins être occupées par des ouvriers pour fonctionner. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections Manufacture d'Armes et Machines de Guerre.

Ports & Navires

Vous pouvez construire un port (**Harbor**) sur une côte et y construire des cargos (**Trader**) (qui convoient des marchandises de la même façon que les caravanes) ou des transports (**Transport**) (qui embarquent des unités et des machines de guerre). Les navires marchands sont en quelque sorte des caravanes nautiques qui utilisent les ports de la même façon que les caravanes utilisent les marchés. Cependant, un port doit être relié à un véritable marché pour fonctionner, ou utiliser une caravane pour assurer les transferts de marchandises avec un marché. Reportez-vous aux sections Port et Navires pour obtenir de plus amples informations.

Fryhtans & Pouvoirs d'Outre-Monde

Une fois que vous avez rassemblé une force militaire suffisamment puissante, vous pouvez songer à aller tâter du Fryhtan. Nous vous conseillons tout de même de sauvegarder votre partie avant de vous adonner à ce sport : les Fryhtans peuvent être de redoutables adversaires.

Cliquez sur les petits carrés blancs qui apparaissent sur la Carte du Monde et localisez un antre de Fryhtans (**Lair**). Il existe de nombreuses espèces de Fryhtans : Les Deezboanz, les Holgh, les Karotten, les Pfith, les Rattus, les Sauroid, les Wyrms et bien d'autres. Rassemblez tous les soldats que vous désirez envoyer au combat, à proximité de l'antre. Vous soldats se battent mieux lorsque toute la garnison d'un fort combat côte à côte sous les ordres de son général.

Sélectionnez vos soldats, puis cliquez-droit sur l'autel. Les Fryhtans en sortent et une bataille s'en suit. Lorsque la victoire est vôtre, vous trouvez des trésors (**Gold**) et, éventuellement un parchemin du pouvoir (**Scroll of Power**). Pour plus de détails, reportez-vous aux sections Temple du Pouvoir et Entités Supérieures. Pour ramasser un objet, envoyez une de vos unités dessus. Pour ramasser un parchemin, il vous faut utiliser un sujet de la même nationalité. Les parchemins sont marqués d'une lettre indiquant leur nationalité : C-Chinois, G-Grec, J-Japonais, M-Maya, N-Normand, P-Perse ou V-Viking.

Si vous désirez obtenir d'avantage de trucs et astuces, reportez-vous au « Grimoire de la Maison des Chan ». Vous voici à présent livré à vous même ! Bonne chance, et que votre quête du pouvoir soit couronnée de succès.



Débuter une partie

Avant de débiter une partie, vous avez le choix parmi les options décrites dans cette section.



Menu principal

Cliquez sur l'option de votre choix:

- Partie en solo (**Single Player**): Pour jouer seul contre l'ordinateur. Voir la section «Un seul joueur » pour plus d'informations.
- Multijoueur (**Multi-Player**): Pour jouer contre des adversaires humains sur plusieurs ordinateurs. Voir la section «Multijoueur » pour plus d'informations.
- Encyclopédie (**Encyclopedia**): Pour consulter l'encyclopédie : elle contient des informations sur tous les éléments du jeu (voir la section «Encyclopédie »).
- Mur de la Gloire (**Hall of Fame**): Pour consulter la liste et les scores des chefs qui se sont distingués par le passé dans Seven Kingdoms (voir la section «Mur de la Gloire »).
- Crédits (**Credits**): Pour accéder à la liste de ceux qui ont contribué au développement du jeu.
- Quitter (**Quit**): Sortir du jeu vers le bureau de Windows 95.

Un seul joueur

Vous pouvez lancer une nouvelle partie (**New Game**), charger une partie sauvegardée (**Load Game**), lancer l'initiation (**Training**) ou jouer l'un des 23 scénarii (**Scenario**) proposés. En sélectionnant nouvelle partie, vous pouvez faire votre choix parmi les différentes options du jeu. Voir la section « Configurer une partie », pour plus de détails. Pour revenir au menu principal, cliquez sur **Cancel**.

Multijoueur

Seven Kingdoms a été conçu de sorte qu'un seul CD-ROM soit nécessaire pour quatre joueurs. Assurez-vous cependant que la version complète du jeu soit installée sur toutes les machines qui n'utiliseront pas de CD-ROM.

Quatre types de connexion vous sont proposés pour jouer à plusieurs : Réseau IPX, Réseau TCP/IP, connexion par Modem, et connexion directe par câble. Cliquez sur le type de connexion que vous désirez établir. A la ligne Your Name tapez le nom de votre roi, et à la ligne Saved Game File, tapez le nom du fichier de sauvegarde.

La partie doit être paramétrée par un joueur. Celui-ci doit cliquer sur le bouton **Create**. Tous les autres joueurs se joignent à la partie en cliquant sur **Join**. Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur **Cancel**.

Créateur de la partie: Dès que vous créez une partie, vous accédez à la version multijoueur de l'écran « Configurer une partie ». Vous pouvez aussitôt faire votre sélection parmi les options de jeu.

Autres joueurs: Lorsque vous cliquez sur Join, la liste de toutes les parties déjà créées apparaît à l'écran. Si ce n'est pas le cas, attendez qu'un joueur en crée une. Pour vous joindre à une partie, cliquez sur le bouton correspondant à la partie de votre choix, puis cliquez à nouveau sur le bouton Join. Vous accédez alors à l'écran de configuration de partie.

Configuration et lancement de la partie: Le créateur et tous les joueurs peuvent choisir parmi les options proposées. La fenêtre des messages vous permet de communiquer avec vos adversaires, ce qui est utile pour coordonner le paramétrage de la partie.

Lorsqu'un joueur est satisfait de ses choix, il clique sur le bouton **Ready**. Une croix apparaît à côté de son nom. Lorsque tous les noms sont ainsi cochés, il ne reste au créateur qu'à cliquer sur le bouton **Start** pour lancer la partie.

Configurer une partie

Dès que vous débutez une partie, seul ou à plusieurs, vous jouez, à chaque fois, dans un monde généré aléatoirement. Le nombre de mondes potentiels est quasiment illimité. Vous pouvez en plus paramétrer les parties en changeant le type d'environnement, les règles et les victoires. Pour une plus grande facilité, les options sont divisées en quatre catégories : options de base, options complémentaires I, options complémentaires II et Objectifs. Si vous utilisez un niveau de difficulté prédéfini, vous n'aurez pas besoin de paramétrer les options complémentaires I et II ou les objectifs. Une petite fenêtre à droite de l'écran indique une estimation de la difficulté de la partie en cours (**Difficulty**).

Options de base (Basic Options)

Nationalité (Your Nationality): Pour sélectionner la nationalité de votre premier roi et donc de votre premier village. Au fur et à mesure que votre royaume se développe, des sujets d'autres nationalités peuvent le rejoindre.

Couleur (Color): La couleur qui distingue les unités et les bâtiments de votre royaume.

Royaumes contrôlés par l'ordinateur (Computer Controlled Kingdoms): Cette option sert à définir le nombre de royaumes gérés par l'ordinateur.

Difficulté (Difficulty): Ces boutons paramètrent automatiquement les options complémentaires I et II ainsi que les Objectifs. Si vous changez au moins l'une des options complémentaires ou l'un des objectifs, le niveau de difficulté change pour Personnalisé (Custom). Des chiffres étalonnent les niveaux de difficulté. Ces chiffres sont des multiplicateurs pour votre score final : plus la difficulté est grande, plus votre score est élevé sur le mur de la gloire.

Terrain: Cette option n'affecte que l'apparence du monde et n'a aucun effet sur le jeu lui-même.

Terres émergées (Land Mass): Pour déterminer le type de monde généré ; des terres émergées plus réduites comportent plus d'îles et d'eau, augmentant ainsi l'importance des navires pour le déroulement de la partie.

Votre nom (Your Name): Il vous faut donner un nom à votre premier roi. Ce nom sera utilisé pour vos fichiers de sauvegarde et sera éventuellement inscrit sur le Mur de la Gloire.

Options de Base version multijoueur (Multiplayer Basic Options): Quand vous démarrez une partie multijoueur, vous apercevez des petits carrés au dessus des options de base. Dès qu'un nouveau joueur se joint à la partie, son nom est affecté à un petit carré. Aussitôt qu'il clique sur Ready, son nom est coché.

Options complémentaires I (Advanced Options I)

Carte du monde (World Map): Vous choisissez si la carte est visible dans sa totalité dès le début de la partie, ou si vos unités doivent l'explorer. Il est très vivement recommandé aux débutants d'opter pour l'option Explored.

Brouillard de guerre (Fog of War): Cela détermine si vous voyez toutes les unités et bâtiments des autres royaumes ou si vous êtes limités au champ de vision de vos unités. Il est très vivement recommandé aux débutants de ne pas activer le brouillard de guerre.

Trésor humain (Human Treasure): Pour décider de la somme d'argent dont vous disposez au début. Il est très vivement recommandé aux débutants de sélectionner l'option Large.

Trésor de l'ordinateur (Computer Treasure): Pour décider de la somme d'argent allouée au début à chaque royaume contrôlé par l'ordinateur. Nous conseillons aux joueurs débutants de sélectionner l'option Small

Agressivité de l'ordinateur (Computer Aggressiveness): Elle conditionne la personnalité et les tendances belliqueuses des adversaires contrôlés par l'ordinateur.

Fryhtans: Cette option vous permet de décider de l'éventuelle présence dans le jeu de ces créatures, et dans l'affirmative, s'ils se contenteront de défendre leurs antres (**Defensive**) ou s'ils erreront de par le monde, se livrant à des raids aléatoires (**Offensive**). Nous déconseillons aux débutants de sélectionner l'option Offensive.

Royaumes aléatoires (Random Kingdoms): Cette option permet de déterminer si les royaumes en jeu sont soumis à des facteurs aléatoires. Cela peut affecter la nationalité ; c'est à dire que deux royaumes ou plus peuvent débiter la partie en ayant la même nationalité :il se peut donc qu'il n'y ait pas de rois de certaines nationalités. La population initiale du royaume peut être plus réduite, mais dans ce cas, le royaume reçoit des spécialistes en compensation.

Options complémentaires II (Advanced Options II)

Ressources naturelles au départ (Natural Ressources at start): Ceci influe sur le nombre de sites d'extraction minière qui existent en début de partie. Il est recommandé aux débutants de commencer avec au moins autant de sites que de royaumes.

Ressources naturelles à proximité (Natural Ressources Nearby ?): Sélectionnez YES pour qu'au moins une ressource naturelle se trouve à proximité de votre village de départ. Si vous sélectionnez NO, les dépôts seront disséminés de façon aléatoire. Nous recommandons aux débutants d'opter pour YES.

Villages indépendants (Independent Villages): Cela détermine le nombre de villages indépendants.

Résistance des villages indépendants (Independent Village Resistance) : Cela détermine le niveau initial de résistance des villages indépendants, ainsi que la compétence en combat de ces villageois. Nous recommandons aux débutants d'opter pour Low.

Emergence de nouveaux villages (New Villages Emerge): Ceci autorise ou pas la création de nouveaux villages indépendants durant la partie.

Emergence de nouveaux royaumes (New Kingdoms Emerge): Lorsque vous sélectionnez Yes, un royaume détruit peut réapparaître plus tard à partir d'un village indépendant ou lorsque des forces rebelles deviennent suffisamment puissantes.

Evénements aléatoires (Random Events): Permet de définir la possibilité que le monde soit soumis à des événements aléatoires tels que les tremblements de terre, la foudre et les tornades, ainsi que leur fréquence.

Objectifs (Goals)

Dés qu'un joueur atteint l'un des objectifs sélectionnés, il marque des points. A cet instant, les points sont enregistrés et le joueur peut apparaître sur le mur de la gloire. S'il existe une limite de temps, les scores définitifs sont calculés à ce moment là , même si aucun objectif n'a été atteint. Vous pouvez alors continuer à jouer.

Battre tous les autres royaumes (Defeat all Other Kingdoms): Cet objectif est atteint lorsqu'un royaume a accepté la reddition de tous les autres. Si un royaume refuse de se soumettre, le vainqueur doit prendre le contrôle ou détruire tous les bâtiments et unités de ce royaume.

Exterminer les Fryhtans (Destroy All Fryhtans): Cet objectif est atteint lorsque tous les Fryhtans et leurs antres sont détruits. La victoire revient au joueur qui a exterminé le plus de Fryhtans. Cet objectif convient pour des parties plus rapides.

Atteindre une population de (**Achieve a population of**): Cet objectif est atteint lorsque la somme des populations de tous les villages d'un royaume atteint un nombre déterminé. Ne choisissez pas un nombre trop élevé par rapport aux populations initiales (royaumes et villages indépendants) si vous ne voulez pas passer des années à regarder placidement la croissance démographique atteindre ce nombre trop élevé.

Atteindre un niveau annuel de revenus de (**Reach a Yearly Income of**): Cet objectif est rempli lorsque le revenu annuel de votre royaume atteint une somme prédéterminée. Nous vous suggérons de commencer avec un niveau raisonnable car bâtir puis maintenir une économie prospère est difficile.

Atteindre un score total de (**Reach total score of**) : cet objectif est rempli lorsque le score total dans royaume atteint un certain nombre.

Atteindre l'objectif avant (**Achieve Goal Within**): Cela impose une limite de temps pour marquer des points.

Encyclopédie (Encyclopedia)

L'encyclopédie vous donne accès à une description brève mais utile des différents aspects de SEVEN KINGDOMS, le tout agrémenté d'images. Pour l'utiliser, cliquez sur le bouton d'une catégorie puis cliquez sur l'un des boutons du bas de l'écran pour obtenir des informations spécifiques. Si vous ne cliquez nulle part, les pages de l'encyclopédie défilent automatiquement.

Mur de la Gloire (Hall of Fame)

Sur le mur de la gloire sont inscrits les six rois qui ont atteint les scores les plus élevés. Espérons que votre nom s'y trouvera ! Si les scores inscrits sur le Mur de la Gloire vous paraissent inatteignables, utilisez l'explorateur de Windows® 95 pour trouver et supprimer le fichier Hallfame ou Hallfame.dat (le nom varie suivant les paramètres de votre Explorateur).



Contrôles & Affichage

Une fois lancé, *Seven Kingdoms* se joue entièrement à partir de l'écran principal. Les informations générales et les contrôles se trouvent dans la partie supérieure, l'écran de jeu domine la partie centre-gauche de l'écran, et les informations détaillées ainsi que les contrôles des éléments que vous sélectionnez apparaissent à droite.

Dans *Seven Kingdoms*, vous contrôlez deux types d'éléments : les unités et les bâtiments.

Unités : Ces éléments mobiles comprennent des hommes (« sujets », tels que les soldats, les paysans, les généraux ou même votre roi), des caravanes, des navires (tels que des cargos ou des galions), des machines de guerre (telles que les catapultes ou les canons), voire éventuellement une Entité Supérieure telle que le Phénix ou le Dragon.

Bâtiments : Ces structures immobiles peuvent être bâties, occupées, endommagées, réparées ou même détruites par des unités. Les bâtiments comprennent les villages de paysans, les forts, les mines, les fabriques, les marchés, les ports, etc...

Royaumes & Nationalités : Tous les sujets de votre royaume portent la même couleur, la vôtre. Initialement, ils ont également la même nationalité. Cependant, des sujets d'autres nationalités peuvent vous prêter allégeance. En fait, il est souvent préférable de les attirer. Souvenez-vous bien de ne jamais confondre la nationalité de vos sujets avec leur allégeance. Vous ne pourrez jamais contrôler plusieurs royaumes, mais vous pouvez contrôler de multiples nationalités au sein de votre royaume.



L'Ecran Principal

L'écran principal vous permet d'observer votre royaume avec tous vos bâtiments et unités, ainsi que les territoires alentours.

Menu : Ce bouton affiche les options de jeu dont Sauvegarder (**Save Game**) et Quitter (**Quit**). Veuillez vous reporter à la section « Menu & Contrôles du Jeu » pour obtenir plus de détails.

Carte du Monde : Affiche une carte générale du monde. Veuillez vous reporter à la section « Contrôles de la Carte du Monde » pour obtenir plus de détails

Contrôles de la Carte du Monde : Cliquez sur le bouton approprié (ou appuyez sur les touches Q, W, ou E) pour changer le mode d'affichage de la carte. Veuillez vous reporter à la section « Contrôles de la Carte du Monde » pour obtenir plus de détails

Etat du Royaume : Cette fenêtre contient des informations cruciales pour le maintien de votre royaume. Ces informations sont : les réserves en nourriture du royaume, le calendrier, votre réputation, et votre trésor. Veuillez vous reporter à la section « Etat du Royaume » pour obtenir plus de détails.

Tablettes (Reports) : Elles vous donnent une liste détaillée et constamment mise à jour de tous les éléments qui composent votre royaume. Elles vous permettent également de consulter l'historique de vos contacts avec les autres royaumes et de conduire vos relations diplomatiques. Veuillez vous reporter à la section « Tablettes » pour obtenir une explication détaillée de chaque tablette.

Ecran de jeu : Il vous permet de suivre les activités d'une partie choisie du monde. Veuillez vous reporter à la section « Contrôles de l'écran de jeu » pour obtenir plus de détails

Panneau d'Informations : Il vous procure des informations détaillées sur l'élément sélectionné sur l'écran de jeu. Les icônes et boutons de cette fenêtre varient selon l'élément sélectionné. Veuillez vous reporter aux sections « Unités » et « Bâtiments » pour obtenir plus de détails sur chaque icône.

Boutons d'ordres : Ces boutons vous permettent de donner des ordres spéciaux à l'unité sélectionnée. Ces ordres varient d'une unité à l'autre.

Messages : Affiche les messages récents. Cliquez sur le bouton X pour effacer tous les messages. Les messages diplomatiques importants apparaissent également sur la tablette Royaume.

Menu & Contrôles du Jeu

Options (touche O) : Ce bouton vous donne accès aux diverses options du jeu. Vous pouvez régler le volume de la musique et des effets sonores, choisir la musique de fond d'une nationalité particulière, sélectionner les divers niveaux des contrôles d'aide (**Help**), définir si les messages (**reports Background**) arrivent sur un fond opaque ou translucide ou encore limiter les messages (**Display News**) aux événements importants. Les symboles de spécialité des unités (**Show Unit Identities**) peuvent apparaître en permanence ou seulement lorsque vous placez votre curseur sur l'unité.

Vous pouvez également ajuster la vitesse du jeu (**Game Speed**) à votre convenance à l'aide de ces options ou des touches du clavier (voir raccourcis-clavier). La vitesse de défilement de l'écran (**Scrolling Speed**) se contrôle de la même façon. Enfin, le chemin que prend une unité sélectionnée (**Show Unit Paths**) peut apparaître sur l'écran de jeu (**Main Map**), la Carte du Monde (**World Map**), ou les deux.

Enregistrer (touche S) (**Save Game**) : Cliquez sur Save pour écraser la dernière sauvegarde. Cliquez sur save New pour créer un nouveau fichier de sauvegarde. Cliquez sur Delete pour effacer une partie sauvegardée.

Charger (touche L) (**Load**) : Charge une partie préalablement sauvegardée.

Entraînement (Training) : Cela affiche le guide d'initiation dans la fenêtre messages pour vous donner des bases utiles, sans affecter le déroulement de votre partie.

Abandonner (**Retire**): Pour calculer votre score et arrêter la partie. Si votre score est assez élevé, il est inscrit sur le Mur de la Gloire.

Retourner au Menu Principal (**Quit to Main Menu**): Quitte la partie en cours et vous ramène au menu Principal.

ATTENTION : Votre partie en cours sera perdue à moins que ne l'ayez préalablement sauvegardée (voir ci-dessus).

Retourner à Windows (**Quit To Windows**) : Quitte la partie en cours et vous ramène au système d'exploitation Windows.

ATTENTION : Votre partie en cours sera perdue à moins que ne l'ayez préalablement sauvegardée.

Continuer (**Continue Game**) : Pour sortir du menu d'options et reprendre votre partie.

Vitesse du Jeu

Vous pouvez contrôler la vitesse d'écoulement du temps à l'aide des options de jeu (voir la section « options de jeu ») ou directement à partir du clavier (voir « Raccourcis-clavier »).

Pause : Pressez la touche 0 pour arrêter le temps (mettre le jeu en pause).

Contrôle de la vitesse : Vous pouvez contrôler la vitesse d'écoulement du temps à l'aide des touches 1 à 9 de votre clavier, le 1 étant la plus lente et le 9 la plus rapide.

Parties Multijoueur : Au cours des parties entre plusieurs joueurs humains, le temps s'écoule toujours à la vitesse la plus lente sélectionnée par les joueurs.

Contrôles de la Carte du Monde

Carte du Monde : Pour afficher une carte générale du monde.

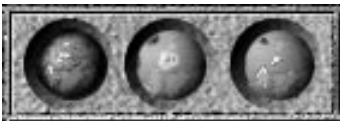
Pour changer de vue sur l'Ecran de Jeu	Cliquez sur un point de la Carte du Monde
--	---

Le petit rectangle jaune qui apparaît sur la Carte du Monde indique la zone affichée par l'écran de jeu.

Contrôles de la Carte du Monde : Il y a trois boutons pour contrôler l'affichage de la carte du monde et pour fournir des options spéciales pour l'écran de jeu. Cliquez sur le bouton approprié pour choisir le mode d'affichage que vous trouvez le plus utile.

Pour afficher les types de terrain sur la Carte du Monde	Cliquez sur le bouton Terrain (Terrain Map)
Pour afficher votre territoire sur la Carte du Monde	Cliquez sur le bouton Puissance (Kingdom Power map) (ou pressez la touche W)
Pour afficher votre territoire sur l'écran de jeu et la Carte du Monde	Cliquez à nouveau sur le bouton Puissance (ou pressez à nouveau la touche W)
Pour afficher tous les bâtiments, unités ressources connus sur la Carte du monde	Cliquez sur le bouton Villages (Villages and Units Map) (ou pressez la touche E)

Veillez vous reporter au chapitre « Concepts principaux et Victoire » pour obtenir plus de détails sur le contrôle territorial. Les propriétaires des territoires et bâtiments sont indiqués par la couleur. Les villages et bâtiments indépendants sont blancs.



Etat du Royaume

La fenêtre d'Etat du Royaume vous donne quatre informations d'une importance capitale pour votre royaume : Réserves de Nourriture, Calendrier, Réputation, et Trésor. Les valeurs de Réserves de Nourriture, Réputation et Trésor indiquent non seulement le montant actuel, mais aussi le taux de croissance ou de déclin par rapport aux derniers 365 jours.



Par exemple, une valeur en Réserves de Nourriture de « 6025 (+25) » signifie que votre royaume possède 6025 unités de nourriture. Mais cela signifie également que vous avez gagné 25 unités de nourriture sur les derniers 365 jours (ce qui implique que vous avez commencé l'année avec 6000 unités de nourriture). Un surplus (valeur positive) indique que le montant a augmenté au cours de l'année passée, alors qu'un déficit (valeur négative) signifie qu'il a au contraire décliné.

Réserves de Nourriture (en haut à gauche) (Food) : Indique la quantité totale de nourriture entreposée dans le royaume. Le montant placé entre parenthèses vous indique si vous êtes en surplus (+) ou en déficit (-) par rapport aux derniers 365 jours. Si la nourriture tombe à zéro, vos sujets commencent à souffrir de la famine et leur loyauté envers vous décline (voir la section « Territoires, Loyauté & Réputation »).

Date (en haut à droite) (Date) : Indique le jour et l'année. Les dates de départ varient, mais se situent généralement aux alentours de l'an mil.

Trésor (en bas à gauche) (Treasure) : Indique la quantité totale d'or stockée dans vos coffres. Le montant placé entre parenthèses vous dit si vous êtes en surplus (+) ou en déficit (-) par rapport à l'année écoulée. Si votre trésor tombe à zéro, la loyauté de vos soldats en pâtit et ils risquent de faire défection (voir la section « Défection & Rébellion »).

Réputation (en bas à droite) (Reputation): Indique la réputation de votre royaume dans le monde. Une réputation positive s'avère être un atout appréciable pour les relations diplomatiques et autres situations impliquant la loyauté, tandis qu'une réputation négative n'est que source d'ennuis (voir la section « Territoires, Loyauté & Réputation »).

IMPORTANT : Pour voir si vous gagnez ou perdez de l'or ou de la nourriture, référez-vous au montant lui-même plutôt qu'aux variations annuelles indiquées entre parenthèses. Les variations de ces montants correspondent aux variations de vos réserves. Par exemple, au cours de la première année, la variation annuelle de votre trésor est presque inévitablement négative, en raison des investissements massifs que vous imposez vos nouvelles constructions. Néanmoins, une fois que ces constructions sont achevées et que vos premiers programmes économiques portent leurs fruits, le montant réel de votre trésor commence à augmenter. Les variations annuelles de votre trésor resteront négatives pendant un certain temps, reflétant vos investissements dispendieux du début.

Contrôles de l'écran de jeu

L'écran de jeu est une fenêtre détaillée qui vous permet de voir ce qu'il se passe dans une petite partie du monde. Vous pouvez placer la vue de l'écran de jeu sur n'importe quelle partie du monde.

Défilement : Vous pouvez faire défiler l'écran de jeu sur toute la surface du monde. Tandis que vous faites défiler la vue de l'écran de jeu, le petit rectangle jaune représentant cette vue se déplace en conséquence sur la Carte du Monde.

Pour faire défiler l'écran de jeu

Placez votre curseur sur le bord de l'écran

Re-positionnement : Vous pouvez en outre passer directement à n'importe quel point du monde.

Pour afficher une zone sur l'Ecran
de Jeu

Cliquez sur la Carte du Monde sur cette zone

Sélectionner un élément : Vous pouvez sélectionner n'importe quel bâtiment ou unité sur l'écran de jeu. Les bâtiments sélectionnés se mettent en surbrillance, et une barre de points de vie apparaît au dessus des unités lorsque vous les sélectionnez.

Les unités représentent tout ce qui se déplace sous le contrôle d'un royaume. Elles comprennent vos sujets humains (avec leurs diverses spécialités), caravanes, navires, machines de guerre, et Entités Supérieures.



Pour sélectionner un bâtiment ou une unité

Cliquez dessus

Pour sélectionner un groupe

Encadrez le groupe

Lorsqu'un élément est sélectionné, vous avez accès à des informations détaillées le concernant (voir la section «Panneau d'Informations»). Dans de nombreux cas, vous avez également accès à des boutons d'ordres (voir la section «Ordres Basiques»).

Sélection d'un Groupe : Vous pouvez sélectionner des unités à l'extérieur d'un fort et les faire opérer en groupe. Toutes les unités d'un fort forment également une garnison. Les unités de deux forts différents ne pourront, en revanche, jamais former une seule garnison. Il vous faut pour cela les déplacer dans un même fort. Une garnison ne peut jamais comporter plus d'un général ou un roi et huit soldats.

Pour sélectionner une garnison

Cliquez-droit sur n'importe quelle unité de la garnison

Panneau d'Informations

Les informations et contrôles disponibles dans le panneau d'informations varient considérablement. Les unités et les bâtiments affichent différentes informations et offrent diverses possibilités. Voir chapitres « Unités » et « Bâtiments » pour plus d'informations



Liens

A chaque fois que vous sélectionnez un bâtiment, ses liens aux autres bâtiments apparaissent sur l'écran de jeu. Les sujets et les produits circulent automatiquement entre les bâtiments en suivant ces liens. C'est également par le biais de ces liens que vous pouvez exercer un contrôle politique.

Liens Ouverts : Les extrémités des liens ouverts sont représentées par des cercles. Lorsqu'un lien est ouvert, les habitants des villages cherchent automatiquement du travail dans les mines, fabriques, tours du savoir et manufactures d'armes. Un lien ouvert permet également le transfert automatique des matières premières et produits finis entre les mines, fabriques, marchés et ports. Cela vous permet aussi de transférer des unités d'un bâtiment à l'autre. Enfin, cela autorise un fort à exercer une influence et un contrôle politique sur un village.

Liens Fermés : Les extrémités des liens fermés apparaissent sous forme de cercle barré d'une croix. Les sujets et les produits ne transitent pas entre les bâtiments, et les forts cessent d'exercer leur influence et leur contrôle politique.

Liens Inactifs : Lorsque deux bâtiments d'allégeances différentes sont reliés, leurs liens sont de couleur orange-bronze. Cela signifie que les bâtiments sont à proximité, mais que le lien ne fonctionne pas (à l'exception des influences politiques hostiles décrites dans la section « Territoire, Loyauté & Réputation »).

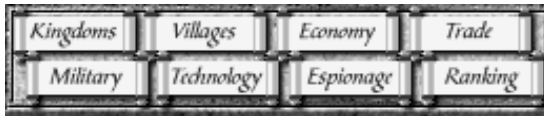
Proximité : Les liens ont une distance maximale assez courte. Si vous placez vos nouveaux bâtiments trop éloignés les uns des autres, le lien ne se fait pas.

Tablettes (Reports)

Pour afficher les informations détaillées	Cliquez sur une tablette (ou pressez les touches F1 à F8).
Pour revenir à l'Ecran de Jeu	Cliquez à nouveau sur la tablette (ou pressez la touche Echap)
Pour rendre le fond de la tablette opaque	Appuyez sur la touche P

Tablette Royaume (F1) (Kingdom)

La tablette Royaume contient des informations sur tous les royaumes, les options diplomatiques, et une boîte de messages pour tous les contacts diplomatiques.



Information : Vous procure un résumé de la situation économique et diplomatique de tous les royaumes, ainsi que l'état de vos relations avec eux.

Pour accéder aux informations sur un royaume (zone inférieure de l'écran)	Cliquez sur le nom du royaume
---	-------------------------------

NOTE : Vos arrangements diplomatiques (si vous en avez) avec les autres royaumes affectent le nombre d'informations qui apparaissent à l'écran.

La réputation (**Reputation**) s'évalue sur une échelle de 0 à 100. Plus la réputation est élevée, plus le royaume est admiré, ce qui accroît la loyauté de ses sujets et réduit d'autant les éventualités de défection ou de révolte.

Un indicateur (**Status**) vous donne l'état actuel de vos relations avec les autres royaumes : en guerre (**War**), tendues (**Tense**), neutres (**Neutral**), cordiales (**Friendly**), et alliance (**Alliance**).

« Attaque Autorisée » (**Allow Attack**) signifie que vous pouvez attaquer sans perte de réputation. Les pactes de non-agression ou les traités d'alliance interdisent l'attaque (à moins que vous ne ressentiez un profond désir de souffrir une forte baisse de réputation). Vous pouvez, dans certains cas, configurer cette option (reportez-vous à la section « Diplomatie » pour obtenir plus de détails).

Passer un Accord Commercial (**Trade Treaty**) signifie qu'un autre royaume et vous, vous accordez des droits d'échanges commerciaux. Veuillez vous reporter aux sections « Offre & Demande », « Marchés-Liens Commerciaux » et « Accord Commercial », pour obtenir plus de détails.

La Recette (**Trade Amount**) représente la somme des échanges commerciaux avec votre royaume au cours des derniers 365 jours.

Diplomatie (Diplomacy) : Permet la sélection d'une nouvelle approche diplomatique vers un autre royaume.

Pour sélectionner une approche diplomatique :

- 1. Cliquez sur le nom d'un royaume.
- 2. Cliquez sur le message que vous désirez envoyer. Votre message diplomatique est immédiatement adressé à ce royaume.

Journal Diplomatique (Diplomatic Log): Il affiche les récents contacts diplomatiques. Pour répondre à la proposition d'un autre royaume, cliquez sur le carré de couleur situé à côté de son nom. Pressez la touche F9 pour obtenir le journal complet de toutes les nouvelles, dont les nouvelles diplomatiques.

Dialogue (Chat) : Le mode multijoueur vous permet d'envoyer des messages à vos adversaires humains. Bien entendu, ces messages ne sont que conversations privées entre joueurs. Pour passer des traités, il vous faut tout de même utiliser l'onglet Diplomatie de la tablette royaume.



Pour envoyer un message de « dialogue » :

1. Cliquez sur le nom d'un royaume contrôlé par un adversaire humain.
2. Cliquez sur le bouton Dialogue.
3. Sélectionnez le ou les destinataires du message (le royaume sélectionné, tous les royaumes contrôlés par des joueurs humains ou uniquement les royaumes contrôlés par des joueurs humains alliés).
4. Tapez votre message.
5. Appuyez sur la touche Entrée pour envoyer votre message.

Tablette Villages (F2)

La partie supérieure de la tablette Villages donne un résumé de la situation des villages de votre royaume. En général, si votre population compte moins de 33 pour cent de paysans, vous risquez d'être en manque de nourriture et d'aboutir à une famine si vous n'intervenez pas.

Pour centrer l'écran de jeu sur
un village

Double-cliquez sur le nom de ce
village

Kingdoms	Villages	Town	Trade	2704 (1-152)	Feb 7, 1005
Military	Technology	Appearance	Building	15618 (+4586)	25

Village	Population	Peasants	Loyalty	Races
Mara	55	27	72	
Fukuyama	13	13	100	

Total Villages: 2	Total Villagers: 68	Total Peasants: 40
-------------------	---------------------	--------------------

Structure	Unit Cost	No. of Structures	Yearly Expense	Yearly Income
Seat of Power	\$400	1	\$400	\$0
Factory	\$100	2	\$200	\$0
Iron	\$60	1	\$60	\$0
Market	\$30	2	\$60	\$2,560
Fort	\$60	3	\$180	\$0
Mine	\$600	1	\$600	\$0
Tower of Science	\$200	2	\$400	\$0
Harbor	\$100	1	\$100	\$0
Total		13	\$2,000	\$2,560

Tablette Economie (F3) (Economy)

La partie supérieure de la tablette Economie dresse une liste complète des sources de revenus de votre royaume tandis que la partie inférieure comptabilise toutes vos dépenses. Ces deux listes concernent les derniers 365 jours.

Détail des Revenus (Income Item): La Vente de Produits (**Sale of Goods**) représente la quantité de produits finis vendus aux villageois. Les Exportations (**Exports**) représentent la somme d'argent provenant des marchandises vendues sur les marchés d'autres royaumes. Les Taxes représentent le montant des impôts prélevés dans vos villages. Les Butins Amassés (**Recovered Treasure**) représentent les richesses que vous avez acquises en combattant les Fryhtans. Les Gages des Travailleurs (**Worker Income**) représentent la somme que vous recevez si vos villageois sont employés comme spécialistes dans les bâtiments d'autres royaumes (voir la section « Village »). La Vente de Bâtiments (**Sale of Buildings**) représente le montant que vous recevez en vendant vos bâtiments. Les Aides et Tributs des Autres Royaumes (**Aid/Tribut from Other Kingdoms**) représentent les sommes que vous recevez de ces royaumes.

Détails des Dépenses (Expense Item): Certains coûts représentent des dépenses ponctuelles imputées lors de certaines actions. D'autres représentent les dépenses annuelles courantes. De nombreux bâtiments et unités semblent bon marché à la construction ou à la formation, mais s'avèrent très coûteux à entretenir.

Dépenses Ponctuelles : L'apprentissage d'unités (**Training**), l'engagement d'unités (**Hiring**) dans les tavernes, les honneurs (Honoring) décernés à vos unités, les aides et tributs aux autres royaumes (**Aid/Tribute**), les dons (**Grants**) accordés à vos villageois (**To your Villagers**) ou à des villageois étrangers (**To Other Villagers**), le coût global de vos importations (Imports) et les pots de vin (**Bribes**).

Dépenses Courantes d'Entretien : Les généraux (**Generals**), les espions (**Spy**), certains autres sujets (**Other Mobile Human Units**), les caravanes (**Caravan**), les machines de guerre (**Advanced Weapons**), les navires (**Ships**), la maintenance des bâtiments (**Buildings**), et les émoluments des travailleurs qui vivent dans des villages indépendants ou appartenant à d'autres royaumes (**Foreign Worker Salaries**).



Income Item		Expense Item	
Sale of Goods	\$7,140	Sale of Goods	\$71
Exports	\$379	Spy Costs	\$33
Taxes	\$549	Other Mobile Human Unit Costs	\$758
Recovered Treasure	\$7,588	Caravan Costs	\$75
Worker Income	\$0	Weapon Costs	\$0
Sale of Buildings	\$0	Ship Costs	\$0
Aid/Tribute from Other Kingdoms	\$0	Building Costs	\$2,717
Total Income	\$15,357	Training all Units	\$53
		Honor of Units	\$0
		Foreign Worker Salaries	\$0
		Grants to Villagers	\$2,757
		Imports	\$442
		Aid/Tribute to Other Kingdoms	\$0
		Total Expenses	\$3,711
		Balance	\$11,646

Tablette Commerce (F4) (Trade)

La tablette Commerce dresse la liste complète des caravanes et des navires marchands (caravelles et galions compris) et donne des informations sur chacun : points de vie (**Hit points**), étapes ou escales (**Stop 1, 2, 3**), et cargaison (**Goods Carried**).

Pour centrer l'écran de jeu sur un navire ou une caravane

Double-cliquez sur le nom du navire ou de la caravane.

Kingdoms Villages Economy Trade 2706 [-132] Feb 7, 1005 Military Technology Espionage Ranking 13618 [+4586] 29					
Caravan	Hit Points	Stop 1	Stop 2	Stop 3	Goods Carried
Caravan 1	100/100	■ A	■ A		☼ 100 ☼ 100 ☼ 100 ☼ 100 ☼ 100
Caravan 2	100/100	■ A	■ ☼		☼ 100 ☼ 100 ☼ 100 ☼ 100 ☼ 100
Caravan 3	100/100	■ N	□ A		☼ 100
Caravan 4	100/100	■ A	■ A	■ ☼	☼ 100 ☼ 100 ☼ 100 ☼ 47
Total Caravans: 4					

Tablette Armée (F5) (Military)

La partie supérieure de la tablette Armée dresse la liste complète des rois et autres généraux et de leurs garnisons et les détails suivants : aptitude au commandement (**Leadership**), loyauté (**Loyalty**), points de vie (**Hit Points**), nombre de soldats dans la garnison commandée (**Soldiers**), emplacement sur la carte (**Status**).

Pour centrer l'écran de jeu
sur un roi ou un général

Double-Cliquez sur son nom

La partie inférieure de la tablette Armée vous procure la liste complète de vos unités par type.

Kingdoms	Villages	Economy	Trade	2706 (-152)	Feb 7, 1005
Military	Technology	Espionage	Ranking	13618 (+4586)	29

Commander	Leadership	Loyalty	Hit Points	Soldiers	Status
King Hiro Protagonist	100		200/200	8	In Fort
General Sugita Takao	54	97	66/66	7	In Fort
General Ochiai Shigetaka	35	100	94/94	0	In Seat
General Murase Hisashi	28	100	166/166	0	In Fort
Total Commanders: 4		Total Soldiers: 15			

Unit Type	No. of Units
Human General	3
Armed Human Unit	40
Caravan	4
Total Units: 47	

Tablette Technologie (F6) (**Technology**)

La tablette Technologie dresse la liste de vos diverses inventions (**Technology**), les versions que vous avez déjà découvertes (**Present Version**) et les améliorations recherchées (**Researching Version**) ainsi que l'état d'avancement de ces recherches (**Research Progress**). Elle contient également la liste des parchemins (**Acquired Scroll**) dont vous vous êtes emparés et l'Entité Supérieure (**Greater Being**) actuellement matérialisée, si vous en avez une.

Technology	Present Version	Researching Version	Research Progress	Tower of Science
Ballista		I		1
Catapult	I	II		1

Acquired Scroll:
 Japanese

Greater Being **Hit Points**

Tablette Espionnage (F7) (*Espionage*)

La tablette Espionnage dresse la liste complète de vos espions rangés par nom (**Spy Name**) comprenant la couleur de leur déguisement (**Cloak**), leur position géographique (**Location**), leur compétence en espionnage (**Skill**), leur loyauté (**Loyalty**), et leur mission spéciale (si vous leur en avez assigné une) (**Action**).

Pour centrer l'écran de jeu
sur un espion

Double-cliquez sur le nom de l'espion

Kingdoms	Villages	Economy	Trade	2706 (-132)	Feb 7, 1005
Military	Technology	Espionage	Ranking	13618 (+4586)	29

Spy Name	Cloak	Location	Skill	Loyalty	Action
Herleif Tofisson	■	Mobile	100	40	Sleep
Tsukatani Shuzo	■	Village	22	87	Counter-Spy
Maeda Kazuhiko	■	Village	22	88	Counter-Spy
Total Spies: 3					

Tablette Classement (F8) (**Ranking**)

La partie supérieure de la tablette dresse la liste de tous les royaumes et de leurs classements relatifs aux catégories suivantes : population, armée, économie, réputation et combat contre les Fryhtans.

Pour afficher les détails sur
un royaume avec le calcul
de son score actuel

Cliquez sur le nom du royaume

NOTE : votre score total est affecté par l'estimation de la difficulté (**Difficulty**) de la partie en cours. Voir la section Configurer une partie

Kingdoms	Villages	Economy	Trade	2706 (-132)	Feb 7, 1005
Military	Technology	Espionage	Ranking	13618 (+4586)	29

Kingdom	Population	Military Strength	Economic Strength	Reputation	Fryhtan Battling
■ Hiro's Kingdom	2nd	3rd	1st	1st	1st
■ Spithridates's Kingdom	4th	2nd	3rd	2nd	2nd
■ Xian Gan's Kingdom	3rd	4th	6th	3rd	2nd
□ Thorn's Kingdom	7th	7th	5th	5th	2nd
■ Yax Antler Skull's Kingdom	6th	6th	4th	6th	2nd
■ Konal's Kingdom	5th	5th	2nd	4th	2nd
■ Mantes's Kingdom	1st	1st	7th	6th	2nd

Population Score	22
Military Score	55
Economic Score	97
Reputation Score	14
Fryhtan Battling Score	7
Total Score	195

Final Score:	195 X	$\frac{63 \text{ (Difficulty Rating)}}{100}$	=	122
--------------	-------	--	---	-----

GOAL: Defeat All Other Kingdoms.

Total Playing Time: 1 hour and 5 minutes

Affichage des Messages

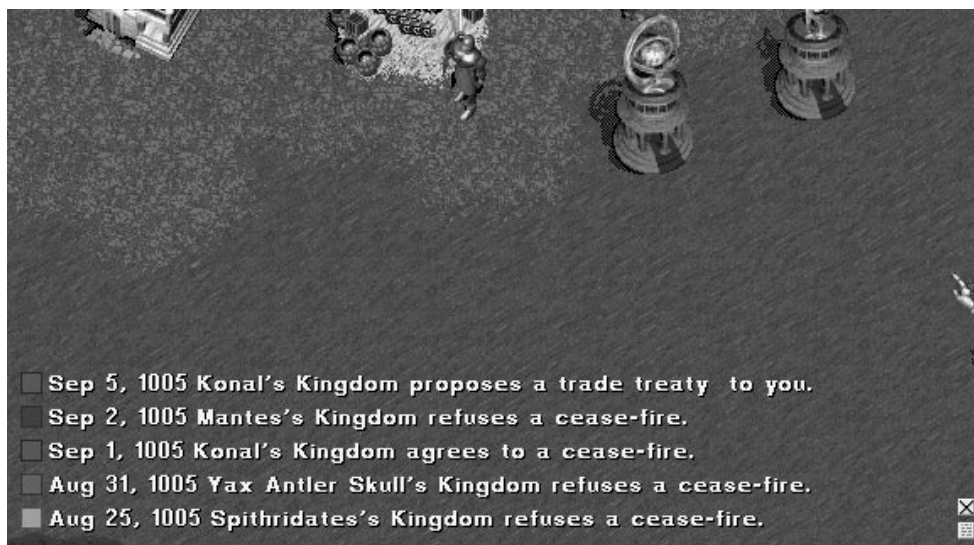
Les messages diplomatiques en provenance d'autres royaumes et les nouvelles générales sur l'actualité mondiale apparaissent au bas de l'écran de jeu. Vous pouvez filtrer les messages de moindre importance (les ignorer) en cliquant sur le bouton **Menu**, puis sur le bouton **Options**. Une fois dans la section Affichage des Messages, cliquez sur le boutons Major . Pour restaurer la totalité des messages, cliquez sur le bouton All.

Bouton Répondre : Cliquez sur ce bouton pour accéder aux options de réponse. Cliquez ensuite sur la réponse désirée pour l'envoyer. Vous pouvez également utiliser les boutons Diplomatie et Journal Diplomatique de la tablette Royaume (F1) pour avoir plus d'informations et, éventuellement, faire vous même une proposition.

Certaines nouvelles n'appellent pas de réponse, mais peuvent inclure un bouton de localisation. En appuyant sur celui-ci, l'écran de jeu affiche l'objet de la nouvelle.

Bouton Plein Ecran : Cliquez sur ce bouton pour accéder à la totalité du journal de messages en le superposant à l'écran de jeu. C'est l'équivalent de l'option Journal Diplomatique de la tablette royaume (F1).

Bouton Fermer : Appuyez sur la touche X ou cliquez sur le bouton **Fermer** pour effacer les messages actuellement à l'écran.



Raccourcis Clavier

Pour localiser et sélectionner votre roi sur l'écran de jeu	Pressez la touche K
Pour localiser et sélectionner vos forts sur l'écran de jeu	Pressez la touche F
Pour localiser et sélectionner vos généraux sur l'écran de jeu	Pressez la touche G
Pour localiser et sélectionner vos espions sur l'écran de jeu	Pressez la touche Y
Pour localiser et sélectionner vos navires sur l'écran de jeu	Pressez la touche H
Pour passer de la Carte du Monde à la Carte Villages	Pressez la touche E
Pour charger une partie préalablement sauvegardée	Pressez la touche L
Pour afficher les options de jeu	Pressez la touche O
Pour rendre tous les rapports et tablettes opaques plutôt que translucides	Pressez la touche P
Pour passer de la carte du monde à la carte terrains	Pressez la touche Q
Pour sauvegarder la partie en cours	Pressez la touche S
Pour passer de la Carte du Monde à la Carte Puissances	Pressez la touche W
	NOTE : Appuyez à nouveau sur W pour ajouter les contrôles territoriaux à l'écran de jeu
Pour effacer tous les nouveaux messages de l'écran de jeu	Pressez la touche X
Pour changer la musique de fond	Pressez la touche V
Pour centrer l'écran de jeu sur une ressource naturelle	Pressez la touche J

Pour contrôler la vitesse du jeu

Pressez les touches 0 à 9
Le **0** arrête le temps (met le jeu en pause). Certains contrôles sont désactivés lorsque le jeu est en pause
Le **1** signifie que le temps s'écoule très lentement (c'est la vitesse la plus lente)
Les touches **2 à 8** augmentent progressivement la vitesse d'écoulement du temps (la vitesse du jeu).
Le **9** signifie que le temps s'écoule très Rapidement (c'est la vitesse la plus rapide) ;

Pour accéder à une tablette

Pressez les touches F1 à F8

Pour afficher les anciennes nouvelles

Pressez la touche F9

Pour fermer une tablette

Pressez la touche Echap.

Pour faire une capture d'écran sous forme de fichier .bmp

Pressez la touche F11

Pour quitter la partie et retourner sous Windows

Pressez la touche F12

ATTENTION : Votre partie en cours sera perdue à moins que vous ne l'ayez préalablement sauvegardée.

Pour voir la page suivante du guide d'entraînement (lors de l'initiation)

Pressez la touche >

Pour voir la page précédente du guide D'entraînement (lors de l'initiation)

Pressez la touche <



Unités

Les unités représentent tout ce qui se déplace sous le contrôle d'un royaume. Elles comprennent les sujets humains (avec leurs diverses spécialités), caravanes, navires, machines de guerre et Entités Supérieures.

Sujets : Les sujets humains d'un royaume appartiennent à l'une des sept nationalités et en portent la tenue respective. Les différents royaumes se distinguent par leur couleur. Les royaumes sont souvent constitués de sujets de différentes nationalités.

Les unités qui ne sont pas des sujets appartiennent à un royaume, mais n'ont pas de nationalité: ce sont les caravanes, les navires, les machines de guerre et les Entités Supérieures. La nationalité influe sur votre capacité à invoquer des Entités Supérieures.

Notions Élémentaires

Panneau d'informations : Cette fenêtre vous procure des informations détaillées sur l'élément sélectionné. Nous décrivons ci-dessous les indicateurs de haut en bas, de gauche à droite.

Allégeance (Couleur du Royaume) : Chaque royaume en jeu est doté d'une couleur propre, que revêtissent ses sujets et bâtiments. Les espions peuvent changer leur couleur réelle pour une autre (pour plus de détails, veuillez vous reporter à la section « Espions »).

Nom : Le nom de l'unité ou du bâtiment en question. Chaque sujet a un nom qui lui est propre.

Contrôles de Dispersion, de Vente et de Réparations : Le bouton Dispersion (X) vous permet de démobiliser une unité, qui disparaît alors du jeu. Le bouton Dispersion (X) ou Vente(\$) vous permet de raser un bâtiment en faisant un profit si possible. Le bouton Réparer (MARTEAU), s'il est présent, indique qu'un bâtisseur est à l'intérieur du bâtiment et qu'il est soit en train de réparer, soit prêt à réparer.



NOTE : Lorsque vous démobilisez l'un de vos sujets, il est exécuté s'il s'avère que c'est un espion. Dans le cas contraire, il disparaît et vous subissez une baisse de réputation proportionnelle à sa loyauté.

Barre des Points de vie (Hit Points): Elle représente le nombre de points de vie actuel/maximum de l'unité ou du bâtiment. Ce nombre de points de vie varie de 1 à 800. Si ce nombre atteint zéro, l'unité ou le bâtiment est détruit(e).

Il est à noter que la plupart des unités n'ont qu'entre 1 et 200 points de vie. Ce nombre de points de vie augmente lorsque un sujet améliore sa compétence en combat ou dans le cas des machines de guerre et des bateaux, lorsque une version plus avancée est développée. Une barre de points de vie surmonte également chaque unité, sa couleur donne une indication approximative de son nombre maximum de points de vie:

- Le Vert indique 50 points de vie au maximum.
- Le Jaune indique 51 à 100 points de vie.
- Le Violet indique 101 à 200 points de vie.

Loyauté (Loyalty) : Ce nombre compris entre 1 et 100 représente la loyauté d'une unité envers son souverain actuel. Les unités dont la loyauté est faible peuvent se révolter ou faire défection et rejoindre un autre royaume.

Entraînement Militaire (Combat): L'aptitude à combattre de chaque unité est représentée par un nombre compris entre 1 et 100. Plus ce nombre est élevé, plus l'unité sera efficace sur le champ de bataille. Les plus hauts niveaux d'entraînement peuvent fournir des équipements et compétences spéciaux qui varient selon la nationalité. A la différence de la formation à une spécialité (voir ci-dessous), la compétence en combat est acquise à vie, quand bien même l'unité changerait fréquemment de spécialité.

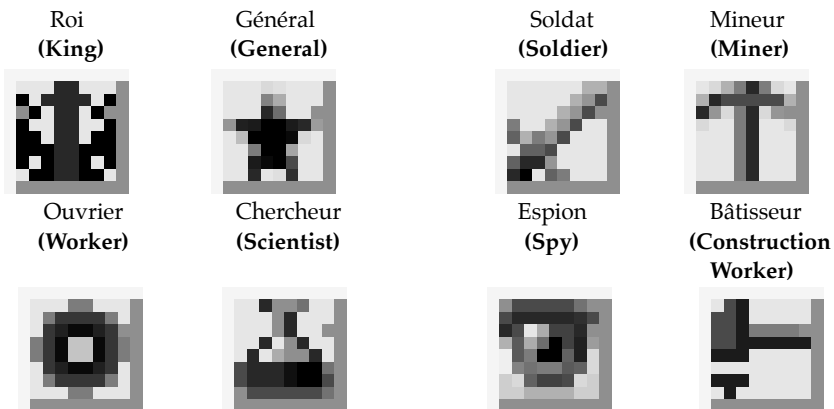
Apprentissage (Speciality Training) : De nombreux sujets sont formés pour exercer une spécialité. Cette spécialité correspond toujours à l'activité actuelle du sujet, et un sujet ne peut avoir qu'une profession en même temps. Si vous envoyez un de vos sujets dans un bâtiment différent, il oublie immédiatement son ancienne spécialité pour commencer à apprendre la nouvelle. Les espions sont la seule exception à cette règle ; une fois devenus espions, ils le restent à vie et peuvent acquérir une seconde spécialité qui leur sert de couverture durant leurs missions.

Contribution (Contribution) : C'est le nombre de batailles auxquelles une unité a participé en restant en vie. Les unités ayant un niveau de contribution élevé et un faible niveau de loyauté sont tout particulièrement enclines à faire défection ou à se soulever.

Ordres Disponibles : Les ordres que vous pouvez donner à l'unité ou au bâtiment en question apparaissent sous forme de boutons.

Icônes des Professions (Unit Identities)

Sur la Carte Principale, les sujets sont généralement dotés d'une icône indiquant leur profession. Vous pouvez la désactiver à l'aide d'une option du menu. Les icônes de profession sont :



L'absence d'icône signifie que le sujet est un paysan.

Reportez vous à la section « Détails sur les Unités » pour obtenir plus de renseignements sur les diverses professions.

Icônes des Nationalités

Le panneau d'informations contient souvent une icône représentant un visage, qui indique la nationalité de l'unité. Ces icônes sont :

Chinois
(Chinese)



Grec
(Greek)



Japonais
(Japanese)



Maya
(Mayan)



Normand
(Norman)



Perse
(Persian)



Viking
(Viking)



Apprentissage d'une unité

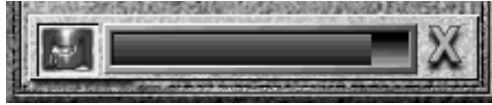
Apprendre sur le tas : Vos sujets peuvent acquérir une compétence particulière par leur simple travail dans un bâtiment y correspondant. Dans le cas d'un paysan, il devient spécialiste. Par exemple, un paysan qui va travailler dans une mine devient un mineur doté d'une compétence en extraction qui va augmentant ; de la même façon, un sujet qui travaille dans une fabrique ou une manufacture devient ouvrier, un sujet assigné à un fort devient soldat,... Tous ces sujets commencent avec une compétence de 10, qui s'améliore progressivement avec l'expérience. Si la mine, usine, manufacture ou tour n'est pas en activité, leur compétence n'augmente plus.

Apprentissage dans un village : Vous pouvez, d'autre part, former un paysan dans une compétence particulière pour la modeste somme de 30 pièces d'or. Quand sa formation est terminée, le sujet est doté d'un niveau de compétence de 20 et se tient hors du village, prêt à l'emploi. Ces sujets voient également leur compétence augmenter avec l'expérience, en travaillant ! Reportez-vous à la section « Boutons d'ordres :Village » pour en savoir plus.

Formation au commandement : Lorsque vous assignez des sujets à un fort, ils deviennent soldats mais leur compétence en commandement (10) n'augmentera pas dans la plupart des cas. Rares sont les chefs de guerre nés ! Ils sont aisément reconnaissables à leur compétence en commandement qui dépasse 10. D'autre part, vous pouvez les former dans un village dont ils sortiront dotés d'une compétence en commandement de 20. Pour plus de détails sur le commandement, voir la section « Généraux ».

Apprentissage de la construction et de l'espionnage : L'unique façon de former un bâtisseur ou un espion est de le former dans un village. Une fois cet enseignement de base assimilé, ils peuvent le parfaire « sur le tas ». Reportez-vous aux sections « Espions » et « Bâtisseurs » dans ce même chapitre.

Progression de la Formation : Lorsqu'un sujet est en formation, une barre de progression apparaît dans le panneau d'informations du village, montrant l'état d'avancement actuel de l'apprentissage. Pour cesser la formation et rendre votre sujet à sa condition initiale de paysan, cliquez sur le « X » à droite de la barre de progression.



Changer de spécialité : Faire travailler un spécialiste dans un bâtiment différent change immédiatement sa spécialité. Toute compétence précédemment acquise est perdue. Renvoyer un spécialiste dans un village le fait revenir à sa condition initiale de paysan (voir le bouton d'ordre « Entrer village »). Seules deux compétences sont acquises à vie : le combat et l'espionnage.

Déplacer une Unité

Seules les unités situées à l'extérieur des bâtiments peuvent se déplacer. Veuillez vous reporter à la section « Quitter un Bâtiment », pour savoir comment faire sortir une unité d'un bâtiment.

Pour effectuer un mouvement individuel :

1. Cliquez sur l'unité pour la sélectionner.
2. Cliquez-droit sur sa destination.

L'unité se met immédiatement en route vers sa destination. Si cette destination est un bâtiment, l'unité y pénètre. Les unités qui se déplacent tâchent de naviguer entre les terrains impraticables, mais certaines situations complexes vous mèneront peut-être à donner une destination plus proche, puis une autre, jusqu'à ce que l'unité atteigne sa destination finale.

Se déplacer en évitant le combat : En temps de guerre, vos unités peuvent être prises dans une bataille. Pour ordonner à une unité, un groupe, ou une garnison de se déplacer en évitant le combat, double-cliquez (un seul clic ne suffit pas) sur votre destination. Il est cependant des circonstances dans lesquelles vos unités se voient acculées au combat.

Repères de déplacement : Pour définir des repères intermédiaires sur la route menant à votre destination :

1. Cliquez sur l'unité pour la sélectionner..
2. Maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez-droit pour définir chaque repère, y compris le point final.

L'unité se déplace de repère en repère dans l'ordre prédéfini, jusqu'à sa destination finale. Pour redéfinir les repères, recommencez l'opération en cliquant auparavant sur l'unité.

Attaquer avec une Unité

Les attaques s'effectuent de la même façon que les déplacements : vous cliquez-droit sur l'unité ou le bâtiment que vous désirez attaquer.

Pour attaquer avec une unité :

1. Cliquez sur l'unité, encadrez un groupe d'unités, ou cliquez-droit sur une garnison pour sélectionner les attaquants.
2. Cliquez-droit sur l'unité ou le bâtiment que vous désirez attaquer.

Les unités possédant des armes à projectiles se tiennent automatiquement à distance pour tirer. Elles peuvent cependant être forcées au combat au corps à corps si un ennemi s'approche et les attaque. Lorsque des renforts ennemis rejoignent la bataille, vos unités proches manœuvrent pour leur faire face et leur donner l'assaut.

Vous ne pouvez normalement pas attaquer vos propres unités ou bâtiments. La seule exception à cette règle est l'utilisation du porc-épic, voir la section « Machines de guerre » dans ce même chapitre.

Reportez-vous à la section « Combat » pour obtenir plus de détails sur le calcul des forces et des résultats en combat.

Récupération des Points de vie

Récupération Normale: Une unité endommagée récupère peu à peu ses points de vie en restant immobile, à l'écart des combats.

Récupération Accélérée : Les unités endommagées (selon leur nature) récupèrent plus rapidement leurs points de vie lorsque:

- Un roi, un général ou un soldat est posté dans un fort.
- Un navire reste amarré au port.

S'emparer d'Objets et de Butins

Vous trouverez parfois de l'or, des parchemins du pouvoir, ou d'autres objets particuliers. Ces objets apparaissent généralement après une bataille contre les Fryhtans. Vous pouvez ramasser n'importe quel objet en envoyant une de vos unités dessus (voir « Déplacer une Unité »).

Les Parchemins du Pouvoir (**Scrolls of Power**) ne peuvent être ramassés que par un sujet de la nationalité adéquate. Chaque Parchemin est marqué d'une lettre indiquant sa nationalité :

C-Chinois, G-Grec, J-Japonais, M-Maya, N-Normand, P-Perse, V-Viking.

Ordres Basiques

Certaines unités vous permettent d'accomplir des tâches particulières à l'aide des boutons d'ordres. Quatre de ces boutons sont communs à la plupart des unités :

Mode agressif/passif (Agressive Mode/ Passive Mode) : En mode passif, vos unités ne se battront pas à moins qu'elles ne soient attaquées. En mode agressif, vos unités attaquent immédiatement tout ennemi à proximité, interrompant même leur déplacement en cours. Cependant elles ne le poursuivent pas au loin.

Construction (Build) : Cliquez sur ce bouton, puis sur l'icône du bâtiment désiré pour en commencer la construction. Vous pouvez sortir de ce menu d'ordre en cliquant sur le bouton Annuler à la place d'une icône de bâtiment. Reportez-vous au chapitre « Bâtiments » du présent manuel pour obtenir de plus amples informations sur la construction des bâtiments.

Entrer village (Settle) : Cliquez sur ce bouton, puis sur un de vos villages. Le sujet, s'il s'était spécialisé, redevient paysan lorsqu'il entre dans le village. En redevenant paysan, il oublie complètement son ancienne spécialité. Seules les compétences en espionnage et en combat sont acquises à vie.

Vous pouvez également cliquer sur un terrain libre plutôt que sur un village. Cela crée automatiquement un village habité par votre sujet paysan.

Honneurs (Honors) : En cliquant sur ce bouton, vous octroyez un peu d'argent à l'un de vos sujets pour honorer sa contribution envers le royaume. Chaque honneur conféré à un sujet accroît sa loyauté. Les unités ayant un fort niveau de contribution réclament fréquemment argent et pouvoir ; n'oubliez pas de les honorer, ou leur loyauté s'étiolera.

Annuler (Cancel) : Cliquez sur ce bouton pour annuler une activité complexe.

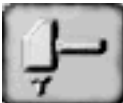
Mode agressif (Agressive Mode)



Mode passif (Passive Mode)



Construction (Build)



Entrer village (Settle)



Honneurs (Honors)



Annuler (Cancel)





Description des Unités

Paysans (Peasant)

Les villageois qui n'ont pas de spécialisation sont des paysans. Ils vivent et travaillent dans les villages, produisant la nourriture pour tout le royaume. Le panneau d'informations indique l'allégeance, la nationalité, le nom, le nombre de points de vie actuels/maximum, la loyauté, l'aptitude au combat et le niveau de contribution du paysan, et propose trois boutons d'ordres.

Augmentation de la population paysanne : Chaque village a un taux d'accroissement démographique proportionnel à sa population. Ainsi « naissent » régulièrement de nouveaux paysans ! En outre, si vous donnez l'ordre Entrer village à un spécialiste, il redevient automatiquement paysan.

Spécialité : Un paysan n'a pas de spécialité. Tous les paysans produisent la nourriture à la même vitesse. Les paysans ne produisent de la nourriture que lorsqu'ils sont à l'intérieur d'un village. La nourriture est un élément essentiel à la survie de votre royaume, assurez-vous bien d'avoir suffisamment de paysans pour la survie de tous.

Evolution : Les paysans n'ont pas de compétence spécifique, si ce n'est leur compétence au combat qui augmente avec l'expérience ; leur loyauté peut diminuer ou croître.

Construction : Un paysan ne peut construire qu'un village dont il devient immédiatement le premier habitant.

Pour construire un village :

1. Le paysan doit être à l'extérieur d'un village pour pouvoir en commencer la construction ; si ce n'est pas le cas, faites le sortir (Voir la section « Quitter un Bâtiment »).
2. Cliquez sur le paysan pour le sélectionner.
3. Cliquez sur le bouton Entrer village (Settle).
4. Cliquez sur l'emplacement voulu pour votre nouveau village.

Formation des Paysans : A l'intérieur des villages, vous pouvez former vos paysans à n'importe quelle spécialité. Reportez-vous à la section « Villages » pour obtenir plus de détails.

Boutons d'ordre : Paysan

Ordres Basiques : Il n'y a que trois ordres basiques qui s'appliquent aux paysans.

Mode agressif



Mode passif



Entrer village



Honneurs

**Roi (King)**

Votre roi est le chef suprême de votre royaume, et il possède toutes les compétences d'un général. Le panneau d'informations indique sa nationalité, son nom, son nombre de points de vie actuels/maximum, ses compétences en combat et en commandement, et propose quatre boutons d'ordre.

Spécialité : La compétence particulière du roi est le commandement (Leadership). Vous ne pouvez faire entrer un roi et un général à la fois dans un fort : il ne peut abriter que l'un ou l'autre.

Construction : A l'instar d'un bâtisseur, un roi peut construire tous les types de bâtiments.

Succession : Si votre roi meurt ou est banni, vous pouvez choisir son successeur parmi tous vos sujets. L'ordre spécial de Couronnement élève l'un de vos sujets au rang de roi. Si vous choisissez un espion comme souverain, il perd sa compétence en espionnage en prenant la couronne.



Couronnement : Cet ordre est disponible pour tous les sujets, mais uniquement lorsque vous n'avez plus de roi (c'est à dire lorsque votre roi s'est fait tuer au cours d'une bataille). Cliquez sur ce bouton pour faire de ce sujet votre nouveau roi.

Couronnement (Succeed to the Crown)



Boutons d'ordre: Roi

Ordre spécial

Retour au Fort : Cliquez pour renvoyer le roi dans son fort.

Retour au Fort (**Withdraw**)

*Ordres basiques*

Mode agressif



Mode passif



Construction



Généraux (General)

Les généraux augmentent la loyauté et assurent la formation au combat des soldats en poste dans le même fort. Le panneau d'informations indique l'allégeance, la nationalité, le nom, le nombre de points de vie actuels/maximum, la loyauté, les compétences en combat et en commandement, et le niveau de contribution du général ; il propose six boutons d'ordre. Les généraux sont également utiles dans les temples du pouvoir (voir Chapitre «Bâtiments»)

Former un Général : Vous pouvez promouvoir tout soldat au grade de général. Voir la section « Soldats ».

Spécialité : La spécialité d'un général est le commandement (**Leadership**). Elle varie de 100 (au plus haut) à 10 (au plus bas). Lorsqu'un général est dans un fort, il entraîne automatiquement les soldats qui y sont postés, faisant augmenter leur loyauté et leur compétence en combat. Il ne peut former ses soldats qu'à un niveau de combat égal à son niveau de commandement. Les soldats doivent apprendre le reste par eux même au combat. En outre, le niveau de compétence en Commandement d'un général détermine l'influence du fort sur les villages qui y sont reliés. Enfin, la présence d'un général dans un fort procure plusieurs ordres spéciaux à ce fort (voir chapitre « Bâtiments »).



Durant la bataille, la capacité à commander d'un général donne un pourcentage de bonus au combat à sa garnison, à condition que le général reste à proximité. Cela ne s'applique qu'aux hommes qui étaient en poste dans un fort avec le général (c'est à dire sa garnison). Par exemple, si la capacité en commandement du général est de 31, tous ses hommes combattent avec un bonus de 31%.

La capacité en Commandement n'augmente que par l'expérience. En d'autres termes, un général ne peut s'améliorer que lorsque des soldats sont assignés à son fort.

Restrictions par Bâtiment : Seul un général (ou un roi) est à même d'occuper un fort ou un temple du pouvoir. Si le fort ou le temple du pouvoir est déjà occupé par un général (ou un roi), l'occupant actuel sort du bâtiment lorsque vous y envoyez le nouveau. Les soldats et le général d'un fort opèrent ensemble en tant que garnison ; vous pouvez, par conséquent, cliquer-droit sur n'importe quel soldat ou sur le général pour sélectionner la garnison entière.

Evolution : Les généraux augmentent progressivement leur total de points de vie et leur compétence en combat lorsqu'ils sont dans leur fort. Leur compétence en commandement augmente lorsqu'ils sont dans leur fort et ont des soldats sous leurs ordres.

Construction : Un général peut construire un nouveau fort, et lorsqu'un parchemin de sa nationalité est acquis, un temple du pouvoir. Cependant, un bâtisseur peut le faire plus rapidement.

Boutons d'ordre: Général

Ordres spéciaux

Dégrader : Cliquez pour dégrader votre général au rang de simple soldat. Lorsqu'il est dégradé, sa loyauté chute.

Retourner au Fort : Cliquez pour renvoyer le général et les soldats sélectionnés (et/ou le général) dans leurs forts.

Dégrader (**Demote Unit**)



Retourner au fort (**Withdraw**)



Ordres basiques

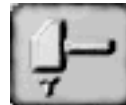
Mode agressif



Mode passif



Construction



Entrer Village



Honneurs



Soldats (Soldier)

Les soldats sont l'ossature de votre armée. Vous formez des soldats, et ils améliorent leur compétence en combat dans les forts, sous le commandement d'un roi ou d'un général. Vous pouvez faire sortir vos soldats du fort et les envoyer n'importe où, pour attaquer ou défendre. En outre, vous pouvez configurer votre fort pour que les soldats sortent immédiatement en cas d'attaque sur un bâtiment voisin (voir la section « Forts »).

Le panneau d'informations indique l'allégeance, la nationalité, le nom, le nombre de points de vie actuels/maximum, la loyauté, les compétences en combat et en commandement, et le niveau de contribution du soldat sélectionné ; il propose également six boutons d'ordre.

Former un Soldat : Un sujet devient soldat lorsqu'il entre dans un fort. Le sujet oublie immédiatement son ancienne spécialité pour se consacrer au métier des armes. Les roi, généraux, soldats et espions existants conservent leur spécialité actuelle lorsqu'ils sont envoyés dans un fort.

D'autre part, vous pouvez repérer des paysans ayant une compétence supérieure en commandement dans vos villages, ou engager de bons chefs dans les tavernes. Ces soldats sont les meilleurs candidats au rang de général, mais c'est à vous de décider quand les promouvoir.



Spécialité : La spécialité d'un soldat est le commandement (Leadership), qui varie de 10 (minimum) à 100 (maximum). Cependant, à la différence des généraux, les soldats n'utilisent jamais réellement cette compétence pour diriger les autres. Le commandement reste une compétence inutile jusqu'à ce qu'un soldat soit promu au grade de général (voir la section « Généraux »).

Evolution : Le niveau d'entraînement militaire et les points de vie du soldat augmentent automatiquement lorsqu'il est posté dans un fort sous les ordres d'un roi ou d'un général. La vitesse de cette évolution dépend de la compétence en commandement du roi ou du général en question.

En général, la compétence en commandement n'augmente pas tant que le sujet reste simple soldat. Cependant, certains sujets apprennent rapidement le commandement en tant que soldats. Ce sont des meneurs d'hommes nés qui apprendront et évolueront encore plus rapidement en tant que généraux. Prenez soin de les promouvoir à la première occasion.

Lorsque la compétence en combat d'un soldat augmente suffisamment, il acquiert des compétences ou des armes supérieures. Ces dernières varient selon la nationalité du soldat. Veuillez vous reporter au chapitre « Gazette du Prince Chan » pour obtenir plus de détails.

Construction : Un soldat peut construire un nouveau fort, bien qu'un bâtisseur s'en acquitte plus rapidement.

Boutons d'ordre: Soldat

Ordres spéciaux

Promouvoir : Cliquez pour élever votre soldat au grade de général. Sa loyauté augmente au moment où il est promu.

Retour au Fort : Cliquez pour renvoyer les soldats sélectionnés (et/ou le général) dans leur fort.

Promouvoir (**Promote to General**)



Retourner au Fort (**Withdraw**)



Ordres basiques :

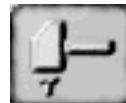
Mode agressif



Mode passif



Construction



Entrer Village



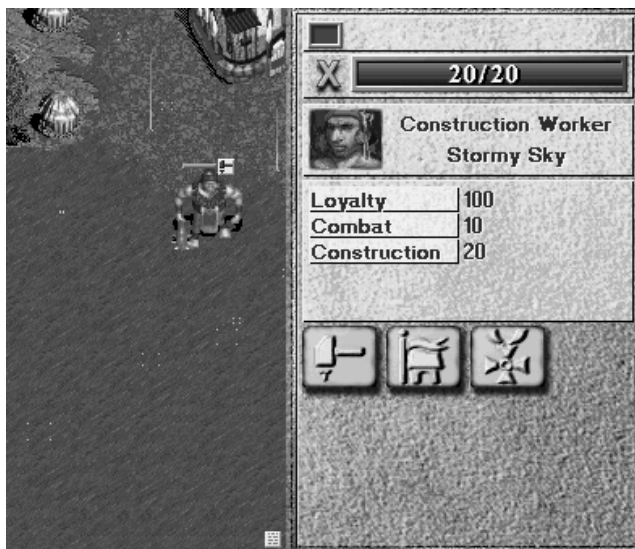
Honneurs



Bâisseurs (Construction Worker)

Les bâtisseurs peuvent construire tous les types de bâtiments, y compris les temples du pouvoir lorsque vous obtenez le parchemin du pouvoir approprié. Le panneau d'informations indique l'allégeance, la nationalité, le nom, le nombre de points de vie actuels/maximum, la loyauté, les compétences en combat et en construction, et le niveau de contribution du bâtisseur sélectionné, ainsi que trois boutons d'ordre.

Former un Bâtisseur : Vous pouvez former de nouveaux bâtisseurs dans vos villages ou les engager dans des tavernes (voir chapitre « Bâtiments »).



Spécialité : La spécialité d'un bâtisseur est la construction (Construction), son niveau varie de 10 (minimum) à 100 (maximum). Plus ce niveau est élevé, plus le bâtisseur construit rapidement. Cependant, même un bâtisseur ayant une faible compétence en construction construit plus vite que n'importe quel autre sujet.

Un bâtisseur peut toujours construire tous les bâtiments, à l'exception des temples du pouvoir. Pour cela, il vous faut tout d'abord acquérir un parchemin du pouvoir, puis employer un bâtisseur de la nationalité correspondante.

Un bâtisseur peut réparer les bâtiments endommagés, ou tout simplement rester à l'intérieur, prêt à réparer tout dommage qui pourrait survenir. Reportez-vous à la section « Réparer les Bâtiments » pour obtenir plus de détails.

Evolution : Chaque nouvel ouvrage fait augmenter la compétence en construction d'un bâtisseur.

Boutons d'ordre: Bâtisseur

Ordres basiques : Les bâtisseurs n'ont pas d'ordres spéciaux. Ils peuvent cependant construire n'importe quel bâtiment à l'aide de l'ordre Construction.

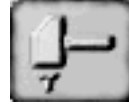
Mode agressif



Mode passif



Construction



Entrer Village



Honneurs



Mineurs (Miner)

Les mineurs peuvent construire des mines et y travailler, ils vivent alors dans un village voisin (**Residence**). Le panneau d'informations indique l'allégeance, la nationalité, le nom, le nombre de points de vie actuels/maximum, la loyauté, les compétences en combat et en extraction, et le niveau de contribution du mineur sélectionné, ainsi que quatre boutons d'ordre.

Former un Mineur : Vous pouvez former de nouveaux mineurs dans vos villages ou les engager dans des tavernes (voir chapitre « Bâtiments »).

Spécialité : La spécialité d'un mineur est l'extraction (**Mining**), son niveau varie de 10 (minimum) à 100 (maximum). Plus ce niveau est élevé, plus le mineur extrait les matières premières rapidement.

Evolution : Un mineur augmente ses compétences en extraction en travaillant. Plus il travaille longtemps dans une mine, plus son niveau augmente. Si la mine a épuisé ses ressources, il ne peut plus travailler et cesse donc d'améliorer ses compétences.

Construction : Un mineur peut construire une nouvelle mine sur une ressource naturelle, bien qu'un bâtisseur s'en acquitte plus rapidement.

Boutons d'ordre: Mineur

Ordres basiques : Les mineurs sont limités aux ordres basiques.

Mode agressif



Mode passif



Construction



Entrer Village



Honneurs



Ouvriers (Worker)

Les ouvriers peuvent construire des fabriques ou des manufactures d'armes et y travailler, ils vivent alors dans un village voisin (**Residence**). Le panneau d'informations indique l'allégeance, la nationalité, le nom, le nombre de points de vie actuels/maximum, la loyauté, les compétences en combat et en fabrication, et le niveau de contribution de l'ouvrier sélectionné, ainsi que quatre boutons d'ordre.

Former un Ouvrier : Vous pouvez former de nouveaux ouvriers dans vos villages ou les engager dans des tavernes (voir chapitre « Bâtiments »).

Spécialité : La spécialité d'un ouvrier est la fabrication (**Manufacture**), son niveau varie de 10 (minimum) à 100 (maximum). Les ouvriers qui travaillent dans une fabrique confectionnent des produits finis. Les ouvriers placés dans une manufacture d'armes produisent des machines de guerre. Les productions s'accroissent lorsque vous augmentez le nombre et les compétences des ouvriers dans les fabriques.

Evolution : Un ouvrier augmente ses compétences en fabrication en travaillant. Plus il travaille longtemps dans une fabrique ou une manufacture, plus son niveau augmente. Si la fabrique ou la manufacture ne produit plus, il cesse en revanche de s'améliorer.

Construction : Un mineur peut construire une nouvelle fabrique ou manufacture d'armes, bien qu'un bâtisseur s'en acquitte plus rapidement.

Boutons d'ordre: Ouvrier

Ordres basiques : Les ouvriers sont limités aux ordres basiques.

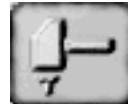
Mode agressif



Mode passif



Construction



Entrer Village



Honneurs





Chercheurs (Scientist)

Les chercheurs peuvent construire des tours du savoir et y travailler, ils vivent alors dans un village voisin (**Residence**). Le panneau d'informations indique l'allégeance, la nationalité, le nom, le nombre de points de vie actuels/ maximum, la loyauté, les compétences en combat et en recherche, et le niveau de contribution du chercheur sélectionné ; il propose aussi quatre boutons d'ordre.

Former un Chercheur : Vous pouvez former de nouveaux chercheurs dans vos villages ou les engager dans des tavernes (voir chapitre « Bâtiments »).

Spécialité : La spécialité d'un chercheur est la recherche (**Research**), son niveau varie de 10 (minimum) à 100 (maximum). Les chercheurs qui travaillent dans une tour du savoir développent de nouvelles inventions ou les améliorent. Les recherches s'accroissent lorsque vous augmentez le nombre et les compétences des chercheurs dans les tours du savoir.

Evolution : Un chercheur augmente sa compétences en recherche en travaillant. Plus il travaille longtemps dans une tour du savoir, plus son niveau augmente.

Construction : Un chercheur peut construire une nouvelle tour du savoir, bien qu'un bâtisseur s'en acquitte plus rapidement.

Boutons d'ordre: Chercheur

Ordres basiques : Les chercheurs sont limités aux ordres basiques.

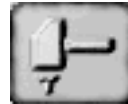
Mode agressif



Mode passif



Construction



Entrer Village



Honneurs



Espions (Spy)

Vous pouvez envoyer des espions dans des bâtiments alliés, ennemis ou neutres pour y accomplir des missions spéciales. Les espions peuvent masquer leur véritable allégeance en changeant la couleur de leurs vêtements pour celle d'un autre royaume ou pour la couleur neutre (Blanc). Le panneau d'informations indique l'allégeance, la nationalité, le nom, le nombre de points de vie actuels/maximum, la loyauté, les compétences en combat et en espionnage, et le niveau de contribution de l'espion sélectionné, ainsi que les divers ordres spéciaux, qui dépendent des circonstances. Dans certains cas, une compétence et des ordres spéciaux supplémentaires s'affichent.

Former un Espion : Vous pouvez former de nouveaux espions dans vos villages ou, plus rarement, les engager dans des tavernes (voir chapitre « Bâtiments »).

Déguisement (Spy Cloak): Cliquez sur la couleur désirée pour changer la couleur des vêtements de votre espion. Les changements de couleurs sont interdits lorsqu'un ennemi se trouve à proximité de l'espion, à l'exception du retour à sa couleur de base qui est toujours autorisé. Lorsqu'un espion endosse une nouvelle tenue, il est obligé d'adopter le comportement des sujets de cette nation.

Un espion peut retrouver sa couleur initiale (la vôtre) à tout moment. Cela peut entraîner diverses situations. Voir la section Espionnage pour plus de détails.

Au cours des parties multijoueur, un espion camouflé est concrètement contrôlé par deux royaumes : Le royaume qui l'a envoyé, et le royaume infiltré. Dans ce cas, l'espion obéit à l'ordre le plus récent.



Spécialité : Un espion peut avoir des compétences en deux spécialités. Sa première spécialité est toujours l’Espionnage (**Spying**). C’est cette compétence qui détermine la rapidité et l’efficacité avec lesquelles l’espion remplira ses missions spéciales sans être détecté. En addition, l’espion peut acquérir la compétence Commandement, Extraction, Construction, Fabrication ou Recherche. Cette seconde spécialité permet à l’espion de se faire passer pour un général, un soldat, un mineur, un bâtisseur, un ouvrier ou un chercheur. Il peut également entrer dans la peau d’un paysan sans compétence particulière.

Evolution : Les compétences d’un espion augmentent avec l’expérience. La compétence Espionnage augmente lorsque l’espion est en mission, et sa seconde spécialité en fonction de la tâche subalterne qui lui est confiée.

Construction (Construction) : Un espion peut construire n’importe quel bâtiment correspondant à sa seconde spécialité, mais seul le contrôleur du royaume dont l’espion a endossé la couleur est en mesure d’ordonner une telle construction. Par exemple, un espion Grec se déguise en Perse : Les Perses pourront ordonner à l’espion de construire un bâtiment correspondant à sa seconde spécialité, mais pas les Grecs.

Infiltration ou Double Jeu (Notification disabled/enabled) : Un espion peut agir de deux façons différentes, contrôlées par le bouton Infiltration/Double Jeu.

Lorsque vous optez pour la méthode Infiltration (**Notification disabled**), l’espion change de couleur mais ne clame pas son identité. Si vous choisissez ce mode, vous pouvez continuer à le contrôler, mais ne vous étonnez pas si un autre souverain, croyant que c’est l’un de ses sujets, le fait agir en tant que tel. Un espion infiltré peut pénétrer dans les bâtiments du royaume correspondant à sa couleur d’adoption, et, une fois à l’intérieur, peut soit commencer une mission spéciale, soit rester « dormant ».

Vous pouvez, à l’inverse, utiliser la technique du Double Jeu (**Notification enabled**). Il vous faut, pour cela, sélectionner cette méthode avant de changer la couleur de votre espion. Puis, lorsque la couleur change, le souverain du royaume correspondant reçoit un message annonçant qu’un transfuge a rejoint ses forces (voir la section « Défection »). Ce souverain ne saura pas que ce nouveau sujet est un espion ; il ne verra que sa seconde spécialité (s’il en a une). Cette tactique peut s’avérer très utile lors des parties multijoueur car il est impossible de différencier ces espions des véritables transfuges. Vous pouvez toujours diriger cet agent double, mais cela rend les autres joueurs suspicieux et cela aboutit fréquemment à une exécution.

Dans les deux cas, l’espion se comporte comme un membre du royaume correspondant à son déguisement jusqu’à ce que vous lui rendiez sa couleur d’origine, la vôtre.

Contre-espionnage (Counter-Spying) : Votre espion peut conserver votre couleur, et être affecté à l’un de vos bâtiments. Il y apprendra une seconde spécialité, et en même temps, traquera les éventuels espions ennemis à l’intérieur des bâtiments. Vous seul pourrez voir le réel niveau de sa loyauté envers vous ; pour tous les autres royaumes, il passera pour très peu loyal. Cela fait de lui une très belle cible pour la corruption. Si on lui offre un pot de vin, l’espion qui tente de le corrompre est immédiatement capturé et exécuté. Une mission de contre espionnage dans un fort ou un temple du pouvoir est destinée à protéger le chef contre toute tentative d’assassinat. Le contre-espionnage n’améliore que lentement la compétence des espions, qui ne peut alors dépasser un niveau de 50.

Emplacement de l'espion : lorsqu'un espion est infiltré dans l'un de vos bâtiments ou un bâtiment étranger, le mot Spy entre parenthèses, reste affiché sur ce bâtiment.

Les Espions Ennemis : Si vous soupçonnez l'un de vos sujets d'être un espion, le meilleur moyen de l'éliminer est de cliquer sur le bouton Disperser (symbolisé par un « X »). Si c'est réellement un espion, il est immédiatement découvert et exécuté. Dans le cas contraire, il est banni de votre royaume. Il peut néanmoins réapparaître plus tard et ailleurs comme spécialiste.

Détails : Veuillez vous reporter à la section « Espionnage » pour obtenir plus de détails sur les espions et leurs activités.

Boutons d'ordre: Espion

Ordres spéciaux

Mission Spéciale (Spy menu): Cliquez sur ce bouton pour définir ou modifier la mission spéciale d'un espion. Une fois à l'intérieur d'un bâtiment étranger, l'espion peut se charger de diverses tâches : cliquez plusieurs fois sur le bouton Spy's task (même image que Spy Menu) pour faire votre choix parmi les missions disponibles.

Notification d'Infiltration-Double Jeu (Notification disabled/enabled): Cliquez sur ce bouton pour choisir la méthode d'opération de votre espion.

Renoncer à l'espionnage (Drop Spy Identity) : Cliquez sur ce bouton pour supprimer la compétence Espionnage du sujet. Si l'espion a une seconde spécialité, elle devient son unique compétence, et par là même sa nouvelle profession. S'il n'a pas de seconde spécialité, il devient paysan.

Mission Spéciale
(Spy menu)



Infiltration
(Notification disabled)



Double Jeu
(Notification enabled)



Renoncer à l'Espionnage
(Drop Spy Identity)



Ordres basiques

Construction : Un espion peut construire n'importe quel bâtiment correspondant à sa seconde spécialité.

Entrer Village : Cet ordre sert à envoyer l'espion dans n'importe quel village correspondant à sa couleur actuelle. Cela lui permet de se faire passer pour un paysan dans ce village.

Honneurs : Vous pouvez honorer votre espion de la même façon que n'importe quel autre sujet.

Mode agressif



Mode passif



Construction



Entrer Village



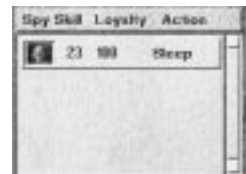
Honneurs



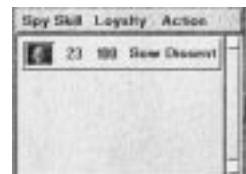
Missions Spéciales d'Espionnage

Lorsqu'un espion investit un bâtiment adverse, certaines de ces missions spéciales lui deviennent accessibles:

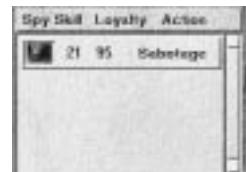
Espion Dormant (Sleep) : Cette mission spéciale ordonne à l'espion de se comporter normalement et de se fondre dans la communauté. L'espion ne fait rien de particulier pour attirer l'attention. S'il se trouve au milieu d'un soulèvement de paysans ou de soldats, l'espion « dormant » ne rejoint pas la rébellion, mais continue au contraire à se comporter comme un sujet loyal du royaume dont il porte les couleurs. Un espion « dormant » augmente lentement sa compétence et elle ne peut dépasser 50.



Semer la Zizanie (Sow Dissent) : Lorsque vous lui assignez cette mission spéciale, votre espion tente d'altérer la loyauté de tous les sujets de sa nationalité présents dans le bâtiment. Il ne peut semer le trouble parmi les sujets d'une nationalité différente. S'il lui a été ordonné de semer la discorde parmi des villageois ou des soldats qui se soulèvent, l'espion rejoint la rébellion.



Sabotage (Sabotage) : Cette mission spéciale n'est disponible que dans les mines, les fabriques, les manufactures d'armes ou les tours du savoir. Aussi longtemps que l'espion accomplit sa mission avec succès, les extractions, productions, et recherches sont ralenties. Un espion-bâtitseur peut saboter un projet de construction ; le bâtiment aura des faiblesses cachées qui, au cours d'une bataille, lui feront perdre ses points de vie plus rapidement.



Renseignements (View Secrets) : Cette mission spéciale vous permet de voir les tablettes d'un autre royaume tout comme si c'étaient les vôtres. Ceci dit, plus vous passez de temps à lire les tablettes adverses, plus votre espion a de chances d'être découvert, capturé, et exécuté. La compétence de votre espion détermine le type de renseignements que vous pouvez obtenir.

Pot de Vin (Offer Bribe) : Si cette mission spéciale réussit, elle vous permet de faire prêter serment d'allégeance à un sujet adverse ; dans le cas contraire, elle entraîne la découverte et l'exécution de votre espion.

Pour offrir un pot de vin :

1. Sélectionnez le bâtiment occupé par votre espion.
2. Cliquez sur le sujet ennemi (à l'intérieur du bâtiment) que vous voulez corrompre. Si la corruption est possible, le bouton pot de vin apparaît.
3. Cliquez sur le bouton Pot de Vin pour afficher la liste des montants possibles.
4. Choisissez la somme que vous désirez offrir.

Le succès de la corruption dépend de la compétence de votre espion, du montant en or que vous offrez, de la loyauté de votre cible et de la réputation de votre royaume. Davantage de chances seront de votre côté si votre espion, votre roi ou les deux ont la même nationalité que la cible. Si la corruption fonctionne, la cible devient immédiatement un espion à votre solde mais conserve les couleurs de son royaume d'origine. Si la corruption échoue, votre espion a toutes les chances d'être capturé et exécuté. Si la cible est en mission de contre-espionnage, votre espion est automatiquement capturé et exécuté.

Capturer Bâtiment (Capture Building) : Cette mission spéciale vous permet de vous emparer du bâtiment occupé par l'espion. Cela n'est possible que si votre espion est l'unique occupant du bâtiment en question. Si votre espion est général et seul présent dans un fort ou un temple du pouvoir, il peut le capturer. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Quand un espion déguisé est promu général ».

Assassiner un chef (Assassinate) : Ces assassinats ne sont possibles que lorsque votre espion se trouve à l'intérieur d'un fort ou d'un temple du pouvoir. Dès que vous donnez cet ordre, votre espion tente d'assassiner le chef présent dans ce bâtiment. Un échec aboutit inévitablement à la capture et à l'exécution de votre espion. Un assassinat réussi ne garantit pas que votre espion n'a pas été repéré ! Naturellement, vos chances de succès dépendent de la compétence de l'espion, du rapport entre les points de vie de votre espion et du chef, et du nombre d'autres sujets dans le bâtiment. Un groupe nombreux et loyal incluant des espions en contre-espionnage, peut faire échouer votre tentative.

Abandonner Mission Spéciale (Mobilize Spy) : Cliquez sur ce bouton pour quitter le bâtiment infiltré.

Renseignements
(View Secrets)



Pot de Vin
(Offer Bribe)



Capturer Bâtiment
(Capture Building)



Abandonner Mission Spéciale
(Mobilize Spy)



Assassiner
(Assassinate)



Caravanes (Caravans)

Les caravanes sont formées dans les marchés. Elles vous permettent de ravitailler vos fabriques en matières premières et d'acheminer vers les marchés les produits finis pour lesquels il y a demande.

Le panneau d'informations d'une caravane contient son numéro, ses points de vie, sa route commerciale comportant jusqu'à trois étapes, la nature et la quantité des marchandises transportées. Aucun ordre basique n'est disponible.

Former une Caravane : sélectionnez l'un de vos marchés, puis cliquez sur l'ordre **Former Caravane (Hire Caravan)**. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la section « Marchés ». Vous êtes limité à une caravane pour 10 paysans dans votre royaume. Si vous avez atteint cette limite, vous ne pouvez plus former de caravanes. Il vous faudra attendre soit que votre royaume abrite plus de paysans, soit la perte de l'une de vos caravanes.

Déplacer une Caravane : Si la caravane n'a pas de route commerciale définie (ou si toutes ses étapes sont annulées), vous pouvez la déplacer comme n'importe quelle autre unité. Il vous faut cependant établir une route commerciale pour charger et décharger du stock afin de vendre vos marchandises sur vos marchés.



Routes Commerciales des Caravanes : Cliquez sur la caravane pour afficher son panneau d'informations. Pour définir une route commerciale, cliquez sur le bouton Faire Etape (**Set Stop**), puis faites défiler la carte principale et cliquez sur une destination. Cliquez ensuite sur les petits boutons situés au dessus du bouton Faire Etape pour choisir ce que la caravane emporte de cet endroit. Par exemple, si vous définissez l'une de vos fabriques comme étape, vous pouvez choisir d'emporter vos produits finis.

Le bouton **A** (Automatique) permet de laisser la caravane sélectionner elle même ce qu'elle emporte. Généralement, lorsque cette option est activée, la caravane emporte tous les produits en surplus et laisse les marchandises pour lesquelles il y a demande dans le marché ou la fabrique étape.

Le bouton **N** (Non) signifie que la caravane ne prend rien à cette étape.

Les petits boutons représentant des produits particuliers permettent d'ordonner à la caravane de n'emporter que certains produits.

Le bouton Voir Etape (**View Stop**) permet de placer l'Ecran de Jeu sur cette étape. C'est une aide visuelle qui aide à confirmer la destination.

Le bouton **X** élimine l'étape correspondante de la route commerciale. Si vous définissez moins de deux étapes, la caravane n'a pas de route commerciale et elle s'arrête.

La boîte d'affichage du bas vous indique ce que la caravane transporte, vous permettant de contrôler son chargement pendant ses déplacements.

Offre & Demande : Vous pouvez sélectionner n'importe laquelle de vos mines, fabriques ou marchés comme étape. En d'autres termes, vous pouvez utiliser une caravane pour transférer vos matières premières d'une mine à une fabrique lorsqu'elles sont éloignées. Vous pouvez de la même façon transporter vos produits finis vers les marchés lorsqu'une longue distance les sépare de vos fabriques.

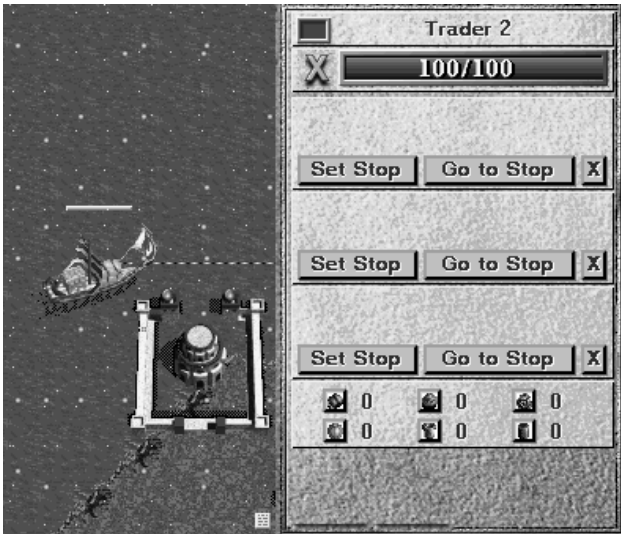
Si vous avez conclu un accord commercial avec un autre royaume, vous pouvez faire étape dans ses marchés. Vos caravanes ne peuvent cependant qu'y prendre du stock; vous ne pouvez laisser ou vendre quoi que ce soit dans les marchés étrangers.

Les caravanes ne peuvent faire étape dans les ports. Le port doit être relié à un marché, une mine ou une fabrique (pour plus de détails, reportez vous aux sections « Navires » ou « Port »).

Les Caravanes et les Batailles : Les caravanes restent toujours pacifiques. Elles ne peuvent pas attaquer. Si un royaume détruit une caravane ; cet acte méprisable lui fait souffrir une perte de réputation. En outre, si un royaume perd une caravane attaquée, il souffre également d'une faible baisse de réputation pour son incapacité à lutter contre les bandits de grand chemin.

Navires (Ships)

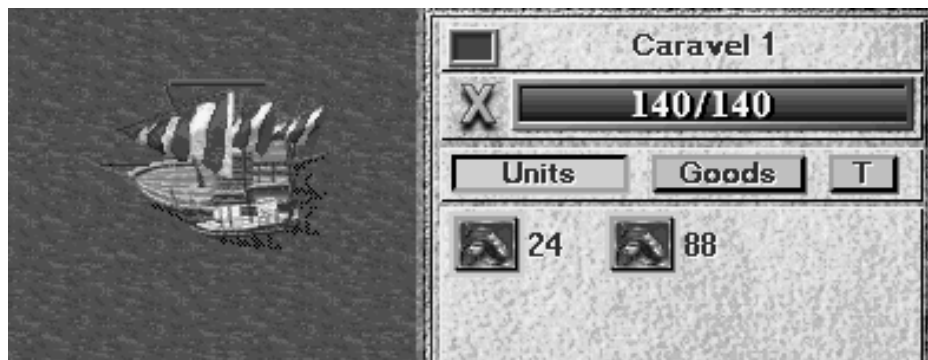
Cargo (Trader)



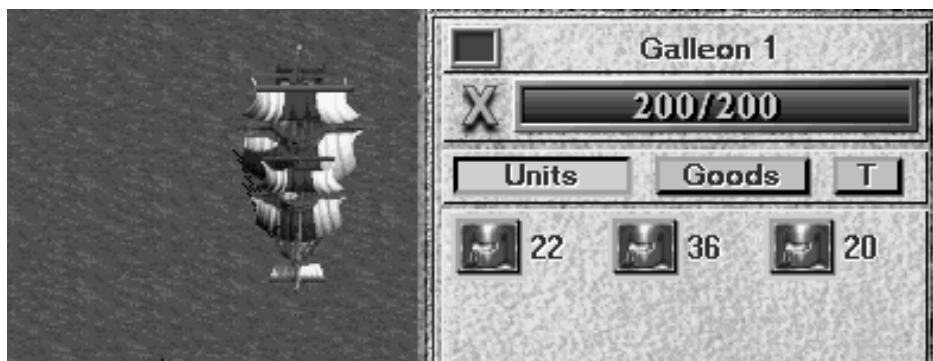
Transport (Transport)



Caravelle (Caravel)



Galion (Galleon)



Les navires sont construits dans les ports et servent à transporter hommes et marchandises par mer. Les navires transportant des unités sont sous votre contrôle alors que les navires marchands suivent des routes commerciales exactement comme les caravanes. Si un navire peut faire les deux, vous devez choisir son activité.

La partie supérieure du panneau d'informations contient le numéro et le nombre de points de vie du navire. Les cargos ne peuvent transporter que des marchandises, et les transports n'embarquent que des unités. Les caravelles et les galions peuvent transporter les deux et sont donc munis de contrôles supplémentaires : Le bouton Unités (**Units**) vous permet de voir le type d'unités présentes à bord, le bouton Fret (**Goods**) vous dévoile le contenu des cales, et le bouton C/T vous permet de décider si le navire est sous votre contrôle (C) ou s'il suit une route commerciale prédéfinie (T).

La partie inférieure du panneau d'informations indique les unités ou le fret embarqués. A côté des icônes des unités, se trouve le nombre de points de vie de chacune ; vous pouvez les sélectionner en cliquant-droit pour obtenir des informations supplémentaires.

Les Navires & le Fret

Seuls les cargos, les caravelles et les galions peuvent transporter du fret (matériaux bruts et produits finis) ; les transports ne le peuvent pas.

Contrôles des Routes Commerciales : Les navires marchands doivent, tout comme les caravanes, utiliser des routes commerciales. Le navire vogue de port en port, puis retourne à son port d'attache et recommence inlassablement. Les navires se différencient seulement des caravanes car ils ne chargent et déchargent que dans les ports.

Pour définir la route commerciale d'un navire, cliquez sur le bouton **Escale (Set Stop)**, puis trouvez le port de destination désiré et cliquez dessus. Le port s'affiche dans la case de la seconde escale. Ensuite, décidez de ce que le navire embarque dans ce port à l'aide des petits boutons situés en dessous : Vous pouvez décider de procéder à un chargement automatique (A), de ne rien charger du tout (N), ou d'embarquer un produit particulier. Répétez l'opération pour définir une troisième escale sur la route commerciale.

Cliquez sur le bouton **Voir Escale (View Stop)** pour voir le port correspondant.

Cliquez sur le bouton **X** pour éliminer une escale de la route commerciale.

Tout comme pour les caravanes, vous pouvez prendre temporairement les commandes des navires marchands et leurs donner des ordres de mouvements classiques. Une fois le mouvement accompli, le navire reprend sa route commerciale. Pour le stopper, il vous faut annuler toutes ses escales (à l'aide du bouton **X**).

Vous ne pouvez normalement faire escale que dans les ports de votre royaume. Cependant, si vous avez conclu un accord commercial avec un autre royaume, vos navires peuvent entrer dans ses ports, mais uniquement pour y embarquer du fret. Vos navires ne peuvent rien laisser ou vendre dans les ports étrangers. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Port ».

Vous pouvez définir/abandonner les routes commerciales des Caravelles et des Galions à l'aide du bouton **C/T**. Lorsque vous sélectionnez **T**, le navire suit une route commerciale, s'il en a une. Si vous sélectionnez **C**, le navire n'obéit qu'à vos ordres de mouvements (c'est à dire, qu'il ne se déplacera plus automatiquement en suivant une route commerciale). Souvenez-vous cependant que même si vous dirigez personnellement le navire jusqu'au port, il vous faut sélectionner **T** à l'entrée du port pour vous assurer que le navire accoste, vende des produits, décharge et embarque du fret (en accord avec sa route commerciale).



Offre & Demande dans les Ports : Les ports ne peuvent rien stocker dans leur enceinte ; ils doivent être reliés à un autre bâtiment ou à un marché pour vendre ou entreposer leurs marchandises. Un port lié à un marché achemine automatiquement les produits vers les docks et vend automatiquement tout ce pour quoi il y a demande. Toutes les marchandises transitent automatiquement entre le port et le marché. Si vous avez conclu un accord commercial avec un autre royaume, vous pouvez relier votre port et l'un de ses marchés pour y prendre des marchandises. Exactement comme avec les caravanes, vous ne pouvez déposer ou vendre des marchandises dans les marchés d'un autre royaume ; il vous faut utiliser les vôtres.

En outre, vous pouvez relier directement votre port à vos mines et fabriques. Cela vous permet de créer un lien direct pour embarquer vos produits sur les navires ou recevoir une cargaison. Mais les navires ne peuvent pas charger ou décharger directement dans une mine ou une fabrique, ils ont toujours besoin d'un port. Il vous est impossible de relier votre port aux mines ou fabriques d'un autre royaume ou d'utiliser les liens des ports étrangers.

Les Navires & les Unités

Seuls les transports, les caravelles et les galions peuvent embarquer des unités ; les cargos ne chargent que du fret.

Embarquer des Unités : Pour embarquer des unités, envoyez-les dans le navire comme s'il s'agissait d'un bâtiment. Le navire se rapproche automatiquement de la côte et les unités montent directement à bord.

Les Caravelles et les Galions doivent être sous votre contrôle (C) pour pouvoir embarquer ou débarquer des unités. Vous pouvez cependant sélectionner la route commerciale (R) une fois que les unités sont à bord. Cela vous donne des gardes supplémentaires en cas d'attaque.

Débarquer des Unités : Pour débarquer des unités, commencez par faire accoster votre navire sur la rive. Ensuite, vous pouvez soit cliquer-droit sur chaque icône d'unités, soit cliquer sur le bouton Débarquer (**Disembark from ship**): toutes les unités mettent alors pied à terre.

Batailles Navales

Les flottes de royaumes belligérants peuvent se livrer bataille en haute mer, de la même façon que les soldats se battent à terre. Si des machines de guerre sont à bord d'un navire, elles prennent part au combat. Les cargos sont traités comme les caravanes dans les batailles.



Machines de guerre (Advanced Weapons)

Catapulte (**Catapult**)



Baliste (**Ballista**)



Canon (**Cannon**)



Crache-Feu (**Spitfire**)Porc-Epic (**Porcupine**)

Les chercheurs de vos tours du savoir ont la capacité d'inventer des machines de guerre. Une fois qu'ils en ont inventé une, ils se mettent immédiatement au travail pour la faire évoluer vers les catégories II et III.

En général, les machines de guerre se déplacent et combattent comme les soldats. Vous pouvez les envoyer dans des forts ou à bord de navires. Lorsque vous attaquez un ennemi avec une machine de guerre, elle se met à portée, s'arrête et ouvre le feu. Si une machine de guerre est placée dans un fort sous les ordres d'un roi ou d'un général, sa capacité d'attaque est augmentée proportionnellement à la compétence en commandement du chef. Par exemple, si un roi a une compétence en commandement de 100, chaque machine de guerre du fort voit sa capacité d'attaque doublée. Bien que les machines de guerre soient la propriété d'un royaume, elles n'ont pas de nationalité, de niveau de loyauté ou de spécialité.

Porc-Epic

Cette arme particulière n'inflige aucun point de dommages avant d'être déclenchée par une catapulte, un canon, un crache-feu ou un proche porc-épic. Lorsqu'un porc-épic explose, il éclate en une pluie de flammes et d'éclats. Toutes les unités à portée sont détruites et les bâtiments alentours souffrent de lourds dommages.

Utilisation du porc-épic :

1. Sélectionnez une catapulte, un canon ou un crache-feu situé à portée.
2. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez-droit sur le porc-épic.

L'arme tire sur le porc-épic et le fait exploser.

NOTE : Si l'explosion d'un porc-épic en atteint un autre, il explose également. Vous pouvez créer une « réaction en chaîne » en plaçant plusieurs porcs-épics côte à côte.

Bouton d'ordre : Machines de guerre

Mode agressif



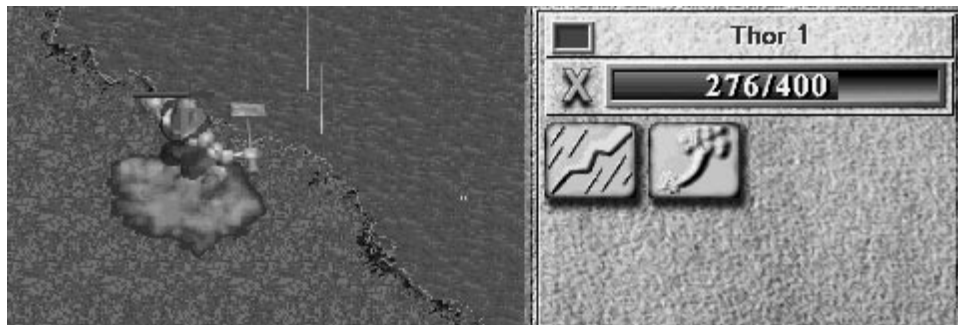
Mode passif



Entités Supérieures (Greater being)

Les Entités Supérieures sont les pouvoirs d'outre-monde que vous pouvez invoquer dans le temple du pouvoir approprié (voir la section « Temple du Pouvoir »). La nationalité du temple du pouvoir détermine le type d'Entité Supérieure que vous invoquez.

Spécialité : L'entité Supérieure de chaque nationalité incarne des pouvoirs différents. Certains pouvoirs sont permanents (c'est à dire qu'ils restent effectifs aussi longtemps que l'Entité Supérieure se matérialise). Les autres pouvoirs doivent être invoqués à l'aide d'un ordre. Les pouvoirs ainsi invoqués coûtent un nombre fixe de points de vie, tel qu'expliqué dans le paragraphe suivant.



Pérennité : Une Entité Supérieure ne reste que tant qu'elle a de l'énergie (des points de vie). Les points de vie des Entités Supérieures décroissent avec le temps. Le fait de cliquer sur un ordre spécial pour utiliser un pouvoir particulier consume des points de vie supplémentaires. Lorsque ses points de vie atteignent zéro, l'Entité Supérieure se dématérialise, mais cela ne veut pas dire qu'elle est morte. Vous pourrez l'invoquer à nouveau dans le temple du pouvoir approprié.

Les Entités supérieures sont invulnérables. Elles se contentent de disparaître lorsqu'elles arrivent à bout de leurs points de vie, qu'elles dépensent lorsqu'elles utilisent leurs pouvoirs.

Bouton d'ordre: Entité Supérieure

Cliquez sur le bouton d'ordre approprié pour invoquer le pouvoir particulier d'une Entité Supérieure. Certains pouvoirs sont permanents pendant la matérialisation de l'entité et ne sont donc pas reliés à des boutons. Les Entités Supérieures et les boutons d'ordre éventuellement liés sont décrits dans les paragraphes suivants.

Le Jing Nung Chinois (Jing Nung)

Le Jing Nung se déplace et attaque comme un soldat normal bien qu'il ait la capacité de voler au dessus de n'importe quel terrain très rapidement. Il porte ses attaques avec des boules de feu très puissantes. Il donne également la possibilité de voir plus de terrain chez l'ennemi.

Le Phénix Grec (Phoenix)

Le phénix peut voir à des distances exceptionnelles et révéler la véritable identité de tous ceux qui se trouvent dans son champ de vision. Les espions y compris ! Ce pouvoir est permanent tant que le Phénix est présent.

Le Maître des Esprits Japonais (Mind turner)

Le Maître des Esprits réduit la loyauté de toutes les unités d'une zone, à l'exception des vôtres. Ce pouvoir doit être invoqué ; il n'est pas permanent.



Le Kukulcan Maya (Kukulcan)

Le Kukulcan augmente la compétence en combat de tous les soldats Maya d'une zone. Ce pouvoir doit être invoqué ; il n'est pas permanent.



Le Dragon Normand (Dragon)

Le pouvoir spécial du Dragon est d'attaquer avec une flamme dévastatrice. Ce pouvoir doit être invoqué ; il n'est pas permanent. Cliquez sur une cible pour la carboniser.

Le Seigneur de la Vie Perse (Lord of Healing)

Le Seigneur de la Vie des Perses a le pouvoir de soigner toutes vos unités au sein d'une zone. Ce pouvoir doit être invoqué ; il n'est pas permanent.



Thor le Viking (Thor)

Thor peut frapper une cible à l'aide d'un éclair ou invoquer une tornade. Ces deux pouvoirs doivent être invoqués et sont effectifs tant que Thor est en position. L'éclair entraîne une pluie locale qui peut éteindre les feux. Les tornades infligent de lourds dommages mais peuvent changer de cap et blesser des forces alliées.





Bâtiments

Vos unités peuvent construire des bâtiments pour étendre votre royaume et le rendre plus riche, plus puissant. Certains bâtiments permettent, d'autre part, de créer des unités nouvelles.

Les bâtiments sont immobiles. Vous pouvez les attaquer, les endommager, voire les détruire. Certaines de vos unités sont dans des bâtiments pour travailler, ou s'entraîner dans une spécialité correspondant au bâtiment où elles se trouvent.

Un village fonctionne comme un bâtiment unique, même s'il a l'apparence d'un groupe de petits bâtiments.

La construction de bâtiments

Nombre de vos unités peuvent construire un ou plusieurs types de bâtiments (les bâtisseurs et le roi peuvent tous les construire à l'exception des temples du pouvoir).

Pour construire un bâtiment:

1. Cliquez pour sélectionner l'unité qui va le construire.
2. Cliquez sur le bouton Construction (**Build**).
3. Cliquez sur l'icône appropriée pour sélectionner le type de bâtiment.
4. Cliquez sur l'écran de jeu à l'endroit où vous désirez construire..

Seules les unités spécialisées en construction peuvent créer tous les types de bâtiments.

Cependant, même celles-ci ne peuvent construire un temple du pouvoir avant qu'un parchemin du pouvoir approprié ne soit découvert.

Une fois que vous avez sélectionné le type de bâtiment, le curseur se transforme en un carré transparent que vous pouvez déplacer. Si ce carré est blanc, le lieu est constructible ; s'il est sombre, vous ne pouvez construire là. Pour abandonner la construction en cours, sélectionnez le bâtiment en chantier et cliquez sur l'icône représentant une Bombe.

Nouveau village : Tout sujet peut cliquer sur Entrer Village (**Settle**) puis sur un terrain dégagé ; il fonde ainsi un nouveau village dont il est le premier paysan.

Entrer dans un bâtiment

Vos unités peuvent pénétrer seulement dans des bâtiments qui appartiennent à votre royaume (de votre couleur). Les espions sont les seules exceptions : ils peuvent pénétrer dans les bâtiments de tous les royaumes.

Pour pénétrer dans un bâtiment, désignez-le comme destination de votre déplacement :

1. Cliquez sur l'unité, sélectionner plusieurs unités ou cliquez-droit sur une garnison.
2. Cliquez-droit sur le bâtiment dans lequel vous voulez que vos unités pénètrent.

Si un bâtiment est plein, un nouveau sujet peut y pénétrer à condition que sa compétence soit supérieure à celle de l'un des occupants. Le nouveau sujet entre et l'individu doté de la compétence la plus basse sort ; ce dernier retourne au village voisin (**Residence**) et y redevient simple paysan.

Un soldat ou un paysan qui entre dans un fort plein, remplace automatiquement l'un des soldats de la garnison. Celui-ci sort du fort. Un général qui entre dans un fort remplace le général qui commandait la place.

A l'intérieur d'un bâtiment

Quand vous cliquez sur un bâtiment, le panneau d'informations affiche les icônes de toutes les unités qui s'y trouvent. Les nombres placés à côté de chaque icône indiquent la compétence de ces unités, relative à l'activité du bâtiment. Le panneau d'information des forts et des temples du pouvoir contient également l'icône du roi ou du général qui s'y trouve éventuellement. Cliquez sur une icône pour obtenir des informations détaillées sur l'unité correspondante.

Un bâtiment peut appartenir à votre royaume même si aucune unité ne l'occupe. Ceci étant, un espion ennemi peut y pénétrer à tout moment et en prendre le contrôle.

Productivité des mines, fabriques et tours : La productivité totale de toutes les unités travaillant dans un bâtiment est la somme des compétences spécifiques de chaque unité. Par exemple, une mine où deux mineurs travaillent (l'un ayant une compétence en extraction de 60 et l'autre de 45) a une productivité totale de 105. Cela signifie que cette mine est plus productive qu'une autre, dans laquelle travailleraient 8 mineurs, chacun d'un niveau de compétence de 10 (80 au total).

Liens d'habitation: Une mine, fabrique, manufacture ou tour qui contient des sujets a toujours un lien avec un village du royaume correspondant. Si un tel village existe déjà, le lien s'établit avec ce village. S'il n'y a aucun village à proximité, le premier sujet qui entre dans un bâtiment crée automatiquement un village relié à ce bâtiment. La population du village ainsi créé augmente proportionnellement au nombre de sujets qui pénètrent dans le bâtiment. De même, si vos sujets quittent le bâtiment, la population du village décroît.

Liens et formation de spécialistes: Une mine, fabrique, manufacture ou tour contenant moins de huit travailleurs et possédant un lien ouvert avec un village loyal convertit progressivement des paysans en spécialistes jusqu'à ce que le bâtiment soit plein (8 travailleurs). Cela implique que le village dispose de moins de paysans. Dans des cas extrêmes, tous les paysans peuvent devenir spécialistes, ce qui signifie que le village ne produit plus de nourriture et risque de souffrir de famine. Pour empêcher cette transformation automatique de paysans en spécialistes, vous pouvez fermer le lien (cliquez sur le cercle et un X apparaît).

Baisse de loyauté: Les paysans refusent d'obéir à vos ordres quand leur loyauté tombe au-dessous de 30. Tout sujet dont la loyauté est au-dessous de 30 peut partir, se révolter ou même prêter allégeance à un autre royaume.

Récupérer des points de vie: Les unités récupèrent des points de vie plus vite lorsqu'elles sont à l'intérieur d'un bâtiment. Les bâtiments ne récupèrent des points de vie qu'en étant réparés.

Quitter un bâtiment

Vos unités sont fréquemment affectées à l'intérieur d'un bâtiment (y compris un village). Par exemple, des sujets travaillant dans une mine se trouvent à l'intérieur de la mine, des sujets travaillant dans une fabrique, à l'intérieur de la fabrique, etc. Quand vous cliquez sur un bâtiment, le panneau d'informations affiche tous les sujets s'y trouvant.

Pour quitter un village:

1. Si le village comprend plusieurs nationalités, cliquez sur la rangée appropriée pour sélectionner la nationalité des sujets qui quitteront le village.
2. Cliquez sur le bouton Recruter. A chaque clic, un villageois sort. La loyauté des représentants de sa nationalité dans ce village baisse progressivement.

Pour quitter d'autres bâtiments:

Cliquez-droit sur l'icône de l'unité dans le panneau d'informations. L'unité apparaîtra aussitôt devant le bâtiment.

Transferts entre bâtiments

Transfert d'une mine/Fabrique/Manufacture/Tour vers le village: Vous pouvez transférer des sujets travaillant dans une mine/fabrique/manufacture/tour vers un village. Ce faisant, le sujet oublie toute la compétence accumulée pour redevenir un simple paysan.

Pour transférer un sujet entre bâtiments:

1. Cliquez sur le bâtiment pour le sélectionner.
2. Fermez le lien entre le bâtiment du sujet et son village.
3. Cliquez sur le sujet pour le sélectionner.
4. Cliquez-droit sur le lien fermé du village.

Pour transférer des sujets d'un fort vers un village, faites leur quitter le fort d'abord, puis faites les entrer dans le village.

Transferts de paysans entre villages liés: Si deux de vos villages sont suffisamment proches pour être liés, vous pouvez transférer directement des villageois de l'un à l'autre.

Pour transférer entre deux villages liés:

1. Cliquez pour sélectionner le village qui envoie des paysans.
2. Si le village abrite plusieurs nationalités, cliquez pour sélectionner la nationalité.
3. Cliquez sur le lien graphique (un carré rouge avec des flèches croisées) dans le village recevant les paysans. Cliquez une fois par paysan que vous désirez envoyer.



Transferts de spécialistes entre deux villages liés : Si un bâtiment est lié à deux villages ou plus d'un même royaume, vous pouvez transférer vos spécialistes d'un village à l'autre.

Pour transférer un spécialiste d'un village à l'autre :

1. Cliquez pour sélectionner le bâtiment où travaille le spécialiste.
2. Cliquez sur l'icône du spécialiste pour le sélectionner.
3. Cliquez-droit sur le lien ouvert de son nouveau village.

Transferts entre des villages non liés: Si des villages sont trop éloignés pour être reliés, vous pouvez tout de même transférer des paysans.

Pour transférer entre deux villages non-liés:

1. Faites sortir des paysans d'un village en cliquant sur le bouton Recruter (Recruit).
2. Encadrez les paysans pour les sélectionner.
3. Cliquez sur Entrer Village (**Settle**) puis sur le village de destination.

Transferts entre des bâtiments (à l'exception des villages): Vous ne pouvez transférer directement d'un bâtiment (fort, mine, fabrique, manufacture, tour) vers un autre. Cependant, vous pouvez faire sortir une unité d'un bâtiment puis la faire entrer dans un autre.

Réparer les bâtiments

Les bâtisseurs peuvent réparer les bâtiments endommagés. La réparation est possible si le bâtisseur est à l'intérieur du bâtiment et que ce dernier n'est pas attaqué. Le bâtisseur peut faire retrouver au bâtiment tous ses points de vie mais pas augmenter ceux-ci au delà de leur valeur de départ.

Pour réparer un bâtiment, faites-y entrer un bâtisseur :

1. Cliquez sur le bâtisseur pour le sélectionner
2. Cliquez-droit sur le bâtiment.

Quand un bâtisseur est dans le bâtiment, l'icône Marteau apparaît à gauche de la barre de points de vie de ce dernier.



Faire sortir le bâtisseur: Cliquez sur l'icône Marteau et le bâtisseur sort du bâtiment. Une fois qu'un bâtisseur est dans un bâtiment, il y reste jusqu'à ce que vous lui donniez l'ordre de sortir. Ceci vous permet de conserver une équipe de réparation prête à tout moment.

Démolition des bâtiments

Vendre: Vous pouvez vendre de nombreux bâtiments pas trop endommagés en cliquant sur l'icône \$ (**Sell Structure**). Le bâtiment disparaît et vous recevez la moitié des coûts de construction (ceci correspond à la récupération des matériaux) ou moins si le bâtiment est endommagé. Tous les sujets travaillant dans ce bâtiment retournent immédiatement à leur condition initiale de paysan dans leur village d'origine.



Démolition: Vous pouvez démolir des bâtiments en cours de construction ou très endommagés en cliquant sur l'icône démolir (**Demolish Structure**). Vous ne recevez pas d'argent en échange. Tous les sujets qui y travaillaient restent autour de l'ancien emplacement du bâtiment ou si le bâtiment est lié à un village, ils y vont et redeviennent de simples paysans.



The screenshot shows a village scene with a building labeled "Battle". A dashed line connects this building to a detailed panel on the right side of the screen.

Battle			
	Population	Peasants	Loyalty
	6	1	98↑100
	1	1	39↓0
Total	7	2	Avg 89

Below the table are four icons representing different types of buildings or structures:

-
-
-
-

Description des bâtiments

Village

Un village abrite des paysans et les sujets travaillant dans les bâtiments proches. Un village peut contenir des paysans ou des spécialistes de différentes nationalités.

Le panneau d'informations affiche le nom du village et une rangée par nationalité représentée dans le village. Chaque rangée comprend les informations suivantes : une icône pour la nationalité correspondante, le nombre de sujets de cette nationalité, le nombre de paysans de cette nationalité et la loyauté moyenne des résidents de cette nationalité. Si la loyauté est décomposée en deux nombres, le premier indique le niveau actuel qui varie progressivement vers le second. En bas à droite, le nombre précédé de AVG représente la loyauté moyenne de tous les habitants du village.

Si un village abrite des sujets travaillant dans des bâtiments proches, la population totale est supérieure au nombre de paysans ; la différence représente le nombre de spécialistes.

Construction: Un nouveau village peut être construit en donnant l'ordre Entrer village (Settle) à un sujet et en cliquant à droite sur du terrain dégagé au lieu d'un village existant. Ce sujet est le premier habitant du nouveau village.

Limite de population: La population maximale d'un village est de 60 habitants. Lorsque un village atteint cette limite, la population n'augmente plus, et vous ne pouvez plus faire entrer de nouveaux sujets dans le village.

Liens: Un lien ouvert entre un village et un fort permet à ce fort d'exercer influence et contrôle politique sur le village. Un lien ouvert d'un village à une mine, fabrique, manufacture ou tour du savoir permet aux paysans de travailler dans ces bâtiments et de devenir automatiquement des spécialistes. Ceci peut se passer même si le village est loyal à un royaume mais a une résistance inférieure à 50 à un autre et que les bâtiments appartiennent à cet autre royaume.

Apprentissage : La seule action possible dans un village est de former vos paysans à l'une des six spécialités suivantes : Construction (**Construction**), Commandement (**Leadership**), Extraction (**Mining**), Fabrication (**Manufacturing**), Recherche (**Research**) ou Espionnage (**Spying**).

Tablette Villages: Cliquez sur la tablette Villages dans le coin supérieur gauche de l'Ecran Principal ou pressez F2 pour afficher la liste des villages de votre royaume.

Boutons d'ordre: Village

NOTE: Recruter (**Recruit**) et Apprentissage (**Train**) sont des ordres qui s'appliquent à la nationalité sélectionnée dans le village. Vous pouvez sélectionner une nationalité différente en cliquant sur une autre icône de nationalité.



Recruter (Recruit): Cliquez sur ce bouton pour faire sortir un paysan (de la nationalité sélectionnée) du village. Quand le paysan est hors du village, vous pouvez le sélectionner et le déplacer vers un autre bâtiment ou le faire revenir au village. Le recrutement est impossible pour les représentants des nationalités dont la loyauté est en deçà de 30.

Le recrutement d'un paysan réduit un peu la loyauté des représentants de sa nationalité à l'intérieur du village.



Apprentissage (Train): Cliquez sur ce bouton pour former un paysan (de la nationalité sélectionnée) à une spécialité. Une liste des spécialisations possibles est affichée. Cliquez une fois par paysan que vous voulez former dans une spécialité. Le nombre qui sera entraîné dans chaque spécialité apparaît à droite de celle-ci. Quand vous avez fini, cliquez sur le bouton Done.

L'apprentissage a lieu dans le village. La progression de cette formation est marquée par une barre bleue dans le panneau d'informations. Une fois la formation achevée, le nouveau spécialiste apparaît devant le village.

Cette formation donne à votre sujet un niveau de compétence de 20 dans la spécialité choisie. Les sujets qui se spécialisent sans apprentissage préalable débutent à un niveau de 10.

L'apprentissage n'est possible que si un fort occupé par un roi ou un général est lié au village.



Impôts: Cliquez sur le bouton Impôts (**Collect Tax**) pour prélever une taxe ponctuelle sur chaque sujet du village. Chaque nouvelle imposition réduit la loyauté des villageois ; cette baisse de loyauté est proportionnelle à la fréquence de la levée des taxes.

Impôts Annuels : Chaque villageois paie 5 pièces d'or tous les 1er Janvier. Cette levée annuelle s'effectue automatiquement tant qu'un fort lié au village est occupé par un roi ou un général.



Impôts automatiques: Vous pouvez en outre prélever des impôts plus fréquemment. Cliquez-droit sur le bouton Impôts pour sélectionner un niveau de loyauté (cliquez sur Cancel pour annuler cette action). Cliquez alors sur le niveau que vous avez choisi (si vous cliquez-droit sur un niveau, l'impôt automatique est appliqué à tous les villages de votre royaume). Quand la loyauté moyenne de tous les sujets du village atteint ce niveau, l'impôt est collecté (et la loyauté baisse).

Dans les faits, ceci implique que la loyauté ne dépassera jamais le niveau sélectionné. Vous pouvez arrêter la collecte automatique à tout moment en cliquant à droite sur le bouton impôts puis sur Disabled.

Don: Cliquez sur le bouton Don (**Grant**) pour offrir ponctuellement 10 pièces d'or à chaque villageois. Ceci augmente leur loyauté. Toutefois, l'augmentation de la loyauté est inversement proportionnelle à la fréquence des dons.

Dons politiques : Vous pouvez amoindrir la résistance des villages indépendants en leur accordant des dons substantiels. L'effet produit perd en efficacité si les dons sont trop rapprochés.

Dons automatiques: Vous pouvez également accorder des dons automatiquement. Cliquez-droit sur le bouton Don (**Grant**) pour sélectionner un niveau de loyauté (cliquez sur Cancel pour annuler cette action). Cliquez alors sur le niveau que vous avez choisi (si vous cliquez-droit sur un niveau, le don automatique est appliqué à tous les villages de votre royaume) Lorsque la loyauté moyenne des villageois tombe à ce niveau, ils reçoivent votre don (et la loyauté augmente). Tant que vous disposez de suffisamment d'argent, la loyauté du village ne descendra jamais sous le niveau spécifié. Vous pouvez arrêter les dons automatiques à tout moment en cliquant à droite sur le bouton Dons puis sur Disabled.



NOTE: Si vous avez activé le don automatique et l'impôt automatique à la fois, le niveau de loyauté affecté aux dons automatiques doit être inférieur à celui provoquant la collecte automatique des impôts. Dans le cas contraire, le niveau de loyauté affecté aux impôts automatiques est aussitôt ajusté à la hausse.

Fort

Un fort peut être construit n'importe où, mais il est habituellement positionné de façon à être lié à un ou plusieurs villages. En effet, la présence du roi ou d'un général dans un fort aide à gagner ou à maintenir le contrôle politique sur les villages liés. Le fort est l'endroit où vivent la troupe de soldats et leur chef (général ou roi). Même si le fort est lié à un village, les soldats n'apparaissent pas dans la population du village : ils vivent exclusivement dans ce fort.



Le panneau d'informations contient le niveau actuel de points de vie du fort, les détails sur le général ou le roi (s'il y en a), une icône pour chaque soldat indiquant leur compétence en combat, une petite fenêtre pour un chef ou un soldat sélectionné et les boutons d'ordre.

Construction: Un roi, un général, un soldat ou un bâtisseur peuvent construire un fort en utilisant le bouton d'ordre Construire (**Build**).

Limite de population: Un fort peut abriter un général ou un roi et huit soldats. Vous devez faire sortir un roi ou un général d'un fort pour y faire rentrer un autre.

Liens: Un lien ouvert entre un fort et un village permet au fort d'exercer son influence et son contrôle politique sur le village. Sans ce lien, vous ne pourrez pas former vos villageois à une spécialité, ni prélever des impôts ou accorder des dons. Si le village est indépendant, le lien réduit progressivement sa résistance jusqu'à l'incorporer au royaume. Si le village est déjà contrôlé et loyal, le lien augmente cette loyauté.

Boutons d'ordre: Fort

Sortie (Sortie): Cliquez sur le bouton Sortie pour ordonner à la garnison entière et à son chef (s'il y en a un) de sortir du fort.

Honneurs (Honors): Sélectionner l'icône d'un sujet dans le fort, puis cliquez sur Honneurs ; ceci coûte de l'argent. Chaque décoration accordée à un sujet augmente sa loyauté (même le roi).

En alerte (Alert) : Cliquez sur ce bouton pour faire passer alternativement le fort d'état d'alerte en état de repos. En état d'alerte, dès que le village ou des bâtiments liés sont attaqués, tous les soldats sortent du fort pour les défendre. Lorsque les ennemis sont exterminés ou se retirent, les soldats rentrent automatiquement dans le fort.

Au repos (At Ease): C'est le mode de repos, dans lequel les soldats ne sortent jamais automatiquement. Toutefois, vous pouvez toujours les faire sortir manuellement.



Mine

Une mine est toujours placée sur une ressource naturelle afin qu'elle puisse produire des matières premières. Le nombre et la compétence des mineurs qui y travaillent déterminent la vitesse d'extraction des matières premières. Les ressources naturelles sont limitées ; une mine finit par s'épuiser et ne plus rien produire (**Mine exhausted**). Lorsque cela arrive, une nouvelle ressource naturelle apparaît ailleurs dans le monde.

Le panneau d'informations indique les points de vie de la mine, la ressource naturelle qui est extraite, la production mensuelle (**Monthly Production**), la matière première déjà extraite et stockée (**Mined Stock**), le montant des ressources naturelles restantes (Untapped Reserves), les icônes de chaque mineur affecté à la mine, leur niveau de compétence, et un panneau d'informations détaillées sur l'un des mineurs.

Construction: Un mineur ou un bâtisseur peut construire une mine grâce au bouton d'ordre Construction (**Build**).

Limite de population et de stockage: Chaque mine peut contenir 8 mineurs et un stock de 500 unités de matières premières. Une mine cesse toute production dès que son stock atteint 500.

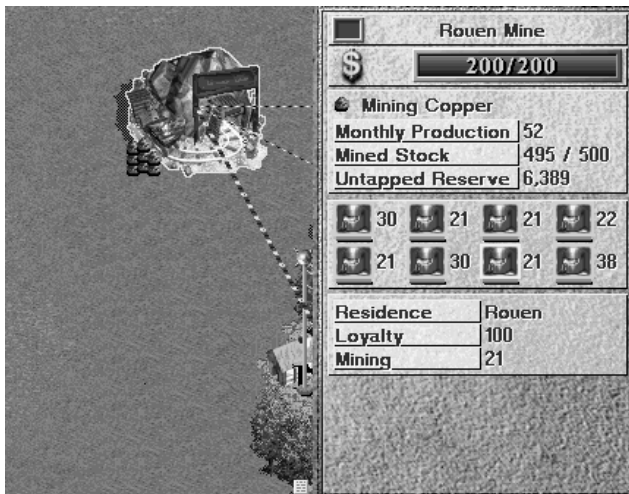
Ressource naturelle: Une mine ne peut extraire que la matière première correspondant à la ressource sur laquelle elle est construite.

Liens et matières premières: Un lien ouvert entre une mine et une fabrique permet le transfert automatique des matières premières. S'il n'y a pas de lien avec une fabrique, ou si la fabrique ne peut plus recevoir de matière première, la mine envoie celle-ci vers un marché ou un port lié. Une caravane peut acheminer des matières premières vers une fabrique, un port ou un marché.

Lien de Main d'œuvre: Un lien ouvert entre une mine et un village amènera automatiquement des paysans à descendre dans la mine, devenant aussitôt spécialistes de l'extraction. Ce transfert continue jusqu'à ce que la limite de population (8 mineurs) soit atteinte ou le lien fermé.

Bouton d'ordre: Mine

Il n'y en a pas !



Fabrique (Factory)

Une fabrique transforme les matières premières en produits finis. Le nombre et la compétence de vos ouvriers détermine la rapidité de la production de la fabrique.

Le panneau d'information indique les points de vie de la fabrique, le type de production, la production mensuelle (**Monthly Production**), le stock actuel et le stock maximum de matières premières (**Raw Material Stock**), le stock actuel et le stock maximum de produits finis (**Product Stock**). La partie inférieure du panneau d'informations contient les icônes de chaque ouvrier, ainsi que des informations détaillées sur l'ouvrier sélectionné, et les boutons d'ordre.

Construction: Un bâtisseur ou un ouvrier peuvent bâtir une fabrique en utilisant le bouton d'ordre Construction (**Build**).

Limite de population et de stockage: Chaque fabrique peut contenir jusqu'à 8 ouvriers, 500 unités de matières premières et 500 unités de produits finis. Une fabrique ne peut stocker plus de 500 unités de matières premières et cesse toute production lorsqu'elle atteint 500 unités de produits finis en stock.

Liens et matières premières: Une fabrique produit une unité de produit fini pour une unité de matière première. Un lien ouvert entre une fabrique et une mine ou un marché permet le transfert automatique des matières premières vers la fabrique.

S'il n'y a aucun lien vers une mine ou un marché, une caravane peut transporter des matières premières vers la fabrique ou des produits finis vers un marché ou un port.



Liens et produits finis: Un lien ouvert entre une fabrique et un marché permet le transfert automatique des produits finis vers ce marché. Si une fabrique n'a pas de lien avec un marché, il faut une caravane pour transférer les produits finis de l'une vers l'autre.

Liens de main d'oeuvre: Un lien ouvert entre une fabrique et un village amènera automatiquement des paysans à venir travailler dans la fabrique, devenant aussitôt des ouvriers. Ce transfert continue jusqu'à ce que la limite de population (8 mineurs) soit atteinte ou le lien fermé.

Bouton d'ordre: Fabrique



Changer de production : Cliquez sur le bouton Changer de production (**Change Production**) pour choisir entre les 3 productions suivantes :

- La fabrique peut transformer l'argile (**Clay**) en poteries (**Clay products**).
- La fabrique peut transformer le cuivre (**Copper**) en objets en cuivre (**Copper Products**).
- La fabrique peut transformer le fer (**Iron**) en acier (**Iron Products**).

Marché (Market)

Les marchés sont les premières sources de revenus de votre royaume. Seule une économie florissante peut lui éviter une faillite honteuse.

Un marché est l'endroit où se vendent et s'achètent matières premières et produits finis. Un marché peut en outre former des caravanes à même de transporter des matières premières et des produits finis d'un endroit vers un autre.

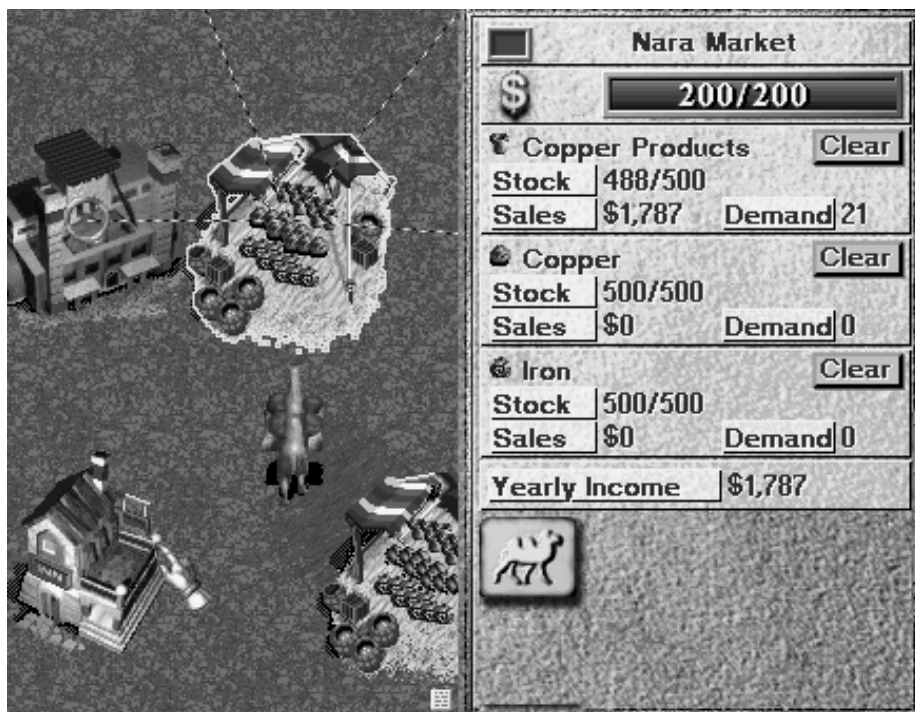
Le panneau d'information indique les points de vie du marché et des informations sur chaque marchandise disponible. Un marché peut être lieu d'échange pour 6 matières premières ou produits finis : argile, poterie, cuivre, objets en cuivre, fer, acier.

On y trouve aussi des informations sur les stocks maximal et disponible de chaque marchandise (**Stock**), le montant des ventes de l'année passée (**Sales**) et la demande actuelle des villages avec lesquels il a un lien ouvert (**Demand**). Si la demande excède l'offre, le marché vend tout ce qui arrive. Si l'offre excède la demande, les marchandises invendues sont stockées.

Si vous êtes en mesure de créer des caravanes, le bouton Former une caravane apparaît sous le panneau d'informations.

Construction: Seuls les bâtisseurs savent construire des marchés en utilisant le bouton Construction (**Build**).

Limite de population: Aucun sujet ne travaille ou réside dans un marché.



Liens de ravitaillement: Un marché peut avoir des liens avec des mines, des fabriques et des ports. Un lien ouvert avec une mine permet l'approvisionnement automatique du marché en matières premières. De la même façon, un lien ouvert avec une fabrique permet l'approvisionnement automatique en produits finis. Un lien ouvert avec un port permet aux navires d'embarquer et de débarquer des marchandises automatiquement, de la même façon que les caravanes.

Liens commerciaux: Un lien ouvert entre un marché et un village offre aux paysans la possibilité de venir acheter des marchandises, permettant au propriétaire du marché de faire des profits. Les marchés peuvent avoir des liens ouverts avec des villages indépendants. Cela permet de vendre davantage de marchandises, et tend à réduire la résistance de ces villages envers votre royaume.

Liens entre marchés: Un marché peut aussi être lié à un autre marché d'un royaume différent. À condition d'avoir un accord commercial avec ce royaume, vous pouvez vendre des marchandises de vos marchés aux leurs et vice versa. De la même façon, des caravanes des deux royaumes peuvent aller chercher des produits dans les marchés de l'autre. Les caravanes ne peuvent jamais vendre des marchandises sur des marchés d'autres royaumes. La seule façon de vendre directement des marchandises à un autre royaume est d'avoir passé un accord commercial avec lui et d'avoir un lien entre l'un de vos marchés et un des siens (évidemment, les caravanes d'un royaume avec lequel vous avez un accord commercial peuvent venir acheter sur un de vos marchés !).

Jeter le stock : le bouton Clear vous permet de faire place nette d'une marchandise actuellement stockée sur votre marché. Cela peut s'avérer très utile si vous voulez l'achalander avec de nouveaux produits. Le stock est jeté et perdu à jamais.

Bouton d'ordre: Marché

Former caravane (Hire Caravan): Cliquez sur ce bouton pour former une caravane. Vous pouvez former une caravane pour chaque dizaine de paysans qui vivent dans votre royaume. Si vous tombez en dessous du nombre nécessaire de paysans par caravanes déjà créées, vous ne pouvez évidemment plus en créer d'autre (jusqu'à ce que l'augmentation de votre population le permette à nouveau) mais celles déjà existantes restent en activité.



Port (Harbor)

Un port permet la construction de nouveaux navires et abrite tout navire qui y entre. Un navire doit être dans un port pour pouvoir embarquer ou débarquer des marchandises. Normalement, seuls vos navires peuvent entrer dans vos ports. Cependant, si vous avez un accord commercial avec un autre royaume, vos navires peuvent entrer dans ses ports, seulement pour embarquer des marchandises. Vos navires ne peuvent jamais débarquer ou vendre quoi que ce soit dans les ports d'autres royaumes (même règles que pour les caravanes et les marchés).

Les ports sont aussi les endroits où vous pouvez réparer le plus vite vos navires et les unités endommagées à leur bord.

Le panneau d'informations indique le nombre de points de vie du port, tous les navires actuellement à quai avec leurs points de vie maximum et actuel. Il donne aussi des informations sur la cargaison du navire sélectionné. Si un navire est en construction, une barre d'état montre la progression de la construction. Enfin, on y trouve des boutons d'ordre.

Construction: Seul un bâtisseur peut construire un port en utilisant le bouton Construction (Build).

Limite de population et d'accostage: Aucun sujet n'y travaille ou n'y réside. Un port ne peut accueillir que quatre navires à la fois. Chaque navire peut transporter des passagers et des cargaisons différentes (voir la section « Navires » pour plus d'informations).

Liens: Les ports peuvent être liés à des mines, des fabriques et des marchés appartenant au même royaume. Ceux-là fournissent des marchandises à transporter vers d'autres ports.

Un lien ouvert entre un port et un marché permet à des navires d'embarquer des marchandises. Vos navires peuvent établir des routes commerciales avec des ports d'autres royaumes et, à condition que vous ayez un accord commercial avec eux, et peuvent y embarquer des marchandises provenant de leurs marchés.



Un lien ouvert entre un port et un marché permet à un navire de vendre des marchandises sur ce marché. Cependant, vous ne pouvez vendre que sur vos propres marchés. Comme dans le cas des caravanes, même un accord commercial ne vous permet pas de vendre sur les marchés d'autres royaumes.

Boutons d'ordre: Port

Construire un navire (**Build a ship**): Cliquez sur ce bouton pour afficher le menu des différents navires que le port peut construire, puis cliquez sur le(s) type(s) de navire désiré et la quantité à construire ; lorsque vous avez fini, cliquez sur Done. Une barre de progression de la construction apparaît en bas du panneau d'informations.



Certains navires comme la caravelle ou le galion, ne peuvent être construits tant qu'ils n'ont pas été découverts dans une tour du savoir.

Appareiller (**Sail out of the Harbor**): Cliquez dans le panneau d'informations sur le navire que vous désirez voir quitter le port, puis cliquez sur le bouton Appareiller. Le navire sélectionné apparaît à l'extérieur du port, prêt à hisser les voiles.



Taverne (Inn)

Une taverne attire des spécialistes de toutes nationalités, qui n’y font halte qu’un bref moment. Tant qu’un spécialiste est dans la taverne, vous pouvez l’engager. Certains spécialistes sont des espions à la solde de royaumes ennemis. Si vous les engagez et les affectez à des bâtiments, vous pourrez peut-être les contrer à temps, à condition que vous ayez un espion dans ce même bâtiment. Vous pouvez de même envoyer des espions dans les tavernes des autres royaumes, en espérant qu’un roi imprudent les engagera.

Le panneau d’informations vous fournit le nombre de points de vie de la taverne ainsi qu’une liste des spécialistes qu’y s’y détendent. Pour chaque spécialiste, vous disposez des informations suivantes : icône de nationalité, spécialité, niveau de compétence, et coût d’engagement. Au-dessous de la liste, vous pouvez trouver des informations plus détaillées sur un spécialiste sélectionné.

Construction: Seul un bâtisseur peut construire une taverne en utilisant le bouton Construction (Build).

Limite de population: Les tavernes accueillent rarement plus de cinq ou six mercenaires à la fois. Avec le temps et le développement de votre royaume, de moins en moins de spécialistes passent dans vos tavernes (ces mercenaires préfèrent se tourner vers des royaumes nouveaux où les opportunités de carrière sont plus grandes).

Engager (Hire): Sélectionner le spécialiste de votre choix dans la taverne, puis cliquez sur le bouton Engager.

Liens: Les tavernes ne sont jamais liées à d’autres bâtiments.

Bouton d’ordre: Taverne

Engager (Hire): Cliquez sur le mercenaire de votre choix dans le panneau d’informations puis sur ce bouton.



Tour du savoir (Tower of Science)

Dans une tour du savoir, vous recherchez des machines de guerre pour le combat terrestre ainsi que des améliorations pour vos navires (commerce, transport et combat). Le nombre et la compétence de vos chercheurs affectés à une tour influe sur la durée de chaque recherche.

Vous pouvez avoir plusieurs tours du savoir dans votre royaume ; elles peuvent travailler sur un projet commun ou sur des projets différents. Dès qu'une tour a découvert une nouvelle arme ou une amélioration pour vos navires, chaque tour en a connaissance et peut donc entreprendre des recherches à partir de cette nouvelle découverte. Avoir plusieurs tours qui travaillent simultanément sur le même projet, n'accélère pas le rythme de la découverte : seule la tour du savoir la plus performante est prise en compte.

Construction: Un chercheur ou un bâtisseur peuvent construire une tour du savoir en utilisant le bouton Construction.

Limite de population: Chaque tour du savoir peut contenir jusqu'à 8 chercheurs.

Lien de main d'œuvre: Un lien ouvert entre une tour du savoir et un village amènera automatiquement des paysans à venir travailler dans cette tour, devenant ainsi des chercheurs. Ce transfert se poursuit jusqu'à ce que la limite de population soit atteinte ou que le lien soit fermé.

Recherches en cours dans votre royaume: Cliquez sur la tablette Technologie (en haut à gauche de l'écran) ou appuyez sur la touche F6 pour afficher la liste des recherches entreprises dans votre royaume.

Boutons d'ordre: Tour du savoir

Entreprendre recherche: Cliquez sur le bouton Entreprendre recherche (**Conduct Research**) pour faire apparaître une liste des recherches possibles, puis cliquez sur celle que vous souhaitez entreprendre. Vous pouvez changer de recherche sans perdre le fruit du travail déjà accompli. Lorsque vous reviendrez à la recherche interrompue, celle-ci redémarrera du point où vous l'aviez arrêtée.



Manufacture d'armes (War Factory)

Une manufacture d'armes fabrique des machines de guerre, mais avant de pouvoir être produite, une telle machine doit avoir été découverte dans une tour du savoir. Le nombre et la compétence de vos ouvriers détermine la rapidité de production des armes.

Le panneau d'informations indique les points de vie de la manufacture, le type d'arme en production, les icônes et les compétences respectives de chaque ouvrier au travail plus un panneau d'informations détaillées sur un ouvrier sélectionné ainsi qu'un bouton d'ordre.

Une manufacture d'armes ne peut produire que des machines de guerre que vous avez déjà découvertes dans une tour du savoir ou dont vous avez acquis les plans par le biais de la diplomatie ou de l'espionnage.

Construction: Un ouvrier ou un bâtisseur peuvent construire une manufacture d'armes en utilisant l'icône Construction (**Build**).

Limite de population: Chaque manufacture d'armes peut contenir jusqu'à huit ouvriers.

Liens et matières premières: Une manufacture d'arme n'a besoin ni de matières premières ni de produits finis. En effet, elle n'utilise pas de matières premières et les armes produites apparaissent, prêtes à l'emploi, à côté de la manufacture.

Lien de main d'œuvre : Un lien ouvert entre une manufacture d'arme et un village amènera automatiquement des paysans à venir travailler dans cette fabrique, devenant ainsi des ouvriers. Ce transfert se poursuit jusqu'à ce que la limite de population soit atteinte ou que le lien soit fermé.

Bouton d'ordre: Manufacture d'armes

Produire des armes: Cliquez sur le bouton Produire des armes (**Make a Weapon**) pour faire apparaître la liste des machines de guerre que vous pouvez produire, puis faites votre choix. Cliquez sur le chiffre à droite du nom d'une arme pour en commander plusieurs (cliquez sur Done lorsque votre chopix est fait). Dans ce cas, la manufacture d'armes continue sa production jusqu'à atteindre le nombre que vous avez indiqué.



Temple du pouvoir (Seat of power)

Il y a sept temples du pouvoir différents, un par nationalité. Il vous faut détenir un parchemin du pouvoir spécifique à une nationalité pour construire son temple du pouvoir. Quand une énergie suffisante a été rassemblée par vos sujets, priant à l'intérieur d'un temple du pouvoir, vous pouvez invoquer une Entité Supérieure en utilisant un bouton d'ordre.

Le panneau d'informations d'un temple du pouvoir indique ses points de vie, des icônes représentant des sujets en prière ainsi que leur compétence (praying) et une barre indiquant le montant d'énergie actuel rassemblée en vue d'invoquer une Entité Supérieure dont vous voyez un dessin. Au-dessous se trouvent les boutons d'ordre.

Parchemins du pouvoir (Scrolls of Power): En mourant un Tout-Puissant (**All-High**) Fryhtan, (leur roi) laisse tomber un parchemin du pouvoir. La première unité de nationalité appropriée qui atteint ce parchemin se l'octroie au nom de votre royaume. La possession d'un parchemin est inaliénable, vous ne pouvez en voler dans les autres royaumes. Pour plus d'informations, voir la section Fryhtans et parchemins du pouvoir.

Construction: Seuls un roi, un général ou un bâtisseur peuvent construire un temple du pouvoir, à la condition que leur nationalité corresponde à celle d'un parchemin que vous déteniez. Dans ce cas, le temple du pouvoir est de la nationalité de son constructeur. Par exemple, si vous détenez un parchemin grec, seul un sujet grec pourra bâtir un temple du pouvoir, qui sera automatiquement un temple du pouvoir grec.

Limite de population: Un siège du pouvoir peut accueillir un roi ou un général ainsi que huit sujets en prière.



Prières et invocations: Seuls les sujets de la nationalité correspondante peuvent pénétrer dans un temple du pouvoir. Avant de commencer les prières, il doit y avoir des sujets et un chef de prière (votre roi ou un général)

Pour faire entrer un sujet dans un temple du pouvoir:

1. Cliquez pour sélectionner un village proche qui contient des sujets de la nationalité appropriée.
2. Cliquez sur la nationalité appropriée dans le panneau d'informations du village (cela n'est nécessaire que si le village contient des sujets de diverses nationalités).
3. Cliquez sur le bouton Recruter (**Recruit**) pour faire sortir un paysan du village.
4. Cliquez sur le paysan pour le sélectionner.
5. Cliquez-droit sur le temple du pouvoir pour y envoyer le paysan.

Les spécialistes (autres que le roi ou un général) ne peuvent pénétrer dans un temple du pouvoir. Pour y envoyer un spécialiste, faites-le d'abord rentrer dans un village; recrutez-le ensuite puis faites-le entrer dans le temple du pouvoir.

Les sujets en prière dans un temple acquièrent la compétence de prêtre (**praying**), qui augmente comme toute autre compétence. Cependant, cette compétence n'est valable qu'à l'intérieur d'un temple de sa nationalité. La somme des compétences de tous les sujets se trouvant dans un temple détermine la vitesse à laquelle la barre d'énergie progresse.

Lien: Un temple du pouvoir n'est lié à aucun autre bâtiment.

NOTE: La nationalité d'origine de votre royaume n'a rien à voir avec les temples du pouvoir. L'important est que les nationalités du parchemin, du bâtisseur, du général ou du roi et des paysans en prière soient identiques. Evidemment, il est plus facile de bâtir et d'utiliser un temple du pouvoir si vous avez de nombreux sujets loyaux et un bon chef de la nationalité adéquate.

Boutons d'ordre: temple du pouvoir

invoquer une Entité supérieure (**Invoke a Greater Being**): Cliquez sur ce bouton pour invoquer une Entité Supérieure de la nationalité correspondante à celle du temple. Ce bouton est grisé tant que la barre d'énergie n'atteint pas un niveau minimal ou qu'aucun roi ou général ne se trouve dans le siège du pouvoir.

Lorsqu'une Entité Supérieure est invoquée, le temps de sa matérialisation dans le monde réel (points de vie) est proportionnelle au niveau de la barre d'énergie au moment de l'invocation.

Honneurs : En cliquant sur ce bouton (**Honors**), vous octroyez une récompense à un sujet en prière. Chaque honneur conféré à un sujet accroît sa loyauté de 10





Concepts principaux et victoire

Ce chapitre présente les concepts fondamentaux du jeu (tels que les notions de territoire ou les mécanismes économiques) ainsi que les conditions de victoire.

Territoire, loyauté et réputation

Contrôle territorial

L'option Puissance (voir contrôles de la carte du monde), montre les territoires contrôlés par chaque royaume sur la carte du Monde. Chaque bâtiment contrôle le terrain sur lequel il se trouve et ses alentours. A moins qu'ils ne soient en guerre avec vous, les autres royaumes évitent d'entrer dans les territoires que vous contrôlez, et ils attendent le même savoir-vivre de la part de vos unités. Les caravanes pacifiques font exception car elles doivent souvent passer en territoire contrôlé par vos rivaux, pour atteindre un marché.

Un royaume contrôle sa population en établissant au moins un lien entre chacun de ses villages et au moins un de ses forts. La nationalité et l'aptitude au commandement du roi ou du général commandant le fort, détermine son influence ; cette influence est un facteur décisif pour la rapidité de la baisse de résistance des villages indépendants et l'augmentation de la loyauté dans vos villages.

Quand la résistance d'un village ennemi ou indépendant baisse au-dessous de 50 , vous pouvez ouvrir des liens entre ce village et des mines, fabriques et marchés vous appartenant.

Loyauté

La loyauté de vos sujets est vitale à la bonne marche de votre royaume. Quand la loyauté de vos sujets tombe en deçà de 30, ils sont enclins à faire défection, se révolter ou désobéir à vos ordres.

Loyauté d'un village: Chacune des conditions suivantes améliore la loyauté des villageois :

- Le roi commande un fort lié au village.
- Un général occupe un fort lié au village (son influence est toutefois moindre que celle d'un roi).
- Le roi est de la même nationalité que les villageois.
- Le général est de la même nationalité que les villageois.
- La population du village est constituée d'une seule nationalité.
- La qualité de la vie est bonne (voir ci-dessous).
- Vous accordez un don aux villageois .

Chacune des conditions suivantes fait baisser la loyauté des villageois :

- Le fort d'un royaume adverse, commandé par un général, a établi un lien avec votre village.
- Vous obligez un villageois à quitter son village en le recrutant.
- Vous levez un impôt sur ce village.
- Votre population manque de nourriture tous les cinq jours.
- La qualité de la vie est médiocre (voir ci-dessous)

Le niveau maximal de la loyauté des villages peut-être limité par la réputation de leurs royaumes.

Seuls les paysans qui quittent le village à la suite de l'ordre spécial Recruter (**Recruit**) font baisser la loyauté du village. Il n'y a pas de telle perte lorsqu'un paysan utilise un lien ouvert pour se spécialiser en allant travailler dans un bâtiment proche.

L'influence du roi et des généraux varie en fonction de leur compétence en commandement ; cette influence est magnifiée lorsque le roi ou le général sont de la même nationalité que les villageois. Tous les facteurs qui influent sur la loyauté du village ont également un impact sur les spécialistes qui y résident.

Qualité de la vie: La qualité de la vie dépend de la disponibilité en produits finis dans les marchés liés au village. Des marchés offrant une gamme variée de produits, avec une offre supérieure à la demande assurent une bonne qualité de vie au village. A l'inverse l'absence de marché ou des marchés mal achalandés n'offrent qu'une médiocre qualité de vie aux villageois.

Loyauté des spécialistes: La loyauté de vos généraux et soldats dépend de leur paye et des honneurs que vous leur accordez. Ils s'attendent à être régulièrement payés et nourris. Si ce n'est pas le cas, leur loyauté baisse. De même, tous les spécialistes vous sont plus loyaux si vous leur décernez des honneurs.

Les généraux sont également sensibles aux pouvoirs que vous leur déléguez. Un général est d'autant plus heureux qu'il a plus de soldats sous ses ordres et plus de villageois sous son contrôle (liens entre son fort et des villages). La perte de soldats ou de villageois décourage vos sujets et leur loyauté en pâtit bien évidemment. Des généraux dont la contribution est élevée, attendent à un pouvoir étendu. Leur loyauté baisse rapidement s'ils n'ont pas une garnison de bonne taille sous leurs ordres et une population substantielle sous leur contrôle.

Autres facteurs: De nombreux événements ont un impact positif ou négatif sur la loyauté. Un bon roi est attentif à la loyauté de ses sujets et étudie donc avec soin l'impact de chaque événement sur celle-ci.

Résistance et loyauté

Les villageois indépendants, rebelles, ou vassaux d'autres royaumes, ont un facteur de résistance à votre gouvernement. Les mêmes facteurs qui influent sur la loyauté de vos sujets, ont un impact sur la résistance des villages à votre égard. Evidemment, un village résistant à votre pouvoir ne vous donne pas accès à certains ordres spéciaux tels le recrutement ou les impôts par exemple.

Quand la résistance d'un village tombe au-dessous de 50, la qualité de la vie commence à influencer leur attitude à votre égard. La résistance baisse encore plus si des bâtiments vous appartenant offrent du travail aux villageois (s'il existe des liens ouverts entre vos bâtiments et le village). En plaçant une mine, une fabrique ou une tour près d'un village, vous réduisez donc sa résistance.

Quand la résistance d'un village tombe au-dessous de 30, les villageois ne sortent même plus pour se défendre si vous attaquez le village. Un village vous prête allégeance aussitôt que sa résistance tombe à 0.

Réputation

La réputation de votre royaume a des effets tant sur vos sujets que sur vos relations avec les autres royaumes. La loyauté de vos sujets augmente si votre réputation est bonne et baisse si celle-ci est médiocre. Quand la réputation de votre royaume est bonne, les autres royaumes acceptent plus facilement vos propositions diplomatiques et certains de leurs sujets, dont la loyauté est faible, sont tentés de faire défection en votre faveur. Quand votre réputation est médiocre, vos relations diplomatiques se font plus laborieuses et vos sujets sont plus enclins à vous faire défection ; d'autres problèmes vous menacent également.

Amélioration de la réputation: Chaque mois, votre réputation augmente de 0.5 points. Aussi, sachez éviter de la détériorer : elle augmentera progressivement. En outre, combattre les Fryhtans améliore encore votre réputation.

Détérioration de la réputation: De nombreux événements peuvent causer une détérioration de réputation ; les principaux sont :

- 40% de la réputation d'un royaume si vous l'attaquez sans déclaration de guerre.
- 20% de la réputation d'un royaume si vous lui déclarez la guerre.
- 20% de la réputation d'un royaume lorsque vous dénoncez une alliance passée.
- 10% de la réputation d'un royaume lorsque vous dénoncez un pacte de non-agression.
- 5% de la réputation d'un royaume lorsque vous annulez un accord commercial.
- 25 Si vous attaquez un royaume avec lequel vous avez un pacte de non-agression.
- 10 Si vous attaquez un royaume neutre (sans déclaration de guerre !)
- 10 Si vous détruisez une caravane ou un cargo d'un autre royaume.
- 3 Pour chaque caravane ou cargo perdu à la suite d'une action hostile.
- 3 Pour chacun de vos espions découverts.
- 1 Pour chaque civil que vous tuez délibérément.
- 1/3 Pour chacun de vos civils tués à la suite d'une action hostile.
- L/50 Pour chacune unité bannie qui n'est pas un espion (L = loyauté)

La dénonciation de traités entraîne des pertes de réputation proportionnelles à la réputation d'autres royaumes. Par exemple, si vous dénoncez un traité d'alliance avec un royaume dont la réputation est de 20, vous souffrez une perte de 4 sur votre réputation. Des pénalités multiples peuvent être appliquées simultanément. Par exemple, une attaque surprise contre un royaume ami implique simultanément la dénonciation d'un pacte de non-agression, une déclaration de guerre, et une attaque sans déclaration de guerre préalable.

NOTE: Un civil est un sujet qui n'est pas un soldat et dont la compétence guerrière est inférieure à 20. En d'autres termes, un sujet n'est pas un civil s'il est soldat ou a une compétence guerrière supérieure à 20.

NOTE : Disperser une unité qui se révèle être un espion ne coûte rien . S'il ne s'agissait pas d'un espion, le coût est égal à la loyauté de l'unité divisée par 50. Par exemple, disperser un sujet d'un niveau de loyauté de 90 coûte 1.8 de réputation.

Les fables, histoires et rumeurs qui font votre réputation ne sont pas toujours bien répétées. Dans certains rares cas, même si vous êtes à l'origine d'une action qui devrait entraîner une détérioration de votre réputation, vous pourriez ne pas être perçu comme l'instigateur de cette action. Dans Seven Kingdoms, les complots peuvent se révéler payants.

Défection et rébellion

Quand certains de vos sujets sont insatisfaits (baisse de leur loyauté), ils peuvent se révolter ou faire défection en faveur d'un autre royaume. De même, vous pouvez être l'heureux bénéficiaire de défections de sujets d'autres royaumes.

Défection

Une unité peut brusquement décider de se joindre à un nouveau royaume. Les indépendants le font de temps à autre, particulièrement en faveur de royaumes de bonne réputation. Gardez à l'esprit que certains d'entre eux peuvent être des espions à la solde d'un adversaire.

Il est aussi possible qu'une unité d'un royaume décide d'en rejoindre un autre. Ceci arrive typiquement lorsque la loyauté d'un spécialiste descend au-dessous de 30. La nationalité, la puissance et la réputation des deux royaumes, influencent substantiellement la rapidité de sa défection. Un niveau élevé de contribution rend un sujet plus enclin à faire défection.

Si un général prête allégeance à un autre royaume, il peut entraîner avec lui une partie voire la totalité de sa garnison. Si le général est à l'intérieur d'un fort ou d'un temple du pouvoir, il en prend le contrôle au nom de son nouveau royaume.

Rébellion

Des sujets dont la loyauté tombe en deçà de 30, peuvent se rebeller plutôt que vous faire défection. Des rebelles ne prêtent pas immédiatement allégeance à un nouveau royaume ; ils ont plutôt tendance à s'attaquer à vous ou à commencer un nouveau royaume avec leur village. Les paysans sont enclins à se révolter si la loyauté moyenne du village tombe au-dessous de 30. Une rébellion résulte presque inévitablement d'un recrutement forcé dans ce village.

Un général rebelle peut trahir et prêter immédiatement allégeance à un autre souverain. Un rebelle ou un traître potentiel est influencé non seulement par sa propre loyauté mais également par la réputation et le classement de son royaume actuel. Les traîtres prennent aussi en considération la réputation, le classement et la nationalité du roi lorsqu'ils choisissent le royaume qu'ils rejoignent.

Si un général se révolte, tous les soldats sous ses ordres ne le suivent pas forcément. Ceux qui restent loyaux attaquent automatiquement le général rebelle et ses partisans. Si le général qui se rebelle est à l'intérieur d'un fort ou d'un temple du pouvoir, les sujets loyaux sont immédiatement expulsés. Ils attaquent aussitôt le bâtiment, ce qui peut amener les rebelles à sortir pour se défendre.

Les rebelles peuvent se mettre en bande, mais ils prêtent alors parfois allégeance à un autre royaume. Les rebelles nomment souvent l'un d'entre eux général, en particulier s'ils détiennent un fort. Si ce général est tué, un autre rebelle prend aussitôt sa place. Cependant, comme dans le cas d'un royaume, ce changement de chef peut affaiblir la rébellion et pousser certains renégats à quitter ce nouveau chef pour prêter allégeance à un nouveau royaume.

A l'inverse des villages indépendants, vous ne pouvez pas persuader pacifiquement un village rebelle de se joindre à vous, en construisant un fort à proximité et en y plaçant un général. En bref, les rebelles finissent par organiser leur propre royaume, se joindre à un royaume adverse ou devenir indépendants. Dans tous ces cas, ils cessent d'être considérés comme rebelles, et les méthodes classiques de persuasion fonctionnent à nouveau.

Economie

Nourriture

Chaque paysan produit annuellement 30 unités de nourriture. Chaque sujet en engloutit 10 par an. Afin d'assurer un ravitaillement régulier de vos sujets, un tiers de ceux-ci devraient rester de simples (mais irremplaçables) paysans. Si moins travaillent la terre, vos réserves de nourriture baissent progressivement, et la famine guette votre royaume (voir la section « Loyauté »). A l'évidence, vous ne voudriez pas supplier un autre royaume de vous céder de la nourriture (voir la section « Diplomatie »). Il est à noter que des espions déguisés, vivant dans un autre royaume ne demandent rien (ils vivent aux crochets du royaume infiltré).

La famine réduit rapidement la loyauté de vos sujets. Si vous ne réglez pas ce problème dans les plus brefs délais, vos sujets risquent fort de se rebeller ou de vous faire défection..

Un moyen rapide de mettre fin à une pénurie de nourriture est de renvoyer des spécialistes dans les villages, où ils redeviennent automatiquement des paysans et commencent aussitôt à produire de la nourriture. Si vous optez pour ce moyen, assurez-vous de fermer tous les liens du village vers les bâtiments à proximité. Autrement, les paysans, qui ne se distinguent pas par leur sagesse, recommenceront, imperturbables, à aller travailler et apprendre une spécialité, ce qui vous empêchera de restaurer l'approvisionnement en nourriture.

Croissance démographique

La croissance démographique de vos villages dépend essentiellement de deux facteurs. Le premier est la taille du village ; les gros bourgs se développent plus rapidement que les hameaux. Le second est la qualité de vie ; un village se développe plus vite si ses marchés regorgent de produits finis.

Coûts et profits :

Matières premières (1): Le prix d'une unité de matière première vendue sur un marché est d'une pièce d'or. Vous ne pouvez vendre des matières premières qu'à un autre royaume, avec lequel vous avez passé un accord commercial. Cela signifie qu'il vous faut construire un marché près d'un des leurs et que votre marché soit approvisionné par une mine avec un lien ouvert ou par des caravanes amenant des matières premières de mines plus lointaines.

De la même façon, vous pouvez envoyer une caravane vers un marché étranger pour acheter des matières premières en surplus. Bien sûr, cela nécessite un accord commercial pour que vos caravanes aient accès à ces marchés. Il vous faut aussi suffisamment d'or pour financer l'achat de ces produits d'importation.

Rappelez-vous que les caravanes peuvent acheter sur des marchés étrangers, mais qu'elles ne peuvent y vendre (pour ceci, vous devez construire un marché à proximité d'un marché étranger).

Produits finis (2+2): La vente d'un produit fini sur un marché rapporte quatre pièces d'or. Deux pièces vont au possesseur du marché et deux au roi dont les villageois achètent la marchandise. Quand vos produits finis sont vendus sur l'un de vos marchés qui entretient un lien ouvert avec l'un de vos villages, vous recevez donc quatre pièces d'or.

Si vos produits finis sont vendus sur l'un de vos marchés mais que la demande vient d'un lien à un marché étranger ou à un village étranger, vous ne recevez que deux pièces d'or. Le roi étranger reçoit aussi deux pièces d'or car ce sont ses sujets qui acquièrent la marchandise.

La demande: la demande en produits finis vient de la population d'un village lié à un marché. Si aucun village n'est lié au marché, il n'y a pas de demande. S'il n'y a pas de demande sur un marché, vous ne pourrez y vendre vos produits finis. Si votre marché est lié à un marché étranger et donc à un village étranger, vous bénéficierez de la demande qui ne pourra être satisfaite par ce marché étranger.

Chaque paysan crée une demande d'un produit fini tous les deux mois, soit six produits finis par an.

Chaque spécialiste crée une demande d'un produit fini par mois, soit douze par an.

Paye des travailleurs étrangers: Dans de rares cas, une de vos fabriques peut être liée à un village étranger, et certains des ouvriers peuvent être issus de ce village. Si vous le permettez (en laissant un lien ouvert entre le village et votre fabrique), vous devrez payer au royaume étranger 10 pièces d'or par an pour chaque ouvrier.

Autres revenus : Au Premier Janvier de chaque année, chaque villageois vous verse une taxe de 5 pièces d'or. A la différence des impôts ponctuels, cet impôt annuel n'affecte pas leur loyauté.

Autres coûts: Contrôlez attentivement la tablette Economie (F3), qui indique les coûts de construction de nouveaux bâtiments, les payes que vous devez aux spécialistes qui y travailleront, et la baisse de production de nourriture au fur et à mesure que des paysans se spécialisent. Il est possible que certaines fabriques ou mines ne soient pas rentables et doivent être délaissées. Vous devez fermer des liens entre des villages et des bâtiments assez fréquemment pour maintenir un nombre suffisant de paysans et donc une production satisfaisante de nourriture.

L'épouvantail de la banqueroute : Si vos coffres sont vides ou que votre royaume est endetté, vous êtes en état de banqueroute jusqu'à ce que vous ayez assez d'argent pour faire face aux frais courants.

Dans un royaume en banqueroute, les travailleurs étrangers se mettent en congé. Tous vos sujets que vous ne pouvez payer perdent rapidement en loyauté, particulièrement les généraux. Si leur loyauté chute au-dessous de 30, vous vous retrouvez inévitablement avec des rébellions sur les bras. La banqueroute implique que la maintenance de vos machines de guerre, navires et bâtiments n'est plus assurée. Ils perdent tous des points de vie.

Diplomatie

Les contacts diplomatiques permettent aux royaumes de proposer des traités. Les royaumes restent en contact tant qu'au moins une unité de l'un voit au moins un bâtiment de l'autre (ceci n'importe que si vous jouez avec le brouillard de guerre activé !). Les contacts entre unités ne suffisent pas à ouvrir des contacts entre les royaumes.

Autoriser attaque (Allow Attack)

Normalement, les traités diplomatiques déterminent l'attitude de vos unités et particulièrement de vos soldats, par rapport aux unités et aux bâtiments étrangers. Cependant, vous pouvez donner des ordres qui contreviennent à des traités que vous avez passés avec d'autres royaumes.



Pour contrevenir à des dispositions de traités:

1. Sélectionnez la tablette Royaumes (appuyez sur F1).

2. Cliquez sur le bouton Information.

3. Dans le panneau du haut, cliquez sur un royaume pour le sélectionner.

Le panneau du bas change pour vous donner un résumé des informations dont vous disposez sur ce royaume.

4. Dans la section Autoriser attaque (Allow Attack), cliquez sur Yes ou No pour autoriser ou pas une attaque.

Vous pouvez utiliser cette option pour coordonner une attaque surprise contre un autre royaume, pour stopper une attaque ou pour éviter une bataille. Lorsqu'un nouveau traité est signé avec un royaume, ou qu'un événement imprévu survient (une guerre par exemple), la section Autoriser attaque peut être automatiquement adaptée en fonction des implications du traité ou de l'événement. Bien sûr, vous pouvez la rechanger manuellement.

Traités

Sur la tablette Royaumes (F1), utilisez l'option Diplomatie pour choisir une des diverses approches possibles. En fonction de votre situation diplomatique avec certains royaumes, seuls sont disponibles certains choix.

Les traités concernent deux parties : le demandeur et son éventuel partenaire ; certains traités impliquent aussi un autre royaume comme cible.

- Le demandeur: il s'agit du royaume qui propose un traité.
- Le partenaire: il s'agit du royaume auquel la demande est adressée, celui-ci peut accepter ou refuser.
- La cible: il s'agit d'un royaume hostile contre lequel le demandeur et le partenaire peuvent se liguer.

Traité d'alliance (Propose an Alliance Treaty): Celui-ci ne peut être proposé que si le demandeur et son partenaire ont déjà signé un accord commercial (Trade Treaty) ou passé un pacte de non-agression (Friendly Treaty). Quand une alliance est conclue, un accord commercial et un pacte de non-agression entrent automatiquement en vigueur.

Les alliés peuvent voir les unités et les bâtiments de chacun. Quand une unité ou un bâtiment est attaqué, les troupes des deux royaumes, qui se trouvent à proximité, leur portent aussitôt secours. De plus, si le brouillard de guerre est activé, les royaumes partagent leurs connaissances de la carte. Ainsi, un royaume voit tout ce que son allié voit.

Mettre fin à un traité d'alliance (**Terminate an Alliance Treaty**): Ceci annule l'alliance. Les royaumes deviennent automatiquement neutres à l'égard de leur ancien allié.

Pacte de non-agression (**Propose a Friendly Treaty**): Si un tel pacte est passé, les royaumes s'accordent à ne pas s'attaquer. Si un royaume passe outre, il subit une détérioration importante de sa réputation.

Mettre fin à un pacte de non-agression (**Terminate a Friendly Treaty**): Ceci annule le pacte. Chaque royaume est neutre envers l'autre.

Accord commercial (Trade Treaty): Cet accord permet un libre-échange entre deux royaumes. Les navires et caravanes de chacun peuvent acheter des marchandises dans les ports et les marchés de l'autre. Tout port ou marché de l'un des partenaires commerciaux, lié à un marché ou un village de son partenaire, bénéficie d'une augmentation de la demande.

Rappelez-vous que même dans le cadre d'un accord commercial, vos caravanes ou navires ne peuvent vendre directement dans un port ou sur un marché étranger. Pour vendre directement des marchandises à un partenaire commercial, il est indispensable d'avoir un marché ou un port lié à un marché ou un village appartenant à son partenaire.

Mettre fin à un accord commercial (Terminate a Trade Treaty): Ceci annule la possibilité d'acheter des marchandises sur les marchés de votre ex-partenaire ou de bénéficier d'une augmentation de la demande sur les marchés liés à un marché de votre ex-partenaire. Ces possibilités sont annulées pour l'autre royaume de la même façon.

Embargo (Request a Trade Embargo): Le demandeur désire que son partenaire mette fin à un accord commercial (s'il y en a un) avec la cible.

Solliciter un aide militaire d'urgence (Request Immediate Military Aid): Le demandeur désire que son partenaire envoie des renforts militaires (généraux, soldats, armes avancées, etc.) vers le lieu de bataille le plus proche où il est engagé. Quand tous les ennemis sont exterminés, l'aide prend fin et les troupes du partenaire reviennent à leurs positions initiales.

Commander de la nourriture (Request Food Purchase): Le demandeur désire acheter de la nourriture à son partenaire. Le demandeur doit spécifier la somme d'argent qu'il offre en contrepartie.

Déclarer la guerre (Declare War): Le royaume déclare la guerre à la cible. Vous ne pouvez déclarer la guerre à un allié ou à un royaume avec lequel vous avez passé un traité de non-agression. Déclarer la guerre à un royaume neutre vous permet de l'attaquer sans subir de détérioration de votre réputation.

Solliciter une déclaration de guerre contre (Request declaration of war against): Ceci n'est possible que si le demandeur et le partenaire sont déjà alliés. Le demandeur spécifie l'ennemi auquel il désire que son partenaire déclare la guerre.

Demander un cessez-le-feu (Request a Cease-Fire): Ceci n'est possible que si le demandeur et le partenaire sont en guerre. En cas d'accord, il y a armistice.

Offrir un tribut (Offer to pay Tribute): Le demandeur offre une certaine somme (en or) à son partenaire. Le demandeur doit spécifier le montant du tribut qu'il offre. Offrir un tribut favorise la recherche de la paix entre les contractants et facilite les contacts diplomatique à venir.

Exiger un tribut (Demand Tribute): Le demandeur exige une certaine somme de l'adversaire. Le demandeur doit spécifier le montant du tribut exigé. Si l'adversaire paie ce tribut, le demandeur est moins enclin à entrer en conflit avec lui, mais l'hostilité de l'adversaire envers le demandeur croît.

Donner un secret technologique (Offer to transfer Technology): Le demandeur offre une technologie (accès à une arme avancée ou à un navire) au partenaire. Si le partenaire accepte, il acquiert aussitôt la capacité à construire cette arme ou ce navire. Si le partenaire possède déjà cette technologie, il décline l'offre, puisque son objet ne lui est d'aucune utilité.

Exiger un secret technologique (**Request Technology**): Le demandeur exige une certaine technologie du partenaire. Si le partenaire la lui accorde, le demandeur peut fabriquer l'arme ou le navire correspondant. Si le partenaire ne possède pas cette technologie, il refuse automatiquement.

Offrir de l'aide (**Offer Aid**): Le demandeur offre de l'or au partenaire ; comme pour les tributs, ceci amène le partenaire à adopter une attitude plus pacifique et amicale envers le demandeur.

Solliciter une aide (**Request Aid**): Ceci n'est possible qu'entre deux royaumes alliés ou liés par un pacte de non-agression. Le demandeur sollicite une certaine somme du partenaire. Comme pour les tributs, si le partenaire accepte, le demandeur adopte une attitude plus pacifique et amicale envers le partenaire, alors que le partenaire peut se sentir floué.

Se soumettre (**Surrender**): Vous vous soumettez à un autre royaume. Vous ne participez plus au jeu, mais le royaume auquel vous vous êtes soumis gagne en puissance. Si vous vous soumettez, vous ne pouvez plus que regarder la partie. En mode multijoueur, la soumission peut être un acte décisif.

Tension diplomatique (Status)

Une tension peut apparaître entre deux royaumes pour de multiples raisons, et elle peut mener à la guerre. A moins que vous ne recherchiez la guerre, essayez de faire baisser la tension par le biais de la diplomatie.

Si des royaumes sont officiellement en état de guerre (**War**), mais ne s'attaquent pas pendant trois ans, la guerre prend fin automatiquement. A ce moment, la relation entre les deux royaumes est tendue (**Tense**). Si la relation entre deux royaumes est tendue pendant 3 ans sans qu'aucune action agressive ne soit entreprise, la tension se dissipe et chaque royaume devient neutre envers l'autre (**Neutral**), avant que leur relation ne prenne éventuellement une tournure cordiale (**Friendly**).

Combat

Les mécanismes de combat sont assez simples. La puissance offensive d'un soldat ou d'une arme avancée est le produit de ses points de dommages par sa compétence. Par exemple, un soldat viking a une compétence de 30 et des points de dommages de 7 (voir tableau dans le chapitre « La gazette du Prince Chan »). Sa puissance offensive est donc de 210 (7x30). Cependant, les dommages réels sont relatifs à la puissance défensive de l'unité attaquée. Certains soldats ont des attributs particuliers qui les rendent invulnérables à certains types d'attaque (arcs ou arbalètes par exemple), tandis que certaines armes tuent instantanément (porcs-épics par exemple).



Quand des soldats sont regroupés autour de leur chef (roi ou général), l'aptitude au commandement de celui-ci modifie leur puissance offensive. Par exemple, si un général a une aptitude au commandement de 67, la puissance offensive de toutes les armes et tous les soldats de sa garnison est accrue de 67% (leur puissance offensive de base est multipliée par 1.67). Même si le roi ou le général se trouve dans le fort, sa garnison bénéficie de ce bonus, à condition d'être proche du fort.

Les mécanismes d'attaque contre les bâtiments sont similaires. Normalement, les occupants du bâtiment restent abrités à l'intérieur, bien que les soldats à l'intérieur d'un fort en sortent si l'ordre leur en est donné. Si un bâtiment est détruit, tous les sujets qui s'y trouvaient subissent des dommages lors de l'évacuation du bâtiment en ruines.

Capitulation

Vos soldats peuvent se rendre et se joindre à l'ennemi pendant une bataille. La mort du roi ou d'un général conduit parfois à des capitulations massives parmi les soldats qui se battaient à leur côté. Un soldat grièvement blessé ou à l'agonie (auquel il ne reste que peu de points de vie) peut décider de se rendre plutôt que de mourir.

La réputation du royaume, l'aptitude au commandement d'un roi ou d'un général proche, la nationalité du soldat et son niveau de loyauté, tels sont les facteurs qui influent sur sa décision de capituler.

Espionnage

Utiliser des espions contre un royaume contrôlé par l'ordinateur est simple car ces royaumes ne détectent les espions que lorsque ceux-ci exécutent une mission spéciale. L'utilisation des espions contre un joueur humain est plus complexe car celui-ci peut se douter qu'il a à faire à un espion déguisé. C'est pourquoi la technique du double-jeu est souvent plus efficace contre des joueurs humains. Soyez certains que l'ordinateur utilise aussi cette technique pour placer des espions au cœur de votre royaume.

Renseignements (View secrets) et Compétence en Espionnage (Spying)

Le niveau de compétence de votre espion détermine le type de Tablettes (Reports) des autres royaumes auxquelles vous avez accès en cas de mission spéciale de Renseignements réussie. Les niveaux de compétence requis pour avoir accès aux différentes tablettes sont :

Royaumes (50)	Villages (20)	Economie (30)	Commerce (30)
Militaire (50)	Technologie (40)	Espionnage (90)	

Les chances qu'a votre espion de se voir capturé et exécuté dépendent de la compétence minimale nécessaire, et de combien l'espion la dépasse.

Visibilité et loyauté

Seule la nation qui a initialement entraîné l'espion voit les icônes spéciales d'espionnage qui révèlent la véritable nature de cette unité. Les autres royaumes ne peuvent détecter des espions que lorsque ceux-ci entreprennent des missions spéciales

Vous avez toujours accès au niveau réel de loyauté de vos espions. Les autres royaumes ne voient pas celui-ci mais un autre, plus bas, qui sert de couverture à l'espion. Les espions engagés dans des missions de contre-espionnage(vos espions dans vos propres bâtiments) montrent aux royaumes adverses des niveaux de loyauté particulièrement bas pour les inciter à tenter des manœuvres de corruption.

Quand un espion déguisé est promu général

Un espion déguisé, affecté comme soldat par un royaume infiltré, peut être promu général. Quand votre espion est général dans un fort, vous avez l'opportunité de capturer ce fort. Si vous le faites, chaque soldat décide de se joindre à vous ou de rester loyal à son royaume et de quitter le fort. Dans ce cas, ils peuvent décider de prendre le fort d'assaut.

Si votre espion est général mais se trouve hors d'un fort, vous avez la possibilité de dévoiler sa couleur d'origine. En ce faisant, des soldats proches pourraient décider de faire défection en votre faveur.

Si votre espion est général, le fait de lui donner une couleur différente de la votre le dégrade immédiatement au rang de simple soldat. Vous ne pouvez promouvoir un de vos espions au rang de général à la place d'un autre royaume ; seul le souverain de ce royaume y est habilité.

Quand un espion déguisé est couronné

Lorsqu'un royaume infiltré perd son roi, il est possible qu'un espion déguisé soit couronné. Quand ceci arrive, votre espion vit un difficile cas de conscience. S'il vous est exceptionnellement loyal et que la réputation de votre royaume est bonne, l'espion vous livrera tout le royaume dès son couronnement.

Cependant, l'espion peut préférer le pouvoir royal, au détriment de sa loyauté envers vous. Il oublie son allégeance passée, cesse d'être un de vos espions et prend la tête de ce royaume. La loyauté de l'espion est le facteur déterminant de cette décision, mais votre réputation et la taille du royaume dont il peut devenir le roi influent également sur son choix.

Dans les deux cas, un espion déguisé ne peut rester espion lorsqu'il devient roi. Il vous livre le royaume ou en prend la tête en son nom propre.

Fryhtans & parchemins du pouvoir

Les Fryhtans sont issus d'anciennes civilisations et sont hostiles à toutes les nationalités humaines. Ils sont les gardiens des parchemins du pouvoir, sources des connaissances permettant d'invoquer les Entités Supérieures.



Chaque antre de Fryhtans (**Frythan's Lair**) est dirigé par un « Ordo » (Général) qui possède or et troupes. Lorsque l'Ordo est tué, un trésor apparaît. La première unité qui s'en empare l'emporte pour son royaume. Lorsque vous attaquez un antre de Fryhtans, l'Ordo sort immédiatement, à moins que ce ne soit déjà fait.

Les antres de Fryhtans abritent également un « Tout Puissant » (**All-High**) (Roi) qui possède un parchemin du pouvoir (**Scroll of Power**), de l'or et des troupes. Une fois que l'Ordo a quitté l'antre, de nouvelles attaques peuvent pousser le Tout Puissant à sortir, son parchemin à la main. Lorsque vous tuez le Tout Puissant, le parchemin apparaît au sol. Chaque Tout Puissant possède un parchemin du pouvoir, et il n'est pas d'autres sources pour les obtenir.

Vous pouvez trouver d'avantage d'or en rasant l'antre de Fryhtans.

La première unité de nationalité correspondante qui passe sur un parchemin du pouvoir s'en empare au nom de son royaume. La possession d'un parchemin est définitive. Il est impossible de les subtiliser à un autre royaume.

Puissances de la Nature

Le feu

Certaines armes avancées, certaines Entités Supérieures, et des catastrophes naturelles peuvent mettre le feu. En plus du dommage immédiat, le feu dans un village tue des villageois et endommage des bâtiments. Les arbres et d'autres éléments du terrain peuvent flamber et disparaître de la carte, ce qui ouvre parfois des chemins autrement impraticables.

Le feu peut être éteint par la pluie ou la neige. Thor, l'Entité Supérieure des vikings, amène la pluie lorsqu'il lance des éclairs (**Lightnings**).

Les précipitations

La pluie et les chutes de neige sont sans effet en dehors du ralentissement des déplacements et de leur capacité à éteindre le feu.

Les éléments déchaînés

La foudre (**Lightning**): La foudre frappe de manière aléatoire lorsque le temps se détériore ou quand elle est invoquée par une Entité Supérieure. En tombant directement sur une unité, un bâtiment ou un autre élément de la carte, elle l'endommage ou le détruit.

La tornade (**Tornadoe**): Les tornades apparaissent au gré du hasard ou sont invoquées par l'Entités Supérieure Thor. Une tornade se déplace sur la carte, causant des dommages à tout bâtiment ou unité qu'elle croise.

Les tremblements de terre (Earthquakes)

Ce sont des événements aléatoires extrêmement destructeurs qui endommagent unités et bâtiments.

Victoire et score

La victoire dépend des objectifs choisis au début du jeu. Si l'un des objectifs est atteint, la partie s'arrête et votre score est calculé. Si le score est suffisamment élevé, votre nom s'inscrit sur le Mur de la Gloire. Vous pouvez continuer la partie mais sans changer les scores.

Victoire: Vous gagnez et avez une chance d'inscrire votre nom sur le Mur de la Gloire, si vous éliminez tous les royaumes adverses ou atteignez l'un des objectifs assignés en début de partie. Si une limite de temps existe, vous devez gagner avant cette limite.

Défaite: Vous perdez lorsque votre royaume est complètement détruit (plus aucun bâtiment ni aucune unité), ou lorsque vous vous soumettez à un autre royaume, ou quand un royaume adverse atteint l'un des objectifs, ou lorsque la limite de temps est dépassée.

Objectif classique: Détruire les autres royaumes (**Defeat All Other Kingdoms**) est toujours un objectif ; vous pouvez être assuré de la victoire si vous éliminez tous vos adversaires.

Objectifs spéciaux: La destruction de tous les Fryhtans (**All Fryhtans have been eliminated**) peut être assignée comme objectif. Celui-ci réduit l'importance des Entités Supérieures puisque le dernier parchemin de pouvoir ne pourra être utilisé (le jeu s'arrête aussitôt que le parchemin apparaît). Il y a aussi des objectifs non-violents comme atteindre un certain niveau de population (**Reach a Population score**) ou s'assurer d'un certain revenu annuel (Reach an Economic Score). Ceci permet aux gestionnaires d'avoir autant de chances de victoire que les guerriers.



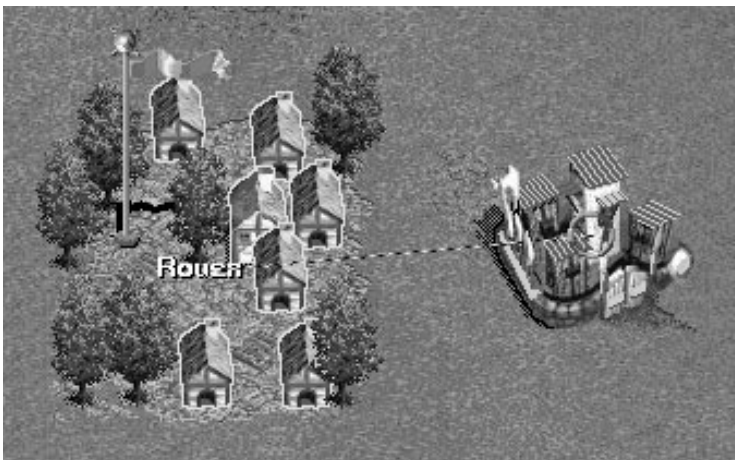


Le guide du Prince Chan

Des générations durant, ce guide illustré d'économie est resté le trésor secret d'une célèbre famille royale. Après l'ouverture de la bibliothèque des Chan, des copies furent retranscrites, et nombreux y eurent enfin accès. Aujourd'hui, c'est le livre de chevet des rois présents et sans aucun doute des rois à venir.

Contrôle politique

Ce fort exerce un contrôle politique sur le village voisin. Ceci est permis par le lien ouvert entre le village et le fort, ainsi que par la présence d'un chef (un général ou un roi) dans le fort. En fait, une raison de fermer ce lien serait de vouloir abandonner le contrôle d'un village à un autre royaume qui a construit un fort à proximité. Vous pouvez également avoir deux forts, tous deux liés à deux villages voisins, et souhaiter contrôler chaque village par le biais d'un seul fort. Ce faisant, vous augmentez la loyauté des généraux, qui n'apprécient guère de partager leur pouvoir.



Extraction des ressources naturelles

Certains villageois travaillent dans la mine voisine. Le roi souhaite une production maximale, c'est pourquoi il laisse le lien ouvert pour permettre à un maximum de villageois d'aller travailler à la mine.

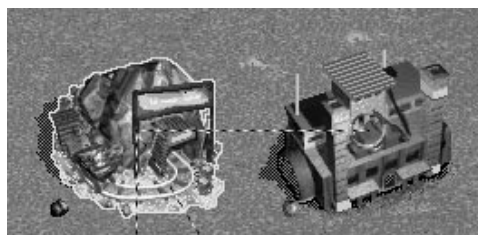
En ce moment, la matière première s'accumule . Le roi a probablement une caravane en route pour emmener cet excédent vers une fabrique (pour en faire des produits finis) ou un marché (pour les mettre en vente). Avoir une fabrique ou un marché lié à cette mine permettrait d'éviter ce long trajet par caravane. Les mines étant rares, il n'est pas inhabituel qu'un roi procède à un large transfert de population vers le village lié à la mine pour optimiser le travail.



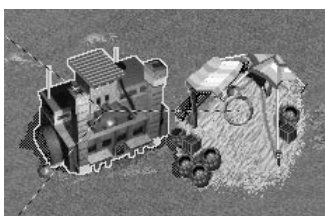
Production

Lien entre une mine et une fabrique: Ce lien assure un ravitaillement optimal de la fabrique.

Lien entre une fabrique et un marché: Le marché reçoit automatiquement toute la production de la fabrique. Les produits finis sont vendus à toute caravane preneuse, à tout village lié au marché ou à tout navire à quai dans un port lié au marché. En passant un accord commercial avec un royaume étranger, votre marché pourra vendre à ses caravanes ou à ses navires, à condition que l'un de ses ports soit lié à ce marché.



Les matières premières stockées dans un marché lié à une fabrique sont automatiquement transférées vers cette fabrique, à condition qu'elle soit configurée pour utiliser cette matière première. Une fabrique ne peut jamais transférer (même en les achetant dans le cadre d'un accord commercial) automatiquement des matières premières depuis un marché étranger.



Un village heureux

C'est un village typique et productif. Le roi a ouvert tous les liens pour attirer le maximum de spécialistes dans les 4 bâtiments (mine, fabrique, tour du savoir et manufacture d'armes). Avec tant de paysans qui se sont spécialisés à l'intérieur de chaque bâtiment, il pourrait ne pas en rester suffisamment pour produire de la nourriture. Un paysan peut nourrir deux spécialistes en plus de lui-même, c'est pourquoi un tiers de vos sujets devraient rester paysans. Bien sûr, le roi pourrait développer un autre village peuplé essentiellement de paysans.

Il est très probable que les chercheurs aient découvert au moins une machine de guerre, sans quoi l'investissement dans une manufacture d'armes serait improductif.

Une taverne compléterait bien le village. Les tavernes sont un lieu idéal pour engager de bons généraux et des espions d'autres nationalités que vous pouvez utiliser pour soumettre des villages ennemis ou indépendants..



Liens avec les marchés dans un village heureux

C'est une illustration des liens avec les marchés du même village heureux de Rouen. La mine et la fabrique sont assez proches pour être directement liées. Ceci permet à la mine de ravitailler automatiquement la fabrique. La mine a aussi un lien ouvert avec le marché (par défaut, le lien entre une mine et un marché est fermé), ce qui rend disponibles les matières premières à l'achat par d'autres royaumes.



Les caravanes ou les navires (via un port lié) peuvent également acheminer ces matières premières vers des fabriques plus éloignées. En effet, un royaume qui ne possède pas de mines doit importer des matières premières à partir de tels marchés. Certains rois préfèrent fermer les liens entre mines et marchés pour se réserver le produit de leurs extractions.

Le lien entre le marché et le village indique que les villageois peuvent venir y faire leurs emplettes. Quand des produits finis sont vendus, le royaume réalise des bénéfices et la qualité de la vie des villageois s'en trouve améliorée, assurant leur loyauté et la croissance de la population du village.

Un village sous haute surveillance

Ce roi gère Rouen différemment. Un audit approfondi du royaume a montré que celui-ci ne produit pas suffisamment de nourriture. Le roi a pris conscience que trop de paysans se spécialisaient. Pour éviter une famine, il a fermé les liens et fait revenir quelques spécialistes à l'état de paysan. Si les liens n'étaient pas fermés, les paysans essaieraient immédiatement de redevenir des spécialistes.



Le roi a aussi fermé le lien entre la mine et le marché. Cela évitera qu'à l'avenir, les matières premières ne soient achetées par les caravanes de passage. Cependant, il reste un stock invendu de matières premières sur le marché. Le roi a laissé le lien entre la mine et la fabrique ouvert (pas visible sur l'illustration) afin que celle-ci ne tombe pas à cours de matières premières. Il a également laissé le lien entre le fort et le village ouvert pour maintenir le contrôle politique.

Soumission pacifique en cours

Ce roi a fait tous les efforts pour gagner le cœur et l'esprit des villageois de Chang Yi pacifiquement. Le fort est sous les ordres d'un général doté d'une excellente compétence en commandement; ce général est de la même nationalité que les villageois (chinoise). Le roi a aussi infiltré un espion chinois dans le village pour y semer la zizanie.



La résistance actuelle est au-dessous de 50. C'est pourquoi la population accepte d'aller travailler dans des bâtiments étrangers et d'acheter sur un marché étranger. Bientôt des caravanes amèneront des produits finis sur ce marché, permettant de réaliser des bénéfices et réduisant encore la résistance de Chang Yi. La tour du savoir et la manufacture d'armes ont été construites ici car elles ne nécessitent que de la main d'œuvre et de l'or. Il n'y avait pas de gisement de ressources naturelles près de Chang Yi pour construire une mine, et sans une mine, une fabrique est un investissement peu rentable. Bien sûr, les villageois de Chang Yi qui travaillent dans les bâtiments doivent être payés 10 pièces d'or par an. Cependant, c'est une dépense raisonnable, comparée aux milliers de pièces d'or qu'un roi doit donner à des villageois indépendants pour réduire leur résistance.

Un comptoir commercial

Maintenant que le village de Rouen bénéficie d'un marché bien achalandé, il peut-être intéressant de vendre un certain montant de produits finis sur les marchés extérieurs, afin d'augmenter les revenus. Le roi de Rouen a donc décidé de passer un accord commercial avec un autre royaume, et ce royaume a construit aussitôt un marché près de Rouen. Une caravane de ce royaume approche à présent Rouen, amenant de nombreuses marchandises pour vendre sur son nouveau marché. Il faut noter qu'en dépit de l'accord commercial, le royaume étranger ne peut déposer directement ses marchandises sur le marché initial de Rouen. Cependant, ses caravanes peuvent acheter sur votre marché, et les rouennais peuvent acheter les marchandises étrangères sur son marché .



Le royaume étranger n'a aucun intérêt à amener des poteries car la mine et la fabrique de Rouen satisfont probablement la demande pour cette marchandise, et de toutes façons, les rouennais, chauvins, préféreront acheter sur leur marché plutôt que sur un marché étranger. Pendant ce temps, le roi entreprend la construction d'un marché près d'un village appartenant au royaume avec lequel le traité commercial a été passé. Il lui faut aussi établir une route commerciale entre ce nouveau marché et son marché de Rouen.

Une base navale très animée

Cette base navale florissante compte deux ports. Le premier appartient au royaume qui contrôle le village et ses liens sont visibles sur l'illustration. Le lien entre le port et le marché permet aux navires de débarquer des marchandises qui seront vendues. De la même façon, les navires peuvent embarquer des marchandises sur les quais afin de les débarquer dans des ports éloignés liés à des marchés.



Le port est aussi lié à la mine et à la fabrique. Le lien avec la mine permet au navire d'embarquer des matières premières , même si le marché n'en a pas (peut-être parce que le lien entre la mine et le marché est fermé). Parallèlement, le lien entre le port et la fabrique permet à des navires de débarquer des matières premières directement dans la fabrique et d'embarquer les produits finis qui y sont produits.

Le second port appartient à un royaume étranger. Des navires étrangers ne peuvent s'amarrer dans des ports d'autres royaumes, même si un traité commercial les lie. Ce port étranger est lié

au marché, ce qui permet aux navires de ce royaume d'embarquer des marchandises achetées sur ce marché. Cependant, des navires étrangers ne peuvent vendre des marchandises aux villageois tant que son royaume d'origine n'a pas construit un marché lié à ce port et au village.

Les 11 commandements

Voici une liste de 11 recommandations qu'un nouveau souverain, disposant d'un seul village, devrait prendre en considération.

1. **Mine:** Emparez-vous d'un gisement de ressources naturelles en y construisant une mine. Vous pouvez vous assurer d'autres gisements pour l'avenir en plaçant un de vos sujets au-dessus sans pour autant construire une mine. Cette technique permet de limiter vos investissements de départ, car une mine est chère à construire.
2. **Entraînement militaire:** Recrutez des villageois pour les envoyer dans le fort où ils recevront un entraînement militaire. Formez une garnison de huit soldats pour empêcher les espions d'y pénétrer facilement.
3. **Lien entre la mine et le village:** Si votre village est trop éloigné de la mine pour établir un lien, prenez le contrôle d'un village indépendant plus proche de celle-ci ou déplacez votre village pour qu'un lien puisse être établi avec la mine.
4. **Fabrique:** Construisez une fabrique liée à la mine pour exploiter les matières premières.
5. **Marché:** Construisez un marché lié à la fabrique et au village, pour y vendre des produits finis et améliorer la qualité de la vie des villageois..
6. **Tour du savoir:** Construisez une tour du savoir et commencez les recherches sur les machines de guerre.
7. **Taverne:** Construisez une taverne pour y recruter de bons soldats (futurs généraux) et des espions. Construisez-en même plusieurs assez éloignées les unes des autres puis jetez y régulièrement un coup d'œil en utilisant les touches fléchées du clavier.
8. **Caravanes:** Concluez au moins un ou deux accords commerciaux. Construisez un marché près du plus grand village de chaque royaume; envoyez-y des caravanes chargées de produits finis à vendre. Il est aussi intéressant que vos caravanes fassent le voyage de retour chargées de matières premières achetées pour être transformées dans vos fabriques.
9. **Fixez l'imposition:** Fixez l'imposition automatique à un niveau de loyauté de 70, 80 ou 90 dans tous vos villages. Vous n'avez que faire de sujets loyaux à 100%.
10. **Soumettez les indépendants:** Soumettez des villages indépendants pour augmenter votre population. Vous avez besoin d'un bon chef de nationalité adéquate dans le fort près du village. Utilisez des espions pour semer la zizanie (Sow Dissent), ils sont moins chers que la construction d'un marché ou de divers bâtiments. La soumission par la force nécessite l'utilisation de votre armée; même si cette technique se révèle plus expéditive, elle implique des pertes militaires et civiles et une baisse de votre réputation.
11. **Montez un réseau d'espionnage:** Infiltez des espions dans les forts de l'ennemi ou dans ses villages en développement (encore de taille réduite). Entraînez de bons espions soldats dans vos forts, attribuez leur la couleur blanche et confiez-leur une mission de double jeu dans des villages indépendants. Formez de bons espions spécialistes dans vos autres bâtiments, puis infiltrez-les dans des bâtiments étrangers où ils prendront la place de sujets moins expérimentés.



La Gazette du Prince Chan

Les connaissances à partir desquelles les tables qui suivent ont été établies proviennent de la célèbre bibliothèque du Prince Chan. Ces informations sont censées être exactes dans la plupart des cas, mais il peut subsister quelques différences entre ces tables et la réalité. Les étudiants studieux seront avisés de consulter les autres sources ; en particulier le fameux volume LisezMoi qui contient des informations supplémentaires et probablement meilleures.

Différences Militaires entre les Nationalités

Chaque nationalité a son propre style de combat. Cela affecte la rapidité avec laquelle les soldats se déplacent, les armes qu'ils emploient et leur vulnérabilité en combat. Voici la signification des colonnes du tableau ci-dessous :

- La Rapidité de Mouvement représente la vitesse de déplacement de l'unité : plus le nombre est élevé, plus l'unité est rapide.
- La Force Défensive est la capacité de l'unité à résister aux dommages.
- La colonne Arme Basique dresse la liste des armes favorites de chaque nationalité. L'arme qu'elle porte peut vous aider à identifier la nationalité d'une unité.
- Les Dommages de l'Arme Basique indiquent les dégâts que peut infliger une arme.
- La Portée de l'Arme Basique indique la distance d'efficacité de l'arme : Une portée de 1 signifie que l'arme n'est efficace qu'au corps à corps.
- La Vitesse de l'Arme indique le temps que met l'arme pour frapper à nouveau. Plus ce nombre est petit, plus court est le délai entre deux attaques.
- La colonne Arme Supérieure contient le nom de l'arme (ou de la compétence) qu'un soldat acquiert à partir d'un certain niveau de compétence en combat.
- L'Entraînement Requis indique le niveau de compétence en combat que le soldat doit atteindre pour obtenir une arme supérieure.
- Les Dommages de l'Arme Supérieure indiquent les dégâts que peut infliger une telle arme.

- La Portée de l'Arme Supérieure représente la distance d'efficacité de cette arme : Une portée de 1 signifie que l'arme n'est efficace qu'au corps à corps.
- La Vitesse de l'Arme Supérieure indique le temps que met l'arme supérieure pour frapper à nouveau. Plus ce nombre est petit, plus court est le délai entre deux attaques.

Nationalité	Chinois	Grec	Japonais	Maya	Normand	Perse	Viking
Rapidité de Mouvement	4	4	4	4	4	4	4
Force Défensive	5	6	5	3	7	3	4
Arme Basique	Hache d'Arme	Epée	Katana	Massue	Bâtarde	Lance	Hache
Dommages de l'Arme Basique	6-16	5-8	5-8	8-14	5-10	3-6	6-12
Portée de l'Arme Basique	1	1	1	1	1	1	1
Vitesse de l'Arme	2	1	2	3	3	3	4
Arme Supérieure	Arc	Bouclier	Berserk	Aucune	Ecu, Arbalète	Arc	Berserk
Entraînement Requis	30	0	55	/	30, 50	0	50
Dommages de l'Arme Supérieure	5-8	0	32	/	0, 7-10	6-12	40
Portée de l'Arme Supérieure	6	1	1	/	1, 5	6	1
Vitesse de l'Arme Supérieure	7	2	90	/	4, 10	6	120
Notes	/	(a)	/	/	(b)	/	(c)

Légende: (a) Les boucliers Grecs bloquent les traits des arcs et arbalètes.(b) Les Normands utilisent une bâtarde (épée à deux mains) comme arme basique et ont deux armes supérieures : L'écu et l'arbalète, qui sont disponibles dès que l'unité atteint un niveau de compétence au combat de 40. L'écu Normand bloque les tirs d'arc et d'arbalètes ; l'arbalète est une arme de jet similaire à l'arc.(c) Les attaques des Viking dotés du berserk sont encore plus puissantes s'il y a des éclairs et du tonnerre. Cela peut également arriver tandis qu'ils utilisent des armes basiques ou lorsque vous donnez un ordre à Thor, l'Entité Supérieure Viking.

Machines de Guerre

Ces puissantes armes de guerre doivent être inventées dans les tours du savoir, puis fabriquées dans les manufactures d'armes. Les colonnes du tableau ci-dessous signifient:

- Les Points de Dommages (Pts Dom.) indiquent les dégâts qu'une machine de guerre inflige.
- La Rapidité de Mouvement (Rap. Mvt) représente la vitesse à laquelle la machine de guerre se déplace.
- La Portée indique la distance de tir maximum.
- La colonne Munitions (Mun.) indique le type de munitions utilisées par la machine de guerre. La Naphta et les flammes servent à mettre le feu.
- Le Type de Cible indique les cibles sur lesquelles vous pouvez faire feu: T-Terrestres, M-Maritimes, A-Aériennes, et B-Bâtiments.
- La Zone Ciblée indique la surface touchée par un tir ; une valeur de 1 représente à peu près la taille d'un homme.
- La colonne Dommages au Tir (Dom. Au tir) est un classement relatif des dommages infligés par les machines de guerre. A-P signifie anti-personnel; toutes les unités alentours sont décimées alors que les bâtiments ne reçoivent que des dommages légers.
- Le Temps de Rechargement (Temps Recharge.) indique la vitesse à laquelle l'arme se recharge pour tirer à nouveau.

Nom	Pts Dom.	Rap. Mvt	Portée	Mun.	Type de cible	Zone Ciblée	Dom. au tir	Temps Recharge.
Catapulte (Catégorie I)	50	3	7	Pierre	T,M,B	1	1	30
Catapulte (Catégorie II)	50	3	7	Naphta	T,M,B	3x3	3	30
Catapulte (Catégorie III)	50	3	7	Naphta	T,M,B	3x3	3	30
Baliste (Catégorie I)	60	4	7	Carreau	T,M,A,B	1	1	10
Baliste (Catégorie II)	60	4	7	Carreau	T,M,A,B	1	1	8
Baliste (Catégorie III)	60	4	7	Carreau	T,M,A,B	3x3	3	6
Canon (Catégorie I)	80	3	6	Boulet	T,M,A,B	1	1	30
Canon (Catégorie II)	80	3	7	Boulet	T,M,A,B	1	1	30
Canon (Catégorie III)	80	3	8	Boulet	T,M,A,B	3x3	3	30
Crache-Feu (Catégorie I)	50	5	2	Flamme	T,M,B	1	1	30
Crache-Feu (Catégorie II)	50	5	3	Flamme	T,M,B	1	1	30
Crache-Feu (Catégorie III)	50	5	3	Flamme	T,M,B	3x3	3	30
Porc-épic	10	4	1	Flamme	T,B	3x3	AP	(un seul coup)

NOTE: Les machines de guerre embarquées sur les caravelles et les galions ont une portée de 10.

Temps & Coût de l'Apprentissage de vos Unités

Tout d'abord, la formation de vos unités coûte une certaine somme en or. Ensuite, et une fois que vous l'avez ordonné, l'apprentissage ou la construction d'une unité prend un certain temps. Et enfin, une fois formées ou construites, de nombreuses unités ont un coût de maintenance (en or). Le temps de construction des machines de guerre utilisé dans le tableau correspond à une manufacture d'armes dont la somme des compétences des ouvriers est de 100. Un total des niveaux de compétence plus élevé réduit proportionnellement le temps de construction, alors qu'un total plus faible l'accroît proportionnellement.

Unité	Coût de Création	Temps de Création	Coût de Maintenance Annuel
Roi	0	0 jours	0
Général	0	5 jours	50
Soldat	30	5 jours	10
Paysan	0	5 jours	0
Spécialiste*	30	5 jours	10
Espion	30	5 jours	100
Caravane	0	0 jours	10
Cargo	0	40 jours	30
Transport	0	40 jours	30
Caravelle	0	70 jours	100
Galion	0	100 jours	150
Catapulte**	0	30 jours	50
Baliste**	0	30 jours	50
Canon**	0	50 jours	120
Crache-Feu**	0	40 jours	70
Porc-épic	0	30 jours	40

Légende: *Le terme Spécialiste englobe les mineurs, les ouvriers, les chercheurs, et les bâtisseurs.** Ces données s'appliquent aux trois Catégories.

Coûts de Construction

La construction et l’entretien des bâtiments vous coûtent également de l’or.

Bâtiment	Coût de Construction	Coût de Maintenance Annuel
Village	0	0
Fort	60	60
Mine	600	600
Fabrique	200	200
Marché	60	60
Port	100	100
Taverne	60	60
Tour du Savoir	200	200
Manufacture d’Armes	200	200
Temple du Pouvoir	800	400

Connaissances Requises pour la Recherche avancée

Il vous faut inventer certaines machines avant de lancer des recherches sur leurs versions plus avancées.

Unité	Connaissances Requises
Catapulte (Catégorie II)	Catapulte (Catégorie I)
Catapulte (Catégorie III)	Catapulte (Catégorie II)
Crache-Feu (Catégorie I)	Catapulte (Catégorie II)
Crache-Feu (Catégorie II)	Crache-Feu (Catégorie I)
Crache-Feu (Catégorie III)	Crache-Feu (Catégorie II)
Porc-épic	Crache-Feu (Catégorie II)
Baliste (Catégorie II)	Baliste (Catégorie I)
Baliste (Catégorie III)	Baliste (Catégorie II)
Canon (Catégorie I)	Baliste (Catégorie II)
Canon (Catégorie II)	Canon (Catégorie I)
Canon (Catégorie III)	Canon (Catégorie II)
Caravelle	Canon (Catégorie III)
Galion	Caravelle

Statistiques

Action	Montant
Production alimentaire annuelle d'un paysan	30
Consommation annuelle de nourriture d'un sujet	10
Niveau de compétence basique d'un sujet non entraîné	10
Jours nécessaires à l'apprentissage d'une spécialité	5
Niveau de compétence basique d'un sujet entraîné	20
Loyauté minimale requise pour recruter, éviter une rébellion, etc.	30
Résistance Maximum pour établir un lien avec un village neutre	50
Bonus en loyauté par honneurs	10
Bonus en loyauté pourr promotion au grade de général	20
Malus en loyauté d'un général pour dégradation	40



Le grimoire de la Maison des Chan

D'innombrables livres peuplent les étagères de la bibliothèque du Prince Chan. Parmi ceux-ci se trouvent une série de livres écrits par la famille princière. Ainsi que le veut la tradition familiale, chaque fils de la maison des Chan, a écrit des conseils à l'intention de ses descendants. Les ajouts successifs de chacun forment le grimoire de la maison des Chan. Ce livre est bien conservé, et les conseils qu'il livre aussi utiles aujourd'hui qu'au jour où ils ont été écrits.

Du roi et de ses sujets

La sagesse est bonne conseillère pour un roi avisé, car il doit savoir faire passer les intérêts du royaume avant les intérêts particuliers. En effet, il peut s'avérer nécessaire de sacrifier un petit nombre pour le bien de tous. C'est le devoir et la responsabilité du roi, qui, seul, jouit d'un pouvoir absolu sur ses sujet.

Les rois puissants ne cherchent pas à s'allier à leurs pairs, mais à des royaumes plus petits, qui leur permettent de surclasser et défaire les puissants royaumes. C'est pourquoi il est extrêmement rare de voir deux des royaumes les plus puissants forger et entretenir une alliance.

Des royaumes faibles cherchent souvent d'avantageuses alliances avec des royaumes d'excellente réputation, car un allié de piètre réputation serait susceptible de les abandonner au moment critique. Néanmoins, les royaumes de mauvaise réputation sont douloureusement conscients de cette désavantageuse concurrence avec les royaumes plus purs. C'est pourquoi ces royaumes obscurs, comme on les appelle parfois, sont condamnés à frayer entre eux.

De la loyauté et de la richesse

Un bon roi cherche tant à remplir ses coffres qu'à s'assurer d'une loyauté sans faille de ses sujets. La richesse permet au roi de compter sur des généraux sûrs et des troupes loyales en cas d'urgence. Le roi avisé tient à augmenter sans cesse la richesse de son royaume, afin de pouvoir répondre à toute agression imprévue qui s'abattrait sur le royaume.

La loyauté est cependant encore plus précieuse que la richesse. Elle permet au roi de faire face aux déluges soudains de calamités, sans que ses sujets ne lui retirent leur confiance et fassent défection. La loyauté de ses sujets garantit des rentrées fiscales régulières. La loyauté de ses généraux et de leurs troupes est sans prix, car sans elle, le roi ne peut répondre à de soudains accès de violence à l'intérieur de son royaume ; il ne peut réprimer forts ou villages qui voudraient s'émanciper. Assuré de la loyauté de ses sujets, un roi peut avancer et lancer des projets en toute confiance. Si la loyauté vacille, les ambitions s'étiolent et une crise peut s'avérer désastreuse.

Il est important que le roi sache combien la richesse et la loyauté sont les clefs de la réussite. Un manque d'attention quant à l'un de ces deux facteurs peut détruire la monarchie.

De la nourriture et de la population

A moins qu'un roi ne désire encourager l'esprit de révolte et le goût pour la défection chez ses sujets, il doit s'assurer qu'ils sont bien nourris. Au moins un tiers de la population doit être constitué de paysans. Une proportion légèrement supérieure permet de constituer des réserves pour les temps difficiles. Par exemple, si son armée subit d'importantes pertes, un roi peut décider de mobiliser ses paysans et de les envoyer au combat. Le roi a donc besoin de larges réserves de nourriture pour satisfaire ses combattants, il doit aussi avoir bâti une inébranlable confiance (loyauté) pour s'assurer que ses nouvelles recrues ne fuiront pas le champs de bataille ou ne rallieront pas l'étendard ennemi.

Les villageois sont plus efficaces lorsque la population de leur village se situe entre 20 et 50 habitants. Une population inférieure à 20 ne permet pas un accroissement démographique suffisamment rapide. Une population de plus de 50 habitants s'approche rapidement de la limite de 60, ce qui peut amener moult complications. Pour garder la population à un niveau optimal, recrutez un paysan, éloignez-le un peu et établissez un nouveau village lié au village d'origine. Puis opérez des transferts de population entre les deux. Ces transferts n'amointrissent pas la loyauté, contrairement aux recrutements de masse.

De l'apprentissage

Il existe de nombreux débats quant à l'utilité de l'apprentissage. L'école du Nord, ainsi nommée d'après sa philosophie du moindre coût, soutient que seuls les premiers spécialistes devraient suivre un apprentissage pour 30 pièces d'or chacun. Ensuite, tous les nouveaux spécialistes suivent un apprentissage sur le tas en allant travailler dans les bâtiments connexes. Les membres de cette école tolèrent une seule exception, qui concerne les bâtisseurs, mais ils précisent que peu d'entre eux s'avèrent nécessaires. Après tout, combien de marchés ou de ports doivent-ils être construits simultanément ?

L'école occidentale, célèbre pour sa technique rapide et agressive, soutient que chaque spécialiste doit suivre un apprentissage, avant d'être employé, de même qu'un certain nombre de soldats. Ceci permet de posséder une réserve de soldats dotés d'une bonne compétence en commandement et de fermer les liens entre les bâtiments et les villages pour éviter la congestion et la confusion. Bien sûr, cette approche est limitée par le trésor royal, mais les occidentaux répondent que le manque de fonds pour l'apprentissage est un signe sûr que le royaume doit cesser temporairement son expansion et optimiser la productivité de ses sujets.

De l'économie et des profits

Reportez-vous souvent à la tablette Economie (F3). Tenez compte du coût de construction de nouvelles mines ou fabriques, les dépenses en paie des spécialistes qui y travailleront et la chute de production de nourriture qui ira de pair, lorsque des paysans se spécialiseront. Il est possible que certaines mines ou fabriques ne puissent se révéler rentables et doivent être fermées. Assez souvent, il s'avère nécessaire de fermer les liens entre villages et bâtiments de travail pour conserver un nombre suffisant de paysans, destinés à nourrir le royaume.

De la bêtise des paysans

Les paysans ont besoin d'être strictement encadrés. Si vous ouvrez des liens vers des mines, fabriques ou tours du savoir, les paysans s'y ruent, cherchant à améliorer leur condition en devenant spécialistes. Les rois inexpérimentés voient souvent leurs royaumes réduits à la famine alors que les mines, usines ou tours du savoir sont pleines de spécialistes médiocres. Le bon choix est de garder ces liens fermés à l'exception de brèves pauses quand on a besoin de plus de personnel.

D'un autre côté, le potentiel de la paysannerie ne doit pas être sous-estimé. Il n'est nul besoin de former plus d'un spécialiste. Quand un nouveau bâtiment est construit, on envoie des spécialistes, ayant acquis de l'expérience, en travaillant dans des bâtiments plus anciens.

Il est intéressant aussi d'observer les paysans recrutés comme soldats. Certains ont un bon potentiel de commandement, même en servant comme simples soldats. Ils sont promis à des postes de généraux, sur lesquels le roi pourra se reposer. Ne gaspillez pas ces talents inutilement.

De la prise des villages

De nombreux rois aiment à s'imaginer en grands conquérants, mais, à la vérité, un grand conquérant se préoccupe dès avant la bataille de ce qu'il pourra faire des territoires nouvellement conquis. Ce problème mérite plus d'attention même que les tactiques sur le champ de bataille.

Imaginons qu'une campagne de conquête a été bien menée. Cela implique que tous les soldats, généraux et forts soient détruits. En effet, tout fort lié à un village convoité doit être démantelé, et sa garnison ainsi que d'éventuels renforts exterminés.

Ceci étant entendu, la première mesure à prendre est de construire un fort lié au village, puis d'y installer un général exceptionnellement compétent, voire son propre roi. Assurez-vous que

la nationalité du général ou du roi est partagée par une frange importante de la population du village nouvellement conquis. Concrètement, seule cette nationalité sera influencée par l'auguste présence de votre noble chef.

Une fois que le fort est construit et qu'un général approprié s'y est installé, il est utile de mettre une garnison au service de ce général. Le général améliorera encore sa compétence en commandement et les soldats de sa garnison amélioreront en retour leur compétence en combat sous ses ordres.

A condition de disposer de suffisamment d'or, l'utilisation d'espions s'avère très efficace. Un espion déguisé dans la couleur appropriée (blanc pour un village indépendant) peut s'infiltrer dans un village et y semer la zizanie. Dans ce cas, la zizanie affecte tous les villageois de même nationalité que l'espion en réduisant progressivement leur résistance. Naturellement, plus la compétence de l'espion est élevée, plus son impact est important. Un roi très agressif peut même envoyer plusieurs espions, un par nationalité résidant dans ce village !

Le plus difficile est à venir : savoir se montrer patient. A moins d'opter pour une solution sanglante et potentiellement risquée, on doit attendre que la résistance moyenne du village tombe au-dessous de 50. Il est préférable d'attendre que la résistance d'une nationalité soit basse pour changer de général et en prendre un d'une nationalité correspondante à celles de villageois résistants encore, car un général influence surtout les paysans de sa propre nationalité.

Quand la résistance moyenne tombe finalement au-dessous de 50, des investissements supplémentaires peuvent se révéler efficaces : la création d'un marché bien achalandé améliore la qualité de la vie, la construction d'une mine, d'une fabrique ou d'une tour du savoir liées au village satisfera les paysans, avides d'opportunités de spécialisation. Rien de tout ceci n'est indispensable et il faut éviter des investissements excessifs qui ne peuvent être rentabilisés. Gardez en mémoire que vous devrez payer les travailleurs étrangers (10 pièces d'or par an) jusqu'à ce que le village se soumette.

Au bout d'un certain temps, la résistance tombera au-dessous de 30, grâce aux efforts combinés du général commandant le fort ou à des bâtiments que vous auriez construits. C'est alors qu'on commence à penser que le village ne devrait plus tarder à se soumettre. Le temps restant à patienter dépend du niveau de la résistance des derniers villageois.

Certains rois qui ne se plaisent qu'en grands conquérants, n'ont pas la patience d'entreprendre des processus aussi longs. Ils lancent une première attaque contre le village, provoquant une sortie furieuse des villageois les plus résistants. En général, cela laisse quelques villageois, qui préfèrent rester en vie. Si leur résistance est au-dessous de 30, le roi devrait attendre leur reddition volontaire car toute violence supplémentaire est inutile. Si la résistance reste élevée, une nouvelle attaque fera sortir les plus rebelles. Le problème de cette technique est que la tuerie qu'elle implique est un gâchis de ressources humaines et que la réputation du royaume souffre de ces massacres de civils, fussent-ils rebelles ! En effet, la baisse de réputation peut faire chuter la loyauté dans tout le royaume ; c'est pourquoi cette approche peut se révéler plus coûteuse même si plus expéditive.

Du recrutement des mercenaires

Le recrutement de spécialistes dans les tavernes est un luxe réservé aux rois riches. Rappelez-vous que ces mercenaires ne sont pas seulement chers à engager mais exige aussi des promotions et des honneurs en raison de leur faible loyauté, afin de les amener à travailler efficacement pour vous. De plus, la nationalité du spécialiste est à considérer de près. Une fois engagés, ces mercenaires vivent dans vos villages. A moins que quelques villageois de même nationalité soient extrêmement loyaux et heureux sous votre règne, il n'est pas rare de voir le spécialiste récemment engagé devenir aussi improductif qu'un minable paysan. A moins que vous ne fassiez pleuvoir de l'or sur sa tête, cet expert, engagé au prix fort, vous fera défection pour aller traîner dans les tavernes d'un autre royaume dans l'attente d'un autre commanditaire aussi naïf que vous.

Les mercenaires généraux (soldats dotés d'une extraordinaire compétence en commandement qu'il faut promouvoir au grade de général sans délai) sont une exception bienvenue à cette règle. Ces individus si importants résident dans des forts et sont moins enclins à une chute rapide de loyauté, en particulier parce que vous pouvez facilement les apaiser en leur donnant tout contrôle sur une garnison et un village. En fait, les généraux mercenaires de différentes nationalités sont très utiles pour soumettre des villages ennemis ou indépendants où résident nombreux citoyens de même nationalité. Rappel : un général de même nationalité que les villageois indépendants accélère leur assimilation.

Les espions de différentes nationalités sont aussi très efficaces. Malheureusement, ils sont rarement disponibles comme mercenaires.

De l'affectation des spécialistes

L'emplacement de la Cour ne doit pas être considérée comme immuable. En effet, la présence du roi est un atout majeur pour soumettre les villages résistants. Très tôt dans la partie, un roi avec une suite réduite, peut trouver un village indépendant de même nationalité, installer un fort à proximité, tandis qu'un général nouvellement promu s'occupe des affaires courantes dans le village d'origine. Cette technique est particulièrement intéressante si le nouveau village se trouve à proximité d'une mine.

Le joueur avisé sait toujours où résident ses meilleurs soldats et généraux. Leur loyauté peut être sujette à des chutes soudaines, en particulier pour les généraux ; c'est une source constante d'inquiétude. Ne soyez pas surpris si un général expérimenté réclame plus d'honneurs qu'un autre. En effet, c'est juste un coût induit parmi beaucoup d'autres, de l'entretien d'une armée.

En plus de la construction des marchés et des ports, les bâtisseurs peuvent aussi rester en permanence disponibles comme équipe de réparation. C'est très utile lorsqu'un fort est attaqué. En assignant un ou plusieurs bâtisseurs expérimentés à un fort, ils peuvent réparer les dommages à la moindre pause dans les combats, comme par exemple lorsque les assaillants sont distraits par une sortie des défenseurs. Ceci peut laisser suffisamment de temps à une troupe de secours pour arriver et lancer une contre-attaque décisive.

Des relations diplomatiques avec les autres rois

Le roi avisé n'ignore pas les propositions de ses pareils. Il faut garder en tête que les rois sont plus habitués à causer embarras ou à se faire attendre qu'à subir ces mêmes affronts. Les rois qui ne reçoivent pas de réponse dans un délai d'un mois, présument que leur offre est rejetée. Si vous voulez faire bonne impression, tâchez de répondre.

De l'utilisation des troupes au cœur d'une bataille

Le chef de guerre avisé ne recherche jamais une bataille équilibrée. Les meilleures batailles sont celles où vous êtes nettement supérieur en nombre et en puissance de feu sur votre adversaire. Ceci garantit l'extermination rapide de l'ennemi pour des pertes mineures. Si l'ennemi est suffisamment mal élevé pour arriver à la tête d'une armée importante et que l'on ne peut pas créer de diversions pour diviser celle-ci, il peut être nécessaire de battre le rappel de tous les soldats, spécialistes, paysans de votre royaume afin de contre-attaquer efficacement.

Cherchez toujours à tuer les généraux ennemis sur le champ de bataille, et protégez toujours les vôtres. Quand un général est tué, l'efficacité de sa garnison est altérée substantiellement.

Lors d'un engagement, il est très efficace de diriger un groupe de soldats et leurs généraux en même temps, les déplaçant et les mettant en action en équipe. Gardez un œil sur toutes les données du combat, en particulier les points de vie de vos propres soldats. Si un homme est grièvement blessé, extrayez-le de la mêlée, et renvoyez-le à son fort d'origine (double-cliquez pour éviter les points chauds) où il pourra panser ses blessures. Il est moins cher et plus rapide de soigner des vétérans que de former des paysans sans expérience.

Des rebelles

Il vaut mieux éviter les rébellions, car lorsqu'elles se produisent, il est impossible de retourner les rebelles. Même s'ils sont repoussés sur le terrain, la construction d'un fort à proximité de leur village n'a aucun effet sur leur résistance, quelle que soit la nationalité du général qui en prend le commandement. En outre, leur résistance est presque toujours supérieure à 50, ce qui rend inefficaces les marchés ou autres bâtiments que vous pourriez construire à proximité.

En réalité, il n'y a que deux solutions possibles face à un village rebelle. La première est d'attendre qu'il se déclare indépendant ou prête allégeance à un autre royaume. Vous pouvez alors utiliser les techniques classiques.

La seconde solution est de se complaire dans la vengeance et d'exterminer les rebelles jusqu'au dernier : hommes, femmes et enfants ! Au moins, nul autre royaume ne pourra les soumettre. Il paraît que cette politique de terreur, si elle est menée avec discernement, calme les velléités d'autres rebelles potentiels. Cependant, celui qui s'est essayé à cette technique a surtout subi une baisse considérable de réputation à cause de l'extermination massive de civils.

De l'espionnage

Les espions courent de grands risques pour accomplir leurs tâches au cœur même d'autres royaumes. Les espions, dont la compétence, n'est pas très bonne, ne survivent pas longtemps. Les bons espions doivent faire l'objet d'une attention particulière, jusqu'à ce que leur compétence atteigne un niveau élevé. Typiquement, il y a deux formes d'espionnage : l'infiltration et le double-jeu.

L'espion en mission d'infiltration doit être très compétent en espionnage, mais il n'a pas besoin d'un bon niveau dans sa seconde spécialité. Un bon infiltrateur est doué pour semer la zizanie, saboter, réunir des informations, et corrompre ; il peut aussi parfois capturer un bâtiment. Leur entraînement passe par des missions dans lesquelles ils se contentent d'être des espions dormants ou sèment la zizanie, en général dans des villages indépendants.

Pour jouer un double-jeu, l'espion doit avoir un haut niveau de compétence à la fois en espionnage et dans sa seconde spécialité. Une bonne compétence dans sa seconde spécialité facilite son intégration dans le royaume adverse. Pour le double-jeu, les espions les plus efficaces sont des espions ou des soldats possédant une excellente compétence en commandement, car un roi trop naïf leur confie vite de grandes responsabilités. L'espion peut rester dormant ou semer la zizanie jusqu'au moment où il révèle sa véritable couleur, et rallie des soldats, un fort, voire un village. Un tel espion peut aussi révéler sa véritable couleur en plein milieu d'un combat, assurant une victoire certaine. Le double-jeu peut aussi être mené à son terme si l'espion est couronné roi. Dans ce cas, on peut avoir la chance de soumettre un royaume entier sans coup férir.

La création d'un faux transfuge réclame du savoir-faire. Le mieux est d'habiller l'espion en blanc (indépendant), de le déplacer vers un village indépendant puis de déclarer sa défection. La position ainsi que la couleur précédente, si l'ennemi les note, fera naître une moindre suspicion.

Avoir un ou plusieurs espions promus généraux par l'ennemi est une excellente police d'assurance. Si ce royaume infiltré s'avise d'entrer en guerre contre vous, vos espions-généraux peuvent se déclarer en votre faveur, vous livrant forteresses et garnisons. Un général dans un temple du pouvoir peut aussi vous livrer ce bâtiment.

De l'espionnage et de la réputation des adversaires

Dans les temps reculés, les espions arborant les couleurs d'un autre royaume, essayaient de détruire des caravanes, tuer des civils et de manière générale, ils s'efforçaient de ruiner la réputation du royaume qu'ils avaient infiltrés. De nos jours, les gens ont conscience de ces manipulations, rendant inefficaces de telles missions. Ne tentez rien de tel, car vos espions échoueraient ou risqueraient même d'entacher votre réputation.

Du couronnement et des vertus de la royauté

Le destin d'un royaume dépend en grande partie de l'habileté de son roi. Le commandement est la compétence essentielle pour un roi. Si un nouveau roi s'avère un mauvais chef, le royaume traversera inévitablement des temps difficiles.

Si un roi adverse commet l'imprudence de s'exposer aux épées de vos soldats, déclarer la guerre pour profiter de cette opportunité unique et le tuer n'altérera que faiblement votre réputation encore modeste. En revanche, le gain est d'importance car le royaume de ce roi inconscient sera inévitablement handicapé par son nouveau souverain doté d'une médiocre capacité en commandement. Celui-ci ne pourra bien s'organiser durant la période cruciale d'expansion.

Le second attribut d'importance pour un roi est sa nationalité. Les sujets de même nationalité sont plus fidèles à la couronne que ceux d'autres nationalités. Si un royaume est puissant, couronner un roi d'une autre nationalité peut aider à soumettre de nouveaux villages. Si le royaume est faible, observez attentivement la nationalité de vos principaux spécialistes et généraux, et couronnez de préférence un roi de cette nationalité. Les dirigeants de votre royaume sont susceptibles de perdre en loyauté si le roi ne parle même pas leur langue.

Le dernier attribut d'importance pour un roi est sa compétence en combat. Il peut y avoir des moments où celle-ci décide de sa survie, voire de la survie du royaume. Un guerrier très expérimenté est plus à même de protéger sa propre vie et sa couronne.

Rumeurs et chuchotements

Menez toujours vos paysans d'une main ferme : que chaque village soit contrôlé par un général loyal du haut des murailles de son fort, à l'exception des temps de guerre évidemment. Hors de la vue acérée d'un général, ces larves de paysans ne savent plus exécuter les plus simples des tâches.

Il est dit que deux tours du savoir, combinant leurs efforts dans une même recherche, aboutissent plus vite.

Lorsqu'une fabrique doit cesser la production en raison de stocks de produits finis trop importants, construisez un nouveau marché relié à cette fabrique. L'excédent de stock sera transféré sur ce marché et la fabrique sera en mesure de reprendre sa production.

Ne vous contentez pas de produire, il faut aussi assurer la livraison. Les mines doivent ravitailler les fabriques en matières premières (lien direct, marché, caravane ou navire). Les fabriques doivent distribuer leurs produits finis sur vos marchés, quand bien même se trouveraient-ils près du village d'un autre royaume. Le marchand avisé fait périodiquement l'inventaire de ses marchés, navires et caravanes pour s'assurer que ses marchandises sont efficacement distribuées et vendues. Vous verrez parfois qu'une route commerciale autrefois prospère, n'est plus rentable, que ce soit en raison d'une forte concurrence locale ou des ravages de la guerre.

Méfiez-vous des inconnus qui se jettent dans vos bras, il pourrait s'agir d'espions mal intentionnés. Observez leur position dans le monde lorsqu'ils se sont déclarés. De nouveaux sujets venus de lointains villages indépendants sont inmanquablement des espions et doivent être exécutés sur le champ ! Si vous acceptez leur soumission, installez-les dans un village isolé et lointain dans lequel ces nuisibles pourront ressasser longtemps leur présomption. En outre, le général avisé s'entoure d'une garnison de huit soldats, interdisant ainsi l'accès de son fort à tout espion déguisé.

La rumeur veut que les parchemins du pouvoir, jalousement gardés par les Fryhtans, n'aient pas de nationalité. C'est la main qui s'empare du parchemin sur le cadavre encore chaud du Tout Puissant qui l'imprègne de sa nationalité. Si cela était avéré, un roi pourrait se saisir de différents parchemins en lançant des soldats de différentes nationalités contre les Fryhtans. Il va sans dire qu'un parchemin n'est que de peu d'utilité si vous n'avez pas suffisamment de sujets de sa nationalité pour construire et occuper un Temple du Pouvoir.



Crédits

Interactive Magic

Producteurs exécutifs

Ray Rutledge, Joe Rutledge

Chef de projet

Steve Wartofsky

Directeur de qualité

David Green

Coordinateur des tests

Brian K. Davis VII

Testeurs internes

Joe Allen, Ismini Boynodiris, James Cowgill,
Chris Gardner, Carlin Gartrell, Anthony Lazaro,
Mike Metrosky, Mike Pearson, Marc Racine, Jason Sircy,
Adam Turner, Ted Wagoner, Greg Young

Testeurs externes

Richard Arnesen, JP Bernard, Bryan Caldwell,
Kent Coleman, Al Demauro, Chris Edwards,
Michael Garrett, Raymond Graham, Tom Harlin,
Ben Herd, Allen Holland, Steve Lieb, Mark Logsdon,
David Newman, Leon Oosterwijk, Greg Ottoman,
Jim Pedicord, Louis Rhodes, Dean Robb, Todd Strobl,
Benjamin Van Hoeson

Monteur des missions d'initiation

Steve Wartofsky

Manuel

Arnold Hendrick, Sara Ley, Brian Tate

Monteur du manuel et maquette

Sarah O'Keefe and Alan Pringle of Scriptorium
Publishing Services, Inc.
Lorraine Elder of MetroGnome, Inc.

Chef marketing de produit

Angela Lipscomb

Version Française :

Around the Word SARL

Enlight Software

Direction de projet

Trevor Chan

Conception

Trevor Chan

Direction de programmation

Trevor Chan

Programmation

Alex Leung, Gilbert Luis

Graphiques et animations

Lok Cheung, Dennis Fong, Chris Whitehouse, Cheri Lee

*Manuel, logiciel d'apprentissage
et recherches historiques*

Chris Whitehouse

Musique

Bjorn Lynne

Effets sonores

Bjorn Lynne, Chris Whitehouse

Coordination des tests

Fiona Hau

béta et relations publiques

Remerciements particuliers à

Sorin Cristescu, Sylvia Duggan, Tom & Chris Hepner,
Kei Iikawa, Sven Johansson, Ramin Mennati,
Reza Mirbaha, Meridith Naeff-Snijder,
Christoph Schuppiaus, Kayoko Takata, Dr. J.G.J. ter Haar,
Jay Tharp, Björn «SwedBear» Tidal, Jeff Truelsen

Testeurs des versions bêta en externe

Bjørn Almaasbakk, Steen Brage-Andersen, Chris Butcher,
Gabriel Gils Cargo, Sorein Cristescu, Christopher Dagnon,
Lord Grey Deathstalker, Troy Denkinger,
Drew Fudenberg, Kevin Glowacki, Leonard Hemsén,
Chris Hepner, Tom Hepner, Benjamin Van Hoeson,
Bjørn «Streakk» Jørgensen, Robert Keating,
Brian «Child Prodigy» Lander, Todd Lewis, Nico Lelièvre,
Crist-Jan Mannien, Chris «Sgt. Shaggy» Massey,
Ron Markey, Rob Mooney, Tomi J Nissinen,
Sven Johansson, Christopher E. Johnson, Tim Jordan,
Rick Lam, Dorian Ouer, Ralf Papen, Gaspar Peixoto,
David Poythress, Ashley Richardson,
Roland «Wheat King» Ryan, Anthony «Rasputin» Sage,
Kent Schliiter, Christoph Schuppiaus, Robbie Simpson,
Randy Smyth, Jay Tharp, Björn «SwedBear» Tidel,
Jeff Truelsen, Ron Williams, Roger Yates,
Christopher Yoder

Lexique détaillé anglais-français

Accept	Accepter (une offre diplomatique)
Achieve a population of	Objectif : Atteindre une population de
Achieve Goal Within	Objectif : Atteindre l'objectif avant
Acquired Scroll	Parchemins du Pouvoir en votre possession
Action	Mission spéciale des espions
Advanced Options I	Options Complémentaires I
Advanced Options II	Options Complémentaires II
Advanced Weapons	Machines de guerre
Agressive Mode	Mode agressif : l'unité attaque tout ennemi qui passe à sa portée
Aid	Aide financière d'un royaume à un autre
Alert	En alerte : la garnison d'un fort en alerte sort pour défendre tout bâtiment ou unité attaqué à proximité
All-High	Tout-Puissant Fryhtan, détient le Parchemin du Pouvoir à l'intérieur d'une antre de Fryhtan
Alliance (Treaty)	Le traité d'alliance est le rapprochement le plus fort entre deux royaumes, il implique automatiquement un traité commercial et un pacte de non-agression. Les deux partenaires peuvent se demander mutuelle assistance
Allow Attack	Autoriser Attaque (Tablette Kingdoms-Diplomacy): autorise ou pas vos unités à attaquer un royaume ; certains traités impliquent l'interdiction d'attaque, cependant en cliquant sur Yes, vous pouvez mener des attaques surprises
Assassinate	Mission spéciale d'un espion : tentative d'assassinat d'un roi ou d'un général à l'intérieur d'un fort ou d'un Temple du Pouvoir
At Ease	Au repos : la garnison d'un fort ne sort jamais, sauf si vous lui en donnez l'ordre manuellement.
AVG (Average)	Moyenne

Ballista	Machine de guerre (doit être découverte dans une Tour du Savoir). Sorte d'arc géant monté sur roue, la baliste lance de grosses flèches sur de longues distances
Basic Options	Options de base
Bribes	Coûts des pots de vin qui apparaissent dans votre budget (tablette Economy)
Build	Construire : ordre basique pour les unités
Build a Ship	Construire un navire : dans les ports seulement
Buildings	Bâtiments
Cancel	Annuler. Revient au menu ou à l'écran précédent
Cannon	Machine de guerre (doit être découverte dans une Tour du Savoir). Le canon utilise de la poudre pour lancer des pierres ou des boulets (dont certains inflammables) suivant la catégorie découverte
Capture Building	Mission spéciale d'espionnage : lorsqu'un de vos espions infiltré est seul dans un bâtiment, il peut s'en emparer. Lorsqu'il est général, il peut s'emparer d'un fort où il réside, entraînant tout ou partie de la garnison avec lui
Caravan	Caravane : achemine produits et matières premières entre marchés, fabriques et mines. Peut établir des routes commerciales
Caravel	Caravelle : peut transporter unités et marchandises. Armée pour combat en mer ou bombardement terrestre
Catapult	Machine de guerre (doit être découverte dans une Tour du Savoir). La catapulte utilise une corde et un bras flexible pour lancer blocs de pierre ou paquets d'explosifs suivant la catégorie découverte
Cease-Fire	Cessez-le-feu : met fin à l'état de guerre
Change Production	Changer Production : bouton qui permet à une fabrique de changer son type de production
Chat	Dialogue : dans la tablette Kingdoms, elle permet, lors des parties multijoueur, d'envoyer des messages à tous ou à certains des joueurs humains
Chinese	Nationalité chinoise
Clay	Matière Première : Argile (doit être extraite dans une mine)
Clay Products	Produit fini : poterie ; elle provient de la transformation de l'argile dans une fabrique
Clear	Jeter : Bouton qui permet de jeter du stock dans un marché
Cloak	Déguisement : les espions peuvent changer de couleur afin d'infiltrer les royaumes étrangers ou les villages indépendants (blanc)
Collect Tax	Prélever des impôts : voir section Village
Color	Chaque royaume se distingue par une couleur
Combat	Compétence en combat des sujets humains
Computer controlled Kingdoms	Nombre de royaumes gérés par l'ordinateur (dans les options de configuration de partie)

Computer's agressivness	Agressivité des royaumes contrôlés par l'ordinateur (dans les options de configuration de partie)
Computer's Treasure	Trésor de départ des royaumes contrôlés par l'ordinateur (dans les options de configuration de partie)
Conduct Research	Entreprendre reherche : bouton d'ordre dans les Tours du savoir qui permet de décider de la recherche en cours
Construction	Compétence des bâtisseurs
Construction Worker	Bâtisseur (voir section Unités)
Continue Game	Reprendre la partie. Dans le Menu en cours de partie
Contribution	Nombre de combats auxquels l'unité a pris part. Les unités à contribution élevée réclament plus d'attention que les autres (Honneurs)
Copper	Matière première : Cuivre (doit être extraite dans une mine)
Copper Products	Produits finis : objets en cuivre ; ils proviennent de la transformation du cuivre dans une fabrique
Cost	Coûts
Counter-Spying	Mission spéciale d'espionnage : automatique lorsque l'un de vos espions est dans un de vos bâtiments (ou village). Il tente de détecter les espions étrangers lorsque ceux-ci mènent des actions hostiles
Create	Créer : en mode multijoueur, l'hôte de la partie doit créer une partie afin que les autres joueurs se joignent à lui
Credits	Crédits : Liste de tous ceux qui ont participé à la conception du jeu
Custom	Difficulté de partie personnalisée, si vous ne choisissez pas un niveau de difficulté prédéfini (dans les options de configuration de partie)
Date	Date. Une partie débute au cours de l'an Mil
Declare war	Déclarer la guerre
Defeat All Other Kingdoms	Objectif : Eliminer tous les autres royaumes
Defensive	Les Fryhtans se contentent de défendre leurs antres (dans les options de configuration de partie)
Delete	Effacer une partie sauvegardée
Demand	La demande pour un certain produit fini sur un marché
Demolish Structure	Icône Bombe : démolit votre bâtiment sélectionné
Demote Unit	Dégrader : un général redevient simple soldat
Destroy All Fryhtans	Objectif : Exterminer les Fryhtans. Le joueur qui en a éliminé le plus gagne la partie
Difficulty	Difficulté : Niveaux prédéfinis de difficulté (dans les options de configuration de partie)
Difficulty	Difficulté : un nombre apparaît dans une fenêtre à droite de l'écran de configuration de partie, il sert de coefficient pour calculer votre score final
Diplomacy	Dans la tablette royaume, cet onglet permet de prendre contact avec les autres royaumes

Diplomatic Log	Journal diplomatique (onglet dans la tablette royaume) : trace des contacts récents avec les autres royaumes
Disabled	Pour désactiver les impôts ou les dons automatiques à vos villageois
Disembark from Ship	Débarque les unités d'un navire
Display News	Dans le menu options : vous pouvez choisir entre l'affichage de tous (All) les événements ou seulement les événements majeurs (Major)
Done	Dans les menus d'apprentissage ou de construction de navires et machines de guerre, cliquez sur ce bouton lorsque vous avez fait votre choix
Dragon	Entité Supérieure normande. Le dragon carbonise ses cibles
Drop Spy Identity	Renoncer à l'espionnage. Bouton d'ordre pour espion
Earthquake	Tremblement de terre : événement aléatoire qui peut endommager vos bâtiments et tuer des villageois
Economy	Tablette Economie : rapport sur le budget annuel de votre royaume
Encyclopedia	Encyclopédie illustrée de tous les éléments du jeu
Espionage	Tablette espionnage : vous indique l'activité de chacun de vos espions
Exhausted Mine	Lorsqu'une mine a épuisé les ressources naturelles qu'elle exploitait, elle devient inutile ; une autre ressource naturelle apparaît aussitôt ailleurs sur la carte
Expense (Item)	Dans le budget de votre royaume (tablette Economy), ce sont vos dépenses annuelles
Exports	Revenus à l'exportation
Factory	Fabrique : Transforme les matières premières en produits finis
Fog of war	Brouillard de guerre (activé ou non dans le menu de configuration de partie)
Food	Vos réserves de nourriture
Food Purchase	Un royaume peut demander à un autre de lui acheter de la nourriture pour éviter la famine, surtout en temps de guerre. Coûteux
Foreign Worker Salaries	Parfois, des étrangers travaillent dans un de vos bâtiments. Leur salaire apparaît dans la colonne Dépenses de votre budget (tablette Economy)
Friendly	Amical. Attitude d'un royaume envers un autre
Friendly Treaty	Pacte de non-agression entre deux royaumes
Fryhtans	Races primitives mais dangereuses au nombre de douze, voir la section Fryhtan
Galleon	Galion : peut transporter unités et marchandises Le navire le plus puissant du jeu
Game Speed	La vitesse de jeu est paramétrable
General	Général. Voir section Unités
Goals	Objectifs : en les remplissant le premier, vous gagnez la partie

Gold	Or (sigle \$). Monnaie dans Seven Kingdoms
Goods	Marchandises
Goods Carried	Marchandises transportées par vos bateaux ou caravanes
Grant	Don. Voir la section Villages pour donner à vos propres villageois et la section Soumettre pour donner à des villageois étrangers
Greater Being	Entité Supérieure. Ne peut être invoquée que dans un Temple du pouvoir. Il y en a sept différentes, une par nationalité.
Greek	Nationalité grecque
Hall of Fame	Mur de la Gloire
Harbor	Port
Hire	Engager : vous pouvez engager des mercenaires dans vos tavernes (Inns)
Hire Caravan	Former caravane. Voir section Caravane
Hiring	Coût d'engagement de mercenaires
Hit Points	Points de vie de vos unités et bâtiments
Honoring	Coût des Honneurs accordés à vos sujets
Honors	Bouton Honneurs : sert à s'assurer de la loyauté d'un sujet en le récompensant
Human Treasure	Trésor de départ du ou des joueur(s) humain(s) (dans les options de configuration de partie)
Immediate Military Aid	Un royaume allié demande que vos troupes lui prêtent assistance
Imports	Importations : coûts qui apparaissent dans votre budget (tablette Economy)
Income (Item)	Dans le budget de votre royaume (tablette Economy), ce sont vos revenus annuels
Independent Village Resistance	Résistance des villages indépendants, voir la section Résistance et Loyauté
Independent Villages	Ces villages apparaissent comme des carrés blancs sur la Carte du Monde. A vous de vous en emparer par la force ou la douceur !
Inn	Taverne
Invoke a Greater Being	Bouton d'ordre du Temple du pouvoir qui permet de matérialiser une Entité Supérieure, lorsque vos prêtres ont rassemblé suffisamment d'énergie
Iron	Matière première : Fer
Iron Products	Produit Fini : acier ; il provient de la transformation du fer dans une fabrique
Japanese	Nationalité japonaise
Jing Nung	Entité Supérieure chinoise : lance des boules de feu dévastatrices
Join	Bouton Joindre pour rejoindre une partie multijoueur
King	Roi
Kingdom	Royaume ; voir la section Etat du royaume
Kingdom Power Map	Voir section Contrôle de la Carte du Monde

Kukulcan	Entité Supérieure maya : augmente la compétence en combat de tous les soldats mayas dans une certaine zone
Lair	Antre où résident les terribles Fryhtans. Abrite aussi des trésors et un Parchemin du Pouvoir
Land mass	Terres émergées : proportion des terres dans le monde (dans le menu de configuration de partie)
Leadership	Compétence en Commandement, voir la section Unités
Lightning	Foudre : phénomène aléatoire ou créé par Thor, endommage bâtiments et unités
Load Game	Charger Partie
Location	Emplacement d'une unité
Lord of Healing	Entité Supérieure perse : le Seigneur de la Vie a le pouvoir de soigner toutes vos unités au sein d'une zone
Loyalty	Loyauté, voir section Unités et Loyauté
Main Map	Ecran de jeu ; voir la section correspondante
Make a Weapon	Fabriquer des machines de guerre. Bouton d'ordre d'une manufacture d'arme
Manufacture	Compétence en fabrication des ouvriers
Manufacturing	Dans le menu de formation (Training). Pour spécialiser un paysan en ouvrier
Market	Marché
Mayan	Nationalité maya
Military	Tablette Armée : rapport sur les unités et machines de guerre dont vous disposez
Mind Turner	Entité Supérieure japonaise : le Maître des Esprits peut réduire la loyauté de toutes les unités étrangères dans une zone
Mined Stock	Stock de matière première extraite dans une mine
Miner	Mineur, voir la section Unités
Mining	Compétence en extraction du mineur
Mobilize Spy	Abandonner mission spéciale. Bouton d'ordre d'espion. Celui-ci quitte le bâtiment ou le village infiltré
Monthly Production	Production mensuelle
Multi-Player	Multijoueur
Natural resource	Gisement de ressources naturelles (point noir sur la Carte du Monde), on peut y construire une mine pour extraire la matière première
Natural resources at Start	Nombre de gisements de ressources naturelles dans le monde (dans les options de configuration de partie)
Natural resources nearby ?	Ressources naturelles à proximité : si Yes, il y aura au moins une ressource naturelle à proximité de votre premier village (voir options de configuration de partie)
Neutral	Neutre : attitude d'un royaume à l'égard d'un autre
New Game	Nouvelle Partie

New Kingdoms Emerge	Emergence de nouveaux royaumes : possibilité de naissance spontanée de nouveaux royaumes en cours de partie (dans les options de configuration de partie)
New Villages Emerge	Emergence de nouveaux villages : possibilité de naissance spontanée de nouveaux villages en cours de partie (dans les options de configuration de partie)
Norman	Nationalité normande
Notification Disabled	Infiltration : méthode d'espionnage, voir la section Espions
Notification Enabled	Double-jeu : méthode d'espionnage, voir la section Espions
Offensive	Les Fryhtans peuvent errer de par le monde et attaquer ce qui se trouve sur leur passage (dans les options de configuration de partie)
Offer Bribe	Mission spéciale d'espionnage : tentative de corruption pour amener un sujet étranger à travailler pour vous comme espion. Vous offrez un pot de vin
Other mobile Human Units	Coûts des unités humaines, à l'exception des espions, qui apparaissent dans votre budget (tablette Economy)
Passive Mode	Mode passif : l'unité n'attaque que si elle y est forcée
Peasants	Paysans
Persian	Nationalité perse
Phoenix	Entité Supérieure grecque, le phénix révèle l'identité et la loyauté de toutes les unités dans une zone, y compris les espions étrangers
Porcupine	Machine de guerre (doit être découverte dans une Tour du Savoir). Le Porc-épic est rempli d'explosifs et de matériaux inflammables, ils n'explorent que s'ils sont frappés à distance par une autre machine de guerre
Praying	Compétence d'invocation de vos prêtres (sujets dans les Temples du Pouvoir)
Present Version	Catégorie la plus récemment découverte d'une machine de guerre (voir tablette Technology)
Product Stock	Stock de produits finis dans une fabrique
Promote to General	Promouvoir : un simple soldat devient général
Quit	Quitter Seven Kingdoms depuis le menu principal
Quit to Main Menu	Quitter une partie en cours pour revenir au menu principal
Quit to Windows	Quitter une partie en cours pour revenir à Windows
Random Events	Événements aléatoires : tremblements de terre, foudre ou tornades (voir options de configuration de partie)
Random Kingdoms	Royaumes aléatoires, voir section Configurer une Partie
Ranking	Tablette Classement, indique les positions respectives de chaque royaume suivant divers critères, ainsi que votre score actuel
Raw Material Stock	Stock de matières premières dans une fabrique ou une mine
Reach a total score of	Objectif : atteindre un score de
Reach a Yearly Income of	Objectif : atteindre un revenu annuel de

Ready	Prêt : dans le menu configuration de partie multijoueur, chaque joueur doit cliquer sur ce bouton, pour que la partie puisse débiter
Recovered Treasure	Trésors amassés qui apparaissent dans la colonne revenus de votre budget annuel (tablette Economy)
Recruit	Recruter : bouton pour faire sortir un paysan d'un village, voir section Villages
Reject	Rejeter (une offre diplomatique)
Reports	Tablettes (en haut à gauche de l'écran)
Reports Background	Fonds des tablettes (dans le menu options)
Reputation	Réputation
Research	Compétence d'un chercheur
Research Progress	Barre de progression d'une recherche (tablette Technology)
Researching Version	Catégorie d'une machine de guerre en cours de recherche (tablette Technology)
Residence	Village de rattachement d'un spécialiste (sauf bâtisseur, espion et soldat)
Resistance	Résistance, voir la section Résistance et Loyauté
Retire	Abandonner une partie en cours
Return	Quitter un menu (en enregistrant les informations nouvelles s'il y en a)
Sail out of Harbor	Appareiller : bouton d'ordre des ports qui fait sortir le navire sélectionné
Sales	Ventes, ventes de bâtiments (Buildings), vente de marchandises (Goods) dont le produit apparaît dans la colonne revenus de votre budget annuel (tablette Economy)
Save	Sauvegarder en écrasant la dernière sauvegarde
Save Game	Sauvegarder Partie : ouvre le menu de sauvegarde
Save New	Sauvegarder en créant un nouveau fichier de sauvegarde
Saved Game File	En multijoueur, vous devez entrer le nom du fichier de sauvegarde avant de commencer la partie
Scenario	Dans le menu Un Seul Joueur, vous pouvez vous essayer à l'un des 23 scénarii préfabriqués
Scientist	Chercheur
Scroll of Power	Parchemin du Pouvoir
Scrolling Speed	Vitesse de défilement de l'écran (menu d'options)
Seat of Power	Temple du Pouvoir
Sell structure	Icône \$ qui permet de vendre un bâtiment
Set Stop	halte ou Etape, pour définir une route commerciale
Settle	Entrer Village. Bouton d'ordre d'unités qui la fait s'installer dans le village sélectionné. En sélectionnant un emplacement vide, le sujet sélectionné construit un nouveau village
Ships	Navires

Show Unit Identities	Montrer icônes de profession (menu d'options)
Show Unit Paths	Montrer chemin des unités (menu d'options)
Single Player	Un Seul Joueur
Skill	Compétence (Tablette Espionnage)
Sleep	Mission spéciale d'espionnage par défaut pour tout espion infiltré : Espion Dormant
Soldier	Soldat
Sortie	Bouton d'ordre des forts : la garnison quitte le fort et apparaît juste au dehors, déjà sélectionnée
Sow Dissent	Mission spéciale d'espionnage : Semer la zizanie. L'espion infiltré tente de faire baisser la loyauté de sujets étrangers de même nationalité que lui
Spitfire	Machine de guerre (doit être découverte dans une Tour du Savoir). Le crache-feu lance des jets de flamme à courte distance
Spy	Espion
Spy Menu	Bouton d'ordre d'espion : amène le menu des missions spéciales
Spy's Task	Bouton d'ordre d'espion : permet de changer des missions spéciales basiques d'un espion
Spying	Compétence en espionnage
Start	Jouer. En mode multijoueur, le créateur de la partie lance le jeu lorsque tous les joueurs ont cliqué sur Ready
Status	Statut : attitude d'un royaume envers un autre (tablette Kingdoms)
Status	Position d'un général (Tablette Military)
Stop	Halte ou Escalade (Tablette Trade)
Succed to the Crown	Couronnement : lorsque votre roi meurt, ce bouton d'ordre est disponible pour tous vos sujets et vous devez en choisir un qui deviendra votre nouveau souverain
Surrender	Capituler : pour une certaine somme d'argent, un roi cède son royaume à un autre, cette option peut se révéler essentielle en multijoueur
Technology	Tablette Technologie
Tense	Statut diplomatique : attitude neutre
Terrain Map	Montrer le terrain, voir section Contrôles de la Carte du Monde
Thor	Entité Supérieure viking : Thor peut frapper une cible avec la foudre ou créer une tornade
Tornadoe	Tornado : phénomène naturel aléatoire ou invoqué par Thor. La tornade se déplace de manière capricieuse et destructrice pour tout ce qu'elle rencontre
Tower of Science	Tour du Savoir
Trade	Tablette Commerce : informe sur chaque caravane et navire
Trade amount	Montant du commerce avec un autre royaume

Trade Embargo	Un royaume peut demander à un autre de cesser tous échanges commerciaux avec un tiers (rupture d'un accord commercial)
Trade Treaty	Accord Commercial : les partenaires s'autorisent à acheter sur leurs marchés respectifs. Toutefois, l'un ne peut vendre sur les marchés de l'autre. L'acte d'achat est toujours volontaire
Trader	Trader : navire marchand
Train	Formation : bouton d'ordre des villages qui ouvre un menu de formation pour un nombre désiré de paysans dans des domaines à définir
Training	Entraînement : ouvre un guide d'apprentissage en ligne depuis le menu principal, ou en cours de partie
Transfer Technology	Un royaume peut offrir de donner une technologie à un autre pour l'amadouer
Transport	Transport : navire de transport d'unités
Treasure	Trésor : le montant d'or qui se trouve dans vos caisses
Tribute	Tribut : un royaume peut exiger un tribut d'un autre pour remplir ses caisses ou, au contraire, offrir un tribut à un autre pour l'amadouer
Unit Identities	Icônes de profession
Untapped Reserves	Réserves actuelles en ressources naturelles d'une mine
View Secrets	Mission spéciale d'espionnage : l'espion essaie d'obtenir des informations (affichage des tablettes) sur un royaume infiltré. Voir section Espions
View Stop	Voir Halte ou Etape, centre l'écran de jeu sur une halte ou une étape sélectionnée dans le panneau d'informations d'une caravane ou d'un navire
Viking	Nationalité viking
Villages and Units Map	Carte des villages et des unités, voir section Contrôles et Affichage
War	Guerre
War Factory	Manufacture d'armes
Withdraw	Retourner au fort : ordonne à l'unité ou à la garnison sélectionnée de retourner à son fort d'affectation
Worker	Ouvrier
Worker Income	Revenus de vos ouvriers travaillant dans des bâtiments étrangers, qui apparaissent dans la colonne Revenus de votre budget (Tablette Economy)
World Map	Carte du monde : carte stratégique qui permet de voir l'ensemble du monde (coin droit de l'écran), voir section Carte du Monde
Yearly	Annuel
Your Name	Entrez votre nom
Your nationality	Choisissez la nationalité de votre roi

