

Cette documentation est une première version de la documentation définitive et elle est susceptible d'être modifiée de manière substantielle avant la version commerciale. Cette documentation est confidentielle et la propriété de Microsoft Corporation. Les informations de cette documentation ne doivent pas être divulguées, conformément à l'accord de confidentialité entre le bénéficiaire et Microsoft. Ce document est fourni à titre d'information uniquement et Microsoft Corporation exclut toute garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne ce document. Les informations contenues dans ce document pourront faire l'objet de modifications sans préavis. L'utilisateur reconnaît assumer tous les risques liés à l'utilisation de ce document. Sauf mention contraire, les sociétés, les noms et les données utilisés dans les exemples sont fictifs. L'utilisateur est tenu d'observer la réglementation relative aux droits d'auteur applicable dans son pays. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Microsoft peut détenir des brevets, avoir déposé des demandes d'enregistrement de brevets ou être titulaire de marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle portant sur tout ou partie des éléments qui font l'objet du présent document. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence pour ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© & ® 1997–1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, MS, Age of Empires, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, Windows, Windows NT et le logo Windows sont soit des marques de Microsoft Corporation soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Développé par Ensemble Studios Corp. pour Microsoft Corporation.

Technologie de moteur Genie © Copyright 1997–1999 par Ensemble Studios Corp. Tous droits réservés.

Les noms des sociétés ou des produits mentionnés dans ce document peuvent être des marques déposées de leur propriétaires respectifs.

0899 Part No. X04-88719

AGE EMPIRES THE AGE OF KINGS

Chapitre I: Mise en Route

Nouveautés de Age of Empires II	1
Installation et démarrage	2
Règles du jeu	3
Conseils aux débutants	10
Options et touches de raccourci	11
Enregistrer et quitter	11

Chapitre II: Configuration D'une Partie

Types de partie	12
Choix d'une civilisation	14
Choix d'une carte	15
Comment gagner	16
Parties multijoueurs	18
Création de scénarios et de campagnes personnalisés	22

Chapitre III: Construction De Votre Empire

Mettre vos villageois au travail	24
Avancer à l'âge suivant	31
Développer des technologies	33

Chapitre IV: Tactiques Militaires

La reconnaissance	34
Déplacer les unités	35
Les attaques	37
Placer des unités et des reliques à l'intérieur de bâtiments	37
Convertir des unités et des bâtiments ennemis	39
Healing friendly units	40
Ordonner à des unités de patrouiller, monter la garde ou suivre ...	40
Attitudes de combat	41
Formations	42

Chapitre V: Diplomatie et Commerce	
Choisir vos alliés et vos ennemis	44
Parties en équipe	45
Verser un tribut aux autres joueurs	46
Le commerce	46
Chapitre VI: Bâtiments	
Bâtiments économiques	48
Bâtiments militaires	54
Chapitre VII: Unités	
Infanterie	59
Archers	66
Cavalerie	73
Armes de siège	78
Navires	82
Autres unités	87
Chapitre VIII: Technologies	
Technologies de construction	90
Technologies économiques et commerciales	92
Technologies de l'infanterie	98
Technologies des unités de projectiles	100
Technologies de cavalerie	103
Technologies du moine	104
Technologies des navires	106
Annexe	
Attributs de Bâtiments	107
Attributs D'unités	108
Coûts et Avantages des Technologies	110
Arbres des Technologies par Civilisation	112
Index	138

Chapitre I



ise en Route

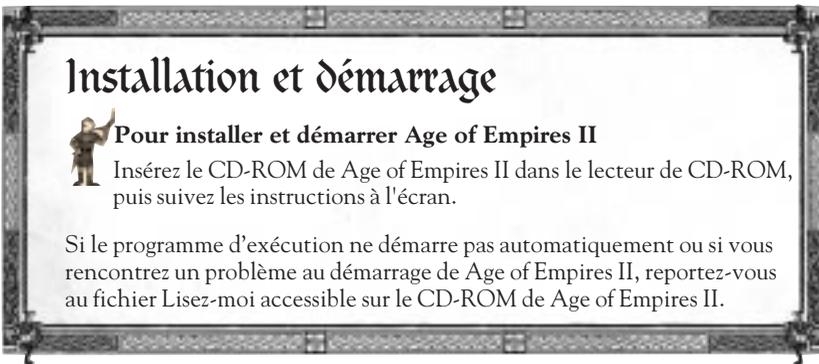
Age of Empires II® : The Age of Kings™ est un jeu de combat et de création d'empires durant la période comprise entre la chute de Rome et le Moyen Âge. À la tête de l'une des treize civilisations, vous cherchez à l'ériger en empire puissant et dominateur des autres civilisations avides de conquêtes.

Nouveautés de Age of Empires II

Age of Empires II inclut les nouvelles fonctionnalités suivantes :

- ⊕ **13 nouvelles civilisations** — Chacune d'elle dispose d'une unité unique et d'un bonus d'équipe.
- ⊕ **Nouvelles unités** — Incluant des rois, des héros, des villageoises, des chevaliers, des canons et des navires de combat.
- ⊕ **Nouveaux bâtiments** — Incluant des châteaux imposants et des portes qui s'ouvrent et se ferment automatiquement pour vous et vos alliés.
- ⊕ **Nouvelles technologies** — Incluant la conscription (permet d'augmenter la vitesse de création d'unités militaires) et des tours de guet (pas de portée minimum de tour).
- ⊕ **Formations** — Contrôlez avec précision les déplacements de votre armée et son mode d'engagement dans le combat.
- ⊕ **Nouvelles campagnes multimédias** — Une musique unique et plus de 300 graphiques améliorent le réalisme de vos batailles animées par William Wallace, Jeanne d'Arc, le roi Saladin, Genghis Khan et Frédéric Barberousse.
- ⊕ **Nouvelles façons de commercer** — Commercez avec d'autres joueurs par voie terrestre et par mer, achetez ou vendez des ressources au marché.
- ⊕ **Campagne d'apprentissage** — Apprenez les bases en aidant William Wallace à s'élever de ses modestes origines pour vaincre les Britanniques.

- ⊕ **Régicide** — Défendez votre Roi pour gagner la partie.
- ⊕ **8 nouveaux types de cartes** — Incluant l'Arabie, la Forêt noire, des rivières et une carte aléatoire, carte surprise sélectionnée pour vous par l'ordinateur.
- ⊕ **Garnisons** — Cachez des unités dans les bâtiments pour les protéger, les guérir ou pour effectuer des attaques-surprises.
- ⊕ **Nouvelles fonctionnalités de combat** — Ordonnez à vos unités militaires de patrouiller, veiller ou suivre et choisissez leur attitude de combat.
- ⊕ **Enregistrez et visionnez les parties** — Visionnez vos parties à un seul ou à plusieurs joueurs, ultérieurement.
- ⊕ **Trouvez les villageois inoccupés** — Localisez automatiquement les villageois inoccupés en utilisant le bouton Villageois inoccupé.
- ⊕ **Nouvel arbre des technologies en ligne** — Découvrez ce qui est disponible pour votre civilisation ainsi que les unités et technologies que vous avez développées pendant la partie.
- ⊕ **Fonctionnalités multijoueurs améliorées** — Enregistrez et restaurez les parties multijoueurs ; verrouillez la vitesse de jeu pour tous les joueurs ; verrouillez les équipes afin que les joueurs ne changent pas d'alliance en cours de partie ; faites un signe aux alliés.
- ⊕ **Points de rassemblement** — Les nouvelles unités se rassemblent automatiquement à un emplacement ou dans un bâtiment.
- ⊕ **Interface améliorée** — Les unités placées derrière des bâtiments ou des arbres sont bien visibles ; vous disposez de mini-cartes normales, de combat ou économiques ; l'interface de dialogue est améliorée ; l'Aide est intégrée au jeu.
- ⊕ **Profils utilisateur** — Personnalisez les options et les touches de raccourci et enregistrez-les automatiquement dans vos parties.
- ⊕ **Encyclopédie en ligne** — Historiques de 13 civilisations médiévales ; histoire du Moyen Âge, armées, armes et guerres.



Règles du jeu

Pour vous familiariser rapidement avec Age of Empires II, commencez par effectuer la campagne d'apprentissage de William Wallace. Vous apprendrez les bases du jeu et découvrirez les nouvelles fonctionnalités de Age of Empires II.



Pour démarrer la campagne d'apprentissage, procédez comme suit :

Dans le menu principal, cliquez sur **Apprendre à jouer**.

Si vous êtes un joueur novice, cliquez sur **Marche et combat**, puis jouez les scénarios dans l'ordre. Si vous êtes un joueur expérimenté, vous pouvez commencer par **Forger une alliance** et **La bataille de Falkrik** qui fournit des informations sur les nouvelles fonctionnalités de Age of Empires II.

Les bases du jeu

Dans Age of Empires II: The Age of Kings, vous êtes à la tête de l'une des treize civilisations médiévales. Chaque civilisation comporte des forces et des faiblesses que vous devez utiliser pour gagner. Par exemple, les Byzantins construisent des murs solides et sont doués pour la défense. Pour plus d'informations sur le choix d'une civilisation, reportez-vous au chapitre II.

Mise en route

La carte aléatoire est le type de partie le plus couramment choisi dans Age of Empires II. Chaque jeu à carte aléatoire est différent parce que la carte n'est jamais la même.



Pour démarrer une carte aléatoire à un seul joueur

Cliquez sur **Un joueur**, dans le menu principal, puis sur **Carte aléatoire** et sélectionnez les paramètres de la partie. Pour obtenir de l'aide concernant le choix des paramètres de la carte aléatoire, maintenez votre pointeur sur un élément à l'écran pour afficher des informations dans le coin inférieur droit de l'écran.



Avec une carte aléatoire, vous commencez à l'âge sombre avec à votre actif, un forum, quelques villageois et une cavalerie d'éclairage. Votre objectif est de construire un empire puissant, capable de conquérir les civilisations ennemies. Seule une petite partie de la carte est visible ; le reste est noir. Vous ne savez pas où se trouvent vos ennemis. Vous pouvez construire votre empire en rassemblant des ressources naturelles, en construisant des bâtiments, en créant une armée, en développant des technologies et en passant de l'âge sombre à l'âge féodal, puis à l'âge des châteaux et enfin à l'âge impérial.

Vous devez tout d'abord explorer la carte pour trouver de la nourriture et du bois. Pour explorer la carte, déplacez vos villageois et votre cavalerie d'éclairage dans les zones noires.



Pour déplacer une unité

Cliquez dessus puis cliquez avec le bouton droit sur un emplacement de la carte ou sur la mini-carte située dans le coin inférieur droit de l'écran.



Constituer des réserves de ressources

À mesure que vous déplacez vos villageois et votre cavalerie d'éclairage, vous découvrez de la nourriture (buissons de baies, moutons, cerfs, poissons, sangliers — attention aux charges de sangliers), du bois (arbres), des pierres (mines de pierre) et de l'or (mines d'or). Grâce à ces ressources amassées par vos villageois, vous pouvez payer pour l'amélioration de votre civilisation. Pour plus d'informations sur la constitution des réserves, reportez-vous au chapitre III.



Pour amasser des ressources

Cliquez sur un villageois, puis cliquez avec le bouton droit sur un buisson de baies, un animal, un arbre, une mine de pierre ou une mine d'or.

Le villageois amasse des ressources qu'il transporte automatiquement jusqu'à votre forum pour constituer des réserves (le nombre s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran).



Créer des villageois

Les villageois constituent un investissement vital en début de partie. Plus vous avez de villageois capables d'amasser des ressources, plus vos réserves augmentent vite et plus vous pouvez construire une civilisation puissante.



Pour créer un villageois

Cliquez sur le forum puis sur le bouton **Créer villageois**.

Après quelques secondes, le villageois apparaît à côté du forum et vous pouvez lui ordonner d'amasser des ressources.

Loger votre population

Au fur et à mesure que votre population s'accroît, il vous faut construire des habitations pour la loger. Chaque habitation peut accueillir jusqu'à 5 unités. Le forum accepte également 5 unités. Un château peut accueillir 20 unités. Avant de pouvoir augmenter votre population en créant des villageois, des unités militaires ou des navires, vous devez disposer du nombre d'habitations suffisant. L'indicateur de population (dans le coin supérieur gauche de l'écran) affiche votre population actuelle par rapport au nombre d'habitations dont vous disposez (population actuelle/maximale). Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre III.

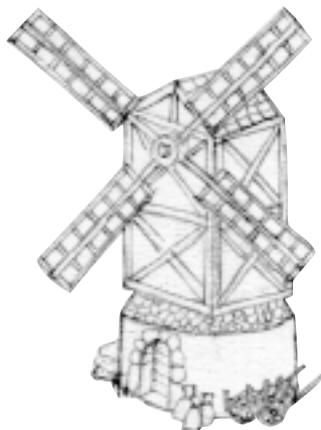


Pour construire une habitation

Cliquez sur un villageois, puis sur le bouton **Bâtiments**. Cliquez ensuite sur le bouton **Construire habitation**, puis sur un emplacement de la carte. Si l'habitation clignote en rouge, ceci signifie que vous ne pouvez pas la construire à cet emplacement. Sélectionnez un autre endroit.

Construire des bâtiments

Les villageois peuvent déposer des ressources dans le forum, le moulin, le camp de bûcherons et le camp de mineurs. La construction de ces bâtiments à proximité des ressources permet de réduire le trajet des villageois et d'augmenter plus rapidement les réserves.



Pour construire un moulin

Cliquez sur un villageois puis sur le bouton **Bâtiments**. Cliquez ensuite sur le bouton **Construire moulin**, puis sur un emplacement près d'un buisson de baies. Si le bâtiment clignote en rouge, ceci signifie que vous ne pouvez pas le construire à cet emplacement. Sélectionnez un autre endroit.

Suivez cette méthode pour assigner des villageois à la construction d'autres bâtiments. Pour plus d'informations sur la construction de bâtiments, reportez-vous au chapitre III.

Explorer

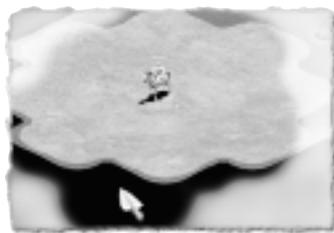
Pendant que vos villageois rassemblent des ressources, votre cavalerie d'éclairage peut explorer la carte. Les éclaireurs sont parfaits pour ce rôle car ils voient plus loin et se déplacent plus rapidement que les villageois. Soyez à l'affût des ressources éloignées, des forêts, des villes ennemies et des falaises que vous pouvez utiliser pour vous protéger. Les bâtiments ennemis ne deviennent visibles que lorsque vous explorez la zone dans laquelle ils se trouvent. Gare aux loups qui risquent de vous attaquer mais qui ne serviront pas de nourriture.



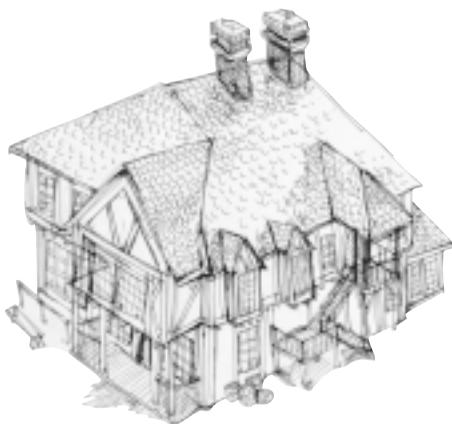
Pour explorer plus en détail la zone noire de la carte

Cliquez sur votre cavalerie d'éclairage, puis cliquez avec le bouton droit sur un emplacement de la carte ou la mini-carte située dans le coin inférieur droit de l'écran.

Votre cavalerie d'éclairage se rend alors à cet emplacement et révèle la zone correspondante.



Lorsqu'une unité quitte une zone, un brouillard de guerre semi-transparent tombe sur la zone explorée. Le brouillard de guerre fige la vue de la zone jusqu'à ce qu'une autre unité revienne à cet endroit. Par exemple, si votre unité de cavalerie d'éclairage découvre un bâtiment ennemi lors de son exploration puis quitte la zone, le brouillard de guerre montre le bâtiment (dans son état actuel) jusqu'à ce qu'une de vos unités revienne dans la zone (même si le bâtiment est transformé ou détruit pendant ce temps). Le brouillard de guerre se lève alors en révélant le terrain. Pour plus d'informations sur la reconnaissance et le terrain, reportez-vous au chapitre IV.



Créer une armée

Avant de créer une armée, vous devez construire une caserne.



Pour construire une caserne

Cliquez sur un villageois, puis sur le bouton **Bâtiments militaires**. Cliquez sur le bouton **Casernes** et sur un emplacement de la carte.

Après avoir construit une caserne, vous pouvez y créer des unités d'infanterie. La première unité d'infanterie que vous pouvez créer est une unité de miliciens.



Pour créer une unité de miliciens

Cliquez sur la caserne, puis sur le bouton **Créer milicien**.

Après quelques secondes, l'unité de miliciens apparaît près de la caserne. À l'âge féodal, vous pouvez convertir vos unités de miliciens et construire une caserne d'archers ainsi qu'une écurie pour créer différents types d'unités militaires. Pour plus d'informations sur les tactiques militaires, reportez-vous au chapitre IV.



Progresser à travers les âges

Il existe quatre âges : l'âge sombre, l'âge féodal, l'âge des châteaux et l'âge impérial. Avancer d'un âge vous permet de construire des bâtiments différents, de créer des unités militaires plus puissantes et de développer des technologies plus avancées. Lorsque vous avez 500 de nourriture et deux bâtiments construits à l'âge sombre (moulin, caserne, camp de bûcherons, camp de mineurs ou port mais pas d'habitations ou de forums), vous pouvez passer à l'âge féodal.



Pour passer à l'âge féodal

Lorsque vous disposez des bâtiments et de la nourriture requis, cliquez sur le forum puis sur le bouton **Avancer à âge féodal**.

Après quelques secondes, les bâtiments existants prennent l'apparence de bâtiments féodaux. En cliquant sur un villageois, des bâtiments supplémentaires s'affichent dans le coin inférieur gauche de l'écran. Pour plus d'informations sur la progression à travers les âges, reportez-vous au chapitre III.

Convertir des unités et développer des technologies

À l'âge féodal, vous pouvez créer des unités militaires différentes et convertir vos soldats en unités plus fortes. Vous pouvez également développer de nouvelles technologies.



Pour convertir vos miliciens en hommes de main plus aguerris

Cliquez sur la caserne puis sur le bouton **Convertir en homme d'armes**.

Après quelques secondes, tous vos miliciens sont remplacés par des hommes de main et le bouton Créer milicien devient Créer homme d'armes.



Pour développer des technologies

Cliquez sur un bâtiment contenant des technologies (par exemple, la Forge), puis cliquez sur la technologie à développer (par exemple, **Développer la cotte de mailles écaillée**).

Pour plus d'informations sur la conversion d'unités et le développement de technologies, reportez-vous aux chapitres VII et VIII.



Engager le combat

Après avoir créé une armée et localisé vos ennemis, vous pouvez vous préparer à livrer bataille. Les unités militaires engagent le combat sur terre. Les navires de guerre engagent le combat sur mer et contre des unités terrestres.



Pour attaquer l'ennemi

Cliquez sur votre unité militaire (ou faites glisser le pointeur autour de plusieurs unités), puis cliquez avec le bouton droit sur l'unité ennemie ou le bâtiment à attaquer.

Vous pouvez créer un moine qui saura soigner vos soldats blessés et convertir les soldats et bâtiments ennemis pour les contrôler, comme expliqué au chapitre V. Faites appel à vos villageois pour réparer les bâtiments endommagés, les navires et les armes de siège comme expliqué au chapitre III. Pour plus d'informations sur les tactiques militaires, reportez-vous au chapitre IV.



Gagner la partie

Avec une carte aléatoire, vous pouvez gagner en détruisant toutes les unités militaires et les bâtiments ennemis, en contrôlant toutes les reliques durant une période donnée ou en construisant une merveille du monde qui subsiste le temps requis. Ce sont des conditions de victoire standard et le premier joueur à remplir l'une de ces conditions gagne la partie. Pour plus d'informations sur la stratégie à suivre pour gagner, reportez-vous au chapitre II.

Conseils aux débutants

Voici quelques conseils pour les débutants jouant avec une Carte aléatoire type qui les fait partir de l'âge sombre avec quelques villageois pour construire une civilisation puissante.

- ⊕ Concentrez-vous sur les réserves de nourriture et de bois d'abord. Utilisez-les pour créer de nouveaux villageois et construire de nouvelles habitations pour les héberger. Faites travailler les nouveaux villageois à la récolte de nourriture et de bois. Pour commencer, rassemblez juste assez de bois pour construire des habitations pour vos villageois et pour construire les deux bâtiments nécessaires au passage à l'âge féodal.
- ⊕ Amassez de la nourriture grâce aux buissons de baies près de votre ville. Construisez votre moulin à proximité pour rassembler la nourriture plus rapidement. De la même manière, construisez un camp de bûcherons près des forêts et un camp de mineurs près des mines de pierre et d'or.
- ⊕ Construisez un moulin et des casernes. Vous avez besoin de deux bâtiments pour avancer à l'âge féodal, et la caserne est nécessaire pour construire d'autres bâtiments cruciaux dans les âges suivants.
- ⊕ Lorsqu'un mouton entre dans votre ligne de mire, cliquez sur un villageois, puis cliquez sur le mouton. Le villageois va le diriger vers votre moulin ou forum avant de le tuer pour le manger. Vous pouvez également cliquer sur un mouton, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur un forum ou un moulin pour que le mouton se déplace tout seul vers un point de stockage de nourriture.
- ⊕ Créez plusieurs villageois (au moins entre 10 et 15 à l'âge sombre).
- ⊕ Envoyez votre Cavalerie d'éclairage pour explorer la carte à la recherche d'autres ressources, localisez les villes ennemies et les endroits stratégiques pour construire des tours et des murs. Révélez le plus de carte possible pour pouvoir surveiller ce que fait votre ennemi.
- ⊕ Vous n'avez pas besoin d'amasser de l'or et de la pierre avant l'âge féodal, mais continuez à rassembler du bois.
- ⊕ Construisez plusieurs fermes à l'âge féodal. Construisez-les le plus près possible les unes des autres et de votre forum ou moulin. Cela augmente votre capital immobilier, permet aux villageois de déposer la nourriture rapidement dans les fermes et facilite la centralisation de vos fermes dans un endroit pour pouvoir les reconstruire rapidement lors de leur mise en jachère.
- ⊕ Cliquez sur le bouton **Villageois inoccupé** près de la mini-carte située dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu ou appuyez sur la touche POINT (.) pour trouver les villageois qui ne travaillent pas.
- ⊕ Appuyez sur la touche VIRGULE (,) pour trouver vos unités militaires inoccupées.
- ⊕ Attaquez en nombre.
- ⊕ Convertissez la force d'attaque et de protection de vos unités militaires à la Forge au début de l'âge féodal.
- ⊕ Si vous êtes attaqué, faites sonner les cloches de la ville pour rassembler les villageois en sûreté à l'intérieur du forum.
- ⊕ Apprenez les stratégies en regardant jouer votre ordinateur. Pour observer l'ordinateur, sélectionnez **Tout Visible** dans la liste **Révéler la carte** sous **Options du jeu** sur l'écran de la carte aléatoire à un seul joueur, avant de commencer une partie. Ainsi lorsque vous démarrez une partie, vous pouvez voir comment les joueurs contrôlés par l'ordinateur construisent leurs civilisations.
- ⊕ Construisez des murs et des tours pour protéger votre ville des attaques ennemies. Sur la carte, repérez des zones faciles à séparer (entre les forêts ou à travers les hauts-fonds).

Options et touches de raccourci

Vous pouvez modifier à votre guise le volume de la musique et des effets sonores, la vitesse de défilement, la taille de l'écran, l'interface de la souris et les touches de raccourci. Vous pouvez également modifier, ajouter ou supprimer un nom de joueur. Toutes les options modifiées sont sauvegardées sous votre nom de joueur et prennent effet dès que vous commencez une partie. Pour obtenir une liste avec quelques unes des touches de raccourci par défaut, consultez le dos du manuel.



Pour personnaliser les options de jeu, procédez comme suit

Avant de démarrer une partie, cliquez sur **Options** dans le menu principal. Pour obtenir de l'aide pour modifier les options, maintenez votre pointeur sur n'importe quel élément de l'écran et les informations s'affichent dans le coin inférieur droit.

—ou—

Pendant une partie, cliquez sur le bouton **Menu** dans le coin supérieur droit de l'écran puis cliquez sur **Options**.



Enregistrer et quitter

Pour obtenir des informations sur l'enregistrement et la restauration de parties multijoueurs, reportez-vous au chapitre II.



Pour enregistrer une partie à un seul joueur, procédez comme suit

Cliquez sur le bouton **Menu** dans le coin supérieur droit de l'écran, cliquez sur **Enregistrer**, puis tapez le nom de la partie ou sélectionnez la partie à enregistrer.

Les parties sont enregistrées dans le dossier Savegame dans lequel Age of Empires II est installé.



Pour quitter la partie, procédez comme suit

Cliquez sur le bouton **Menu** dans le coin supérieur droit de l'écran, puis sur **Quitter le jeu en cours**.

Chapitre II



onfiguration D'une Partie

Types de partie

Maintenant que vous maîtrisez les bases de Age of Empires II, vous pouvez jouer tous les types de parties suivants. Beaucoup de joueurs commencent par les campagnes, puis passent à une carte aléatoire à un seul joueur ou multijoueur. Lors d'une partie à un seul joueur, vous jouez contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Lors d'une partie multijoueur, vous jouez contre d'autres joueurs via un réseau local ou Internet.

Campagne

Rejoignez Jeanne d'Arc, Genghis Khan, le roi Saladin ou Frédéric Barberousse dans une série de scénarios d'inspiration historique. Vous devez remporter chaque partie avant de pouvoir jouer la suivante dans la campagne.



Pour jouer une campagne

Cliquez sur **Un joueur**, dans le menu principal, puis sur **Campagnes**, puis cliquez sur le nom de la campagne souhaitée.

Si vous commencez à jouer à Age of Empires II, vous pouvez commencer par la campagne d'apprentissage de William Wallace. Cliquez sur **Apprendre à jouer** dans le menu principal.

Carte aléatoire

Avec une carte aléatoire, vous jouez une partie différente à chaque fois car la carte n'est jamais la même. Vous pouvez utiliser les paramètres de jeu standard ou choisir les vôtres, y compris le nombre de joueurs, les civilisations, le type et la taille de carte, la limite de population, la quantité de ressources de départ, l'âge de départ et les conditions de victoire.



Pour jouer sur une carte aléatoire à un seul joueur

Cliquez sur **Un joueur** dans le menu principal, puis sur **Carte aléatoire** puis sélectionnez les paramètres de la partie. Pour obtenir de l'aide sur le choix des paramètres, maintenez votre pointeur sur n'importe quel élément de l'écran pour afficher des informations dans le coin inférieur droit.

Pour jouer sur une carte aléatoire multijoueur, reportez-vous à la section « Parties multijoueurs » plus loin dans ce chapitre.

Régicide

Dans une partie régicide, votre Roi doit être le dernier survivant. S'il est tué, vous êtes éliminé de la partie. Tous les joueurs commencent la partie avec un Roi, un forum, un château et plusieurs villageois. Votre Roi ayant peu de points de coup et une faible force d'attaque, il est donc préférable de bien le protéger. Vous ne pouvez pas créer de Roi et un Roi n'est disponible que lors d'une partie régicide.

Dans une partie régicide, la technologie des espions (château) s'appelle Trahison et fonctionne d'une manière spéciale (pour connaître les avantages habituels des espions, reportez-vous au chapitre VIII). Chaque fois que vous développez la Trahison dans une partie régicide, un signal sonore indique l'emplacement des rois ennemis. L'emplacement est révélé temporairement, donc pour suivre la trace du Roi, vous devrez développer la Trahison plusieurs fois. Dans une partie régicide, le coût de la technologie est comptabilisé chaque fois que vous développez la Trahison.



Pour jouer une partie régicide à un seul joueur

Cliquez sur **Un joueur** dans le menu principal, puis sur **Régicide** et sélectionnez les paramètres de la partie. Pour obtenir de l'aide sur le choix des paramètres, maintenez votre pointeur sur n'importe quel élément de l'écran pour afficher des informations dans le coin inférieur droit.

Pour jouer une partie régicide multijoueur, reportez-vous à la section « Parties multijoueurs » plus loin dans ce chapitre.

Combat à mort

Dans un combat à mort, tous les joueurs commencent la partie avec d'importantes réserves de nourriture, de bois, de pierre et d'or et ils combattent jusqu'à ce que mort s'ensuive.



Pour jouer un combat à mort à un seul joueur

Cliquez sur **Un joueur** dans le menu principal, puis sur **Combat à mort**, puis sélectionnez les paramètres de la partie. Pour obtenir de l'aide sur le choix des paramètres, maintenez votre pointeur sur n'importe quel élément de l'écran pour afficher des informations dans le coin inférieur droit.

Pour jouer un combat à mort multijoueur, reportez-vous à la section « Parties multijoueurs » de ce chapitre.

Campagnes et scénarios personnalisés

Une campagne ou un scénario personnalisé est une partie ou une série de parties, que vous ou vos amis avez créée. Pour plus d'informations sur les scénarios personnalisés, reportez-vous à la section « Création de scénarios et de campagnes personnalisés » plus loin dans ce chapitre.



Pour jouer un scénario ou une campagne personnalisée

Cliquez sur **Un joueur** dans le menu principal, puis sur **Scénario personnalisé** ou sur **Campagne personnalisée**.

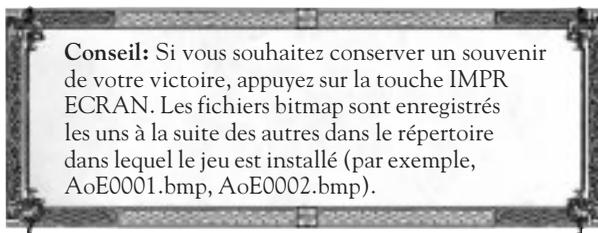
Enregistrer et visionner des parties

Vous pouvez enregistrer des parties à un seul joueur ou des parties multijoueurs et les visionner plus tard.

Pour enregistrer et visionner les parties

- 1 Avant de commencer une partie, sélectionnez **Enregistrer** dans l'écran des paramètres avant la partie.
- 2 Jouez la partie normalement. La partie est automatiquement enregistrée avec un nom générique et elle contient la date et l'heure.
- 3 Pour visionner une partie enregistrée, cliquez sur **Partie enregistrée** dans le menu principal. Sélectionnez la partie souhaitée dans la liste **Sélectionner une partie enregistrée**.

Vous pouvez utiliser les commandes situées dans le coin inférieur gauche pour choisir le point de vue du joueur ou repasser la partie en boucle. Vous pouvez également rembobiner, faire une pause ou avancer rapidement.



Choix d'une civilisation

Lorsque vous jouez une Carte aléatoire, un Régicide ou un Combat à mort, vous pouvez choisir la civilisation (parmi les 13 grandes civilisations médiévales disponibles) que vous allez battre ou mener à la gloire. Chaque civilisation a ses capacités propres, une unité militaire unique qui ne peut être créée qu'à l'âge des châteaux, un bonus spécial qui s'applique aux parties d'équipe et l'accès à certaines unités et technologies.

Vous pouvez choisir votre civilisation et les civilisations de vos opposants dirigés par l'ordinateur. Lors de votre choix, tenez compte du type de carte, des conditions de victoire et des forces et faiblesses de vos opposants. Pour plus d'informations sur les possibilités de chaque civilisation, reportez-vous à la carte de référence fournie avec le jeu et aux arbres des technologies dans l'annexe ou dans le jeu. Vous pouvez également choisir une civilisation aléatoire qui laisse l'ordinateur choisir pour vous et pour les autres joueurs.

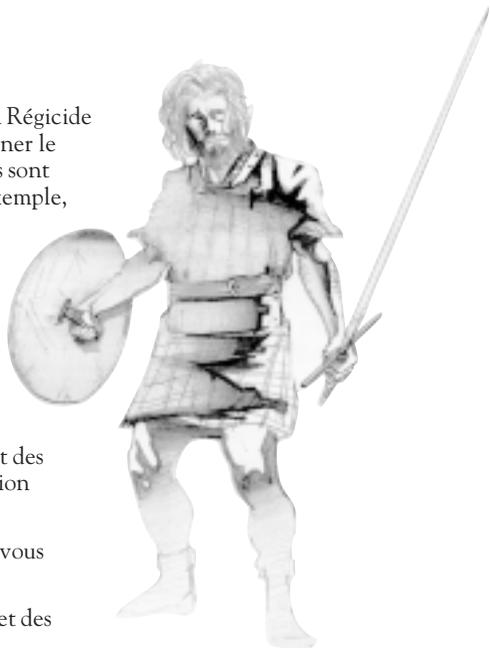
Plusieurs joueurs peuvent choisir la même civilisation. Dans une partie multijoueur en coopération, plusieurs joueurs peuvent choisir le même numéro de joueurs et partager le contrôle d'une civilisation.

Les bonus d'équipe s'appliquent à tous les membres de l'équipe et sont calculés au démarrage de la partie. Si un membre change d'équipe ou est éliminé de la partie, les bonus du début de partie sont conservés.

Choix d'une carte

Avant de commencer une Carte aléatoire, un Régicide ou un Combat à mort, vous pouvez sélectionner le type de carte à utiliser. Certaines civilisations sont avantagées sur certains types de cartes. Par exemple, les Vikings excellent dans le combat naval et ont un avantage sur les cartes avec de larges étendues d'eau.

Si le type de carte est défini sur Aléatoire, le type de carte est choisi pour vous (sauf Lac du cratère, Ruée vers l'or, Forêt noire ou Forteresse).



- ⊕ **Arabie** — Désert aride avec des reliefs et des falaises stratégiques, mais peu de végétation et d'eau.
- ⊕ **Archipel** — Groupe de grandes îles, où vous ne serez peut-être pas le seul habitant.
- ⊕ **Baltique** — Océan avec des péninsules et des baies protégées.
- ⊕ **Forêt noire** — Îles de verdure dans une mer d'arbres. Suivez les chemins dans la forêt pour trouver vos alliés et vos ennemis.
- ⊕ **Côte** — Lieu de rencontre de la terre avec l'océan, de nombreuses étendues d'eau et de vastes terres où livrer bataille sur mer ou sur terre.
- ⊕ **Continent** — Une large étendue de terre entourée par la mer, les rivières peuvent séparer les joueurs et les équipes.
- ⊕ **Lac du cratère** — (Multijoueur uniquement.) Une île regorgeant d'or au centre d'un lac cratère. Mais les reliefs abrupts et le manque d'arbres rendent toute construction difficile.
- ⊕ **Forteresse** — Une ville entourée de murs avec des portes et tous les bâtiments dont vous avez besoin pour développer rapidement vos forces.
- ⊕ **Ruée vers l'or** — Une montagne d'or et quelques loups au milieu d'un désert.
- ⊕ **Montagne** — Loin de l'océan et avec de nombreuses forêts et rivières mais aussi beaucoup d'espace pour des manœuvres.
- ⊕ **Îles** — Chaque joueur démarre seul sur une île ; les îles inhabitées devant être riches en ressources, soyez prêts à prendre la mer.
- ⊕ **Méditerranée** — Une mer intérieure entourée de terre et qui semble très paisible.
- ⊕ **Émigration** — (Multijoueur uniquement.) Une petite île ne peut pas subvenir à vos besoins longtemps, vous devrez gagner le continent où la lutte est rude.
- ⊕ **Rivières** — Des marécages pleins de hauts-fonds ; les rivières peuvent séparer les joueurs.
- ⊕ **Îles partenaires** — Vous et vos alliés partagez une île tandis que vos ennemis sont sur une autre. Les îles n'étant pas reliées par des hauts-fonds, faites attention aux navires de transport ennemis.

Comment gagner

Pour gagner, tout dépend des conditions de victoire. Si vous jouez une partie Carte aléatoire ou un combat à mort, vous pouvez choisir les conditions de victoire avant le début de la partie. Si vous jouez d'autres types de partie, vous gagnerez en atteignant les objectifs affichés en début de partie qui peuvent également inclure les conditions de victoire. Vous pouvez afficher à nouveau les objectifs pendant la partie en cliquant sur le bouton **Objectifs** situé en haut de l'écran.

Victoire standard

Vous pouvez gagner une partie Carte aléatoire ou un combat à mort en étant le premier joueur ou la première équipe à battre vos ennemis dans une conquête militaire, à contrôler toutes les reliques ou à construire une merveille. Vous et vos opposants ne devez pas poursuivre les mêmes conditions de victoire. Par exemple, vous pouvez essayer de gagner en conquérant alors que vos opposants peuvent le faire en construisant une merveille.

⊕ Mode conquête

Le premier joueur (ou équipe) à battre tous ses opposants gagne. Pour battre un joueur, vous devez détruire toutes les unités et les bâtiments, sauf les suivants : tours, murs, portes, reliques, navires de pêche/pièges à poissons, navires de transport, navires marchands, charrettes de commerce, germes et moutons.

⊕ Mode merveille

Le premier joueur à construire une merveille dans le temps imparti gagne. Avant de pouvoir construire une merveille, vous devez avancer à l'âge impérial et rassembler de nombreuses ressources. Lorsqu'une civilisation commence à construire une merveille, les autres civilisations en sont informées et voient son emplacement sur la mini-carte dans le coin inférieur droit de l'écran. Lorsque la merveille est terminée, toutes les civilisations sont informées et un chronomètre s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran. La couleur de ce dernier indique quelle civilisation détient la merveille. Si une merveille est détruite avant la période de temps définie, le chronomètre disparaît. La taille de la carte détermine le temps qu'une merveille doit rester pour gagner la partie.

⊕ Mode reliques

Le premier joueur ou la première équipe à contrôler toutes les reliques dans le temps imparti gagne. Les reliques sont des objets spéciaux (semblables à des trophées) qui sont disséminés sur la carte. Il y a plusieurs reliques sur la carte. Les reliques ne peuvent être déplacées et portées que par des moines, (reportez-vous au chapitre IV) et elles doivent être rassemblées dans un monastère afin d'être contrôlées par votre civilisation. Les reliques ne peuvent pas être détruites. Par exemple, si un navire de transport coule avec à son bord un moine transportant des reliques, ces dernières apparaissent sur un rivage proche. Lorsqu'une civilisation détient toutes les reliques, toutes les civilisations sont informées et un chronomètre s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran. La couleur de ce dernier indique quelle civilisation détient les reliques. Le premier joueur à contrôler toutes les reliques pendant la période de temps impartie (jusqu'à ce que le chronomètre arrive à 0) gagne la partie. Si une relique change de propriétaire avant la fin de la période, le compte à rebours s'arrête. La taille de la carte détermine combien de temps vous devez contrôler vos reliques pour gagner la partie.

Autres conditions de victoire

Si vous ne souhaitez pas jouer avec les conditions de victoire standard (Conquête, Merveille ou Reliques), vous pouvez choisir l'une des conditions suivantes avant de commencer une partie.



Limite de temps

Le joueur ou l'équipe ayant le score le plus élevé lorsque le chronomètre s'arrête gagne la partie. Vous pouvez également gagner grâce à des conquêtes militaires sans tenir compte du temps restant. Lorsque vous sélectionnez cette condition de victoire, vous choisissez la durée. Un chronomètre s'affiche dans le coin droit supérieur de l'écran. Lorsqu'il arrive à 0, la partie se termine et le joueur (ou l'équipe) ayant le score le plus élevé gagne. Un score d'équipe correspond à la moyenne de tous les scores des membres de l'équipe.



Pour afficher le score

Cliquez sur le bouton **Commandes avancées** situé près de la mini-carte dans le coin inférieur droit de l'écran, puis cliquez sur le bouton **Statistiques** situé au-dessous à gauche.

Le bouton Statistiques affiche différentes informations selon le mode de mini-carte sélectionné. Si le mode Normal est sélectionné, le score de chaque joueur apparaît. Si le mode Combat ou Économique est sélectionné, différentes informations s'affichent. Pour en savoir plus sur les différents modes de mini-carte, maintenez votre pointeur sur les boutons de la mini-carte pour afficher des informations dans le coin inférieur droit de l'écran.

Score

Le premier joueur ou la première équipe à atteindre le score requis, gagne. Les joueurs gagnent des points pour différents résultats, comme décrit ci-dessous dans le calcul des points. Vous pouvez également gagner grâce à des conquêtes militaires sans tenir compte du score. Lorsque vous sélectionnez cette condition de victoire, vous choisissez le score. Un score d'équipe est constitué de la moyenne de tous les scores des membres de l'équipe.

Le score est calculé comme suit. L'écran Réalisations qui s'affiche après la partie donne le détail de vos réalisations.

- ⊕ Ressources en réserve = 1/10 point par unité — Par exemple, chaque fois qu'un villageois dépose 10 points de nourriture dans vos réserves, vous recevez 1 point. Un tribut de 500 points d'or vaut donc 50 points, et ainsi de suite. Le joueur qui donne le tribut perd les points de ces ressources.
- ⊕ La construction de bâtiments, la création d'unités, et le développement de technologies doublent les points des ressources — Par exemple, rassembler 50 points de bois rapporte 5 points mais construire une habitation (qui coûte 50 points de bois) rapporte 10 points. Ainsi, développer une technologie qui coûte 50 points de nourriture et 10 d'or rapporte 12 points. Les ressources utilisées pour construire ou développer sont soustraites de votre score, ainsi les 12 points de cet exemple n'augmentent en fait le score que de 6 points.
- ⊕ La valeur de chaque unité tuée ou convertie est ajoutée au score du joueur qui l'a détruite et soustraite au score du joueur qui en était propriétaire — Par exemple, si la création d'une unité coûte 50 de nourriture (5 points), elle vaut 10 points après avoir été créée. Si vous tuez ou convertissez l'unité, 10 points sont ajoutés à votre score et 10 points sont déduits du score de votre opposant.
- ⊕ Chaque 1 pour cent de carte explorée rapporte 10 points.

Parties multijoueurs

Dans une partie multijoueur, vous jouez avec ou contre d'autres joueurs humains connectés via un réseau, Internet, un modem ou une connexion série. Huit joueurs peuvent se connecter à une partie via un réseau ou Internet. Deux joueurs peuvent se connecter via un modem ou une connexion série.



Création ou participation à une partie multijoueur

Vous pouvez créer une partie à laquelle d'autres joueurs peuvent se joindre. Il vaut mieux que le joueur possédant l'ordinateur le plus rapide crée la partie.

Pour créer ou participer à une partie multijoueur, procédez comme suit

- 1 Si vous êtes connecté via un réseau ou Internet, établissez votre connexion avant de démarrer Age of Empires II.
Si vous utilisez la zone vous permettant de vous connecter à Internet, reportez-vous à la section « Jouer à Age of Empires II dans MSN Gaming Zone » plus loin dans ce chapitre.
- 2 Dans le menu principal, cliquez sur **Multijoueur**.
- 3 Sélectionnez votre type de connexion. Les types de connexion répertoriés dépendent du matériel, des logiciels et des services que vous utilisez. Si vous êtes en réseau et ne connaissez pas le protocole utilisé, contactez votre administrateur réseau. Types de connexion les plus utilisés :
 - ⊕ **Connexion IPX pour DirectPlay** — Connexion sur un réseau utilisant le protocole IPX.
 - ⊕ **Connexion Internet TCP/IP pour DirectPlay** — Connexion via Internet ou un réseau utilisant le protocole TCP/IP.
 - ⊕ **Connexion TCP/IP (LAN)** — Connexion sur un réseau utilisant le protocole TCP/IP. Si vous choisissez ce type de connexion, les parties s'affichent automatiquement dans la liste des parties sans avoir à cliquer sur le bouton **Afficher les parties**.
 - ⊕ **Connexion modem pour DirectPlay** — Connexion de deux ordinateurs par le biais d'un modem 28,8 Kb/s (ou plus rapide).
 - ⊕ **Connexion série pour DirectPlay** — Connexion de deux ordinateurs par le biais d'un câble null-modem.
- 4 Pour participer à une partie, cliquez sur le bouton **Afficher les parties**, cliquez sur la partie souhaitée puis sur le bouton **Participer**. Seules les parties créées avec le même Age of Empires que le vôtre s'affichent dans la liste. Par exemple, si vous utilisez Age of Empires II, la liste n'affiche pas les parties créées avec Age of Empires ou Rise of Rome Expansion. De plus, les parties doivent être de la même version. Par exemple, si l'un des joueurs possède une version corrigée, tous les joueurs doivent l'avoir.

—ou—

Pour créer une partie, cliquez sur le bouton **Créer**. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran suivant le type de connexion que vous utilisez. Sélectionnez les paramètres de la partie. Pour obtenir de l'aide sur les paramètres, maintenez le pointeur de la souris sur n'importe quel élément de l'écran et des informations s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour discuter des paramètres de la partie avec d'autres joueurs, tapez dans la zone de **Dialogue**, puis appuyez sur ENTRÉE pour envoyer le message.

- 5 Si vous participez à une partie, vous pouvez sélectionner votre **Civilisation**, **Joueur** et **Équipe**.

—ou—

Si vous êtes le créateur de la partie, vous pouvez choisir tous les paramètres :

- ⊕ **Nom** — Affiche le nom des joueurs. Si vous créez une partie, fermez certaines positions dans la liste **Nom** pour limiter une partie à moins de huit joueurs. Fermer une position occupée par un joueur éjecte ce dernier de la partie. Si vous sélectionnez **Ordinateur**, cela permet à vos opposants contrôlés par ordinateur de se joindre à la partie.
- ⊕ **Civilisation** — Affiche la civilisation de chaque joueur. Chaque civilisation dispose de capacités spécifiques et peut développer différentes technologies. Pour plus d'informations sur les caractéristiques de chaque civilisation, reportez-vous à la carte de référence fournie avec le jeu ou aux arbres des technologies dans l'annexe ou dans le jeu. Plusieurs joueurs peuvent sélectionner la même civilisation.
- ⊕ **Joueur** — Affiche la position de départ sur la carte et la couleur de la civilisation. Pour modifier l'option, cliquez sur le numéro du joueur. Pour jouer en coopération, deux joueurs ou plus peuvent sélectionner le même numéro de joueur pour se partager le contrôle d'une même civilisation. Les joueurs peuvent donner les ordres qu'ils souhaitent (même en contradiction avec ceux donnés par les joueurs avec qui ils jouent en coopération) à toutes les unités.
- ⊕ **Équipe** — Affiche les joueurs qui souhaitent commencer la partie comme alliés. Vous pouvez sélectionner une équipe en cliquant sur le numéro **Équipe**. Un tiret (-) dans la zone **Équipe** indique qu'il n'y a pas d'équipe. L'attitude diplomatique des joueurs d'une même équipe est définie par les paramètres **Allié** et **Victoire en alliance**. Si vous souhaitez empêcher les joueurs de changer d'équipe une fois la partie commencée, sélectionnez la case à cocher **Verrouiller les équipes** (dans les paramètres avant le début de la partie). Si cette option est activée, vous ne pouvez payer des tributs qu'aux joueurs alliés. Si les équipes ne sont pas verrouillées, les joueurs peuvent changer d'alliance en cours de partie, en cliquant sur le bouton **Diplomatie** dans le coin supérieur droit de l'écran.



- 6 Lorsque vous êtes prêt à commencer la partie, cliquez sur **Je suis prêt !**

Tous les joueurs doivent alors cliquer sur **Je suis prêt !** pour que la partie puisse commencer. Les noms des joueurs prêts s'affichent en vert. Si vous changez d'avis avant le début de la partie, cliquez à nouveau sur la case à cocher. La partie ne commence qu'une fois que tous les joueurs sont prêts et que le créateur a donné le départ.

Si vous êtes le créateur, cliquez sur le bouton **Commencer**.

Vitesse d'une partie multijoueur

Les parties multijoueurs se jouent à la vitesse de l'ordinateur le plus lent de la partie. Si la partie vous semble saccadée ou lente, ceci signifie que l'un des joueurs doit avoir des problèmes d'attente ou de taux d'images.

Une icône de tortue s'affiche à côté du nom du joueur ayant le taux d'images le plus lent. (Pour voir l'icône, activez **Commandes avancées** en cliquant sur le bouton **Commandes avancées** situé en bas à droite de l'écran, puis cliquez sur le bouton **Statistiques** pour afficher les noms des joueurs). Le joueur peut arrêter la partie ou essayer d'améliorer ses performances comme indiqué dans le fichier Lisezmoi sur le CD-ROM de Age of Empires II.

Un point rouge ou jaune s'affiche à côté du nom des joueurs ayant une connexion Internet lente. Un point jaune indique une attente entre 300 millièmes de seconde et 1 seconde.

Un point rouge indique une attente supérieure à 1 seconde. Si la partie est tellement lente qu'il est difficile de jouer, vous pouvez enregistrer et restaurer la partie (reportez-vous à la section « Restauration d'une partie multijoueur enregistrée » plus loin dans ce chapitre).

Si vous perdez votre connexion pendant une partie multijoueur, vous ne pouvez plus participer à la partie mais vous pouvez restaurer une partie enregistrée.

Enregistrement d'une partie multijoueur



Pour enregistrer une partie multijoueur, procédez comme suit

Cliquez sur le bouton **Menu** dans le coin droit supérieur de l'écran, cliquez sur **Enregistrer** puis tapez un nom de partie ou sélectionnez la partie à enregistrer.

Les parties sont enregistrées dans le dossier Savegame, à l'endroit où vous avez installé Age of Empires II.

Restauration d'une partie multijoueur enregistrée

Avant de pouvoir restaurer une partie multijoueur enregistrée, deux joueurs opposés doivent être connectés (cela évite la triche). Pour restaurer une partie multijoueur avec des joueurs contrôlés par l'ordinateur, l'hôte de la partie doit héberger la partie restaurée.

Pour restaurer une partie multijoueur enregistrée, procédez comme suit

- 1 Si vous êtes connecté via Internet, établissez votre connexion avant de démarrer Age of Empires II.
- 2 Dans le menu principal, cliquez sur **Multijoueur**.
- 3 Sélectionnez votre type de connexion, comme indiqué dans la section précédente « Création ou participation à une partie multijoueur ».
- 4 Si vous hébergez la partie, cliquez sur le bouton **Restaurer** et choisissez la partie à restaurer.
–ou–
Si vous participez à une partie, sélectionnez-la dans la liste des parties.
- 5 Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour le type de connexion que vous utilisez.

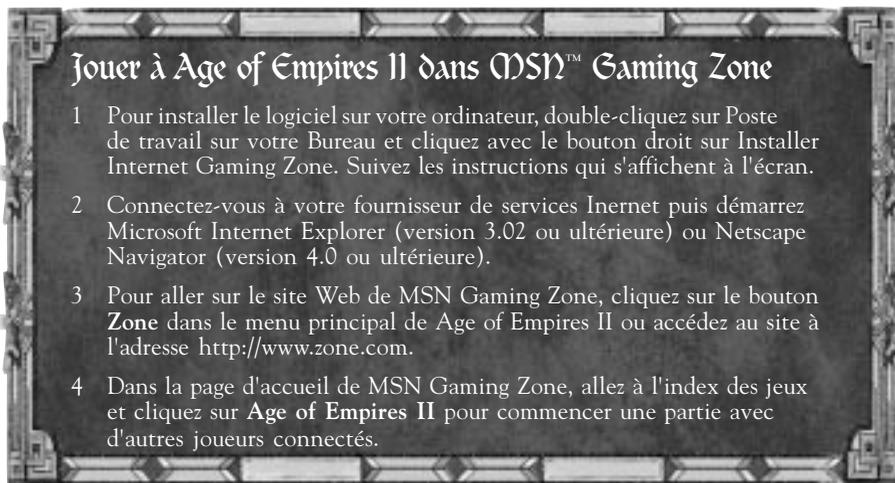
Quitter une partie multijoueur

Lorsque vous quittez une partie multijoueur, toutes les unités apparaissent alors sur la carte, vous permettant de suivre le déroulement de la partie, mais vous ne pouvez plus y participer.



Pour quitter une partie multijoueur, procédez comme suit

Cliquez sur le bouton **Menu** dans le coin supérieur droit de l'écran, puis cliquez sur **Abandonner**.



Création de scénarios et de campagnes personnalisés

Important: Age of Empires II vous permet de créer vos propres campagnes, scénarios et scripts. Vous pouvez partager ces campagnes, scénarios et scripts pour jouer, mais vous ne pouvez pas les vendre ou en faire un usage commercial. Microsoft se réserve tous les autres droits pour les éditeurs et les fichiers.

Création ou modification de scénarios

Vous pouvez créer vos propres scénarios et campagnes. Lorsque vous créez un scénario, vous contrôlez tous les aspects de la partie ; l'emplacement des bâtiments, les unités militaires, l'herbe sur la carte et même le choix de la ou des conditions de victoire et l'écriture des conseils pour gagner.

Pour créer ou modifier un scénario, procédez comme suit

- 1 Dans le menu principal, cliquez sur **Éditeur de carte**, puis sur **Créer un scénario** ou **Éditer un scénario**.
- 2 Cliquez sur les boutons (**Carte**, **Terrain**, **Joueurs**, et ainsi de suite.) au-dessus de l'éditeur de carte pour afficher les paramètres que vous pouvez personnaliser, puis sélectionnez les paramètres de votre scénario.
Pour obtenir de l'aide sur l'éditeur de carte, maintenez votre pointeur sur n'importe quel élément de l'écran pour afficher des informations sous la carte.
- 3 Pour enregistrer votre scénario, cliquez sur **Menu**, puis sur **Enregistrer** ou **Enregistrer sous**.
- 4 Pour tester votre scénario sans quitter l'éditeur de carte, cliquez sur **Menu**, puis sur **Test**.
- 5 Pour revenir à l'éditeur de carte après avoir testé votre scénario, cliquez sur **Menu**, puis sur **Quitter le jeu en cours**.

Création de vos propres campagnes

Si vous avez créé vos propres scénarios, vous pouvez les inclure à une campagne pour les partager avec vos amis. Une campagne est un groupe de scénarios joués dans un ordre particulier. Lorsque vous créez une campagne, vous contrôlez les scénarios contenus dans la campagne et l'ordre dans lequel vos amis jouent. Dans vos campagnes, vous ne pouvez pas inclure les composants multimédias (art, musique et texte) que Age of Empires II inclut entre les scénarios et les campagnes.

Pour créer votre propre campagne, procédez comme suit

- 1 Dans le menu principal, cliquez sur **Éditeur de carte**, puis sur **Éditeur de campagne**.
- 2 Entrez un nouveau nom dans la zone **Nom de la campagne** ou sélectionnez-en un dans la liste.
- 3 Sélectionnez un scénario dans la zone **Scénarios de campagne**, puis cliquez sur **Ajouter** pour l'inclure dans la campagne.
La zone Scénarios de campagne répertorie les scénarios (dans l'ordre dans lequel ils vont être joués) de la campagne.
- 4 Pour en modifier l'ordre, cliquez sur un scénario dans la zone **Scénarios de campagne** puis cliquez sur le bouton **Haut** ou **Bas**.
Pour supprimer un scénario de la campagne, cliquez dessus dans la zone **Scénarios de campagne**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer**.
- 5 Pour enregistrer la campagne, cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

Création de scripts de joueur contrôlé par l'ordinateur

Vous pouvez créer vos propres scripts de joueur contrôlé par l'ordinateur qui indique à ce dernier quoi construire, comment agir et ainsi de suite. Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous au « Computer Player Strategy Builder Guide » (CPSB.doc) situé dans le dossier Docs du CD-ROM de Age of Empires II.



Construction De Votre Empire

Mettre vos villageois au travail

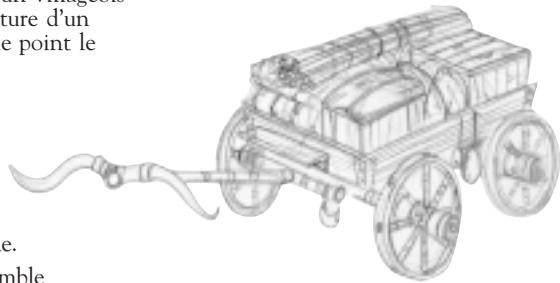
Les villageois représentent un potentiel inestimable pour votre civilisation. Leur principale fonction est de collecter la nourriture, le bois, la pierre et l'or du pays et de les déposer dans votre réserve. Ils construisent aussi des bâtiments et réparent les constructions endommagées, les navires et les armes de siège. En un clin d'œil, ils peuvent également engager un combat. Les navires de pêche sont aussi considérés en terme de recensement de la population. En effet, ils servent exclusivement à pêcher pour amasser de la nourriture.

Plus vous disposerez de villageois, plus vite vous pourrez fonder votre civilisation. Les villageois travaillent plus rapidement lorsqu'ils possèdent la brouette (recherchez-la dans le forum).

Lorsque vous mettez un villageois au travail, son nom dans la zone de situation au bas de l'écran indique ce sur quoi il travaille:

- ⊕ **Fermier** — Il collecte de la nourriture provenant des fermes et la dépose au forum ou au moulin. Développez les technologies du moulin pour accroître la production de la ferme. Cliquez sur un villageois, puis cliquez avec le bouton droit sur une ferme expirée pour ordonner au villageois de la reconstruire automatiquement.
- ⊕ **Pêcheur** — Il collecte de la nourriture en pêchant près du rivage et la dépose au forum ou au moulin. Les navires de pêche recueillent aussi de la nourriture et la déposent au port.
- ⊕ **Cueilleur** — Il collecte de la nourriture en cueillant les baies et la dépose au forum ou au moulin, suivant l'endroit le plus proche.
- ⊕ **Chasseur** — Il chasse la gazelle, le sanglier (utiliser plusieurs villageois car les sangliers sont dangereux) et dépose la nourriture au forum ou au moulin. Les unités militaires peuvent également abattre des animaux, mais les cadavres de ces derniers ne peuvent servir de nourriture.

- ⊕ **Bûcheron** — Il coupe les arbres pour amasser du bois qui est ensuite déposé au forum ou au camp de bûcherons, suivant l'endroit le plus proche.
- ⊕ **Constructeur** — Construit les bâtiments. Plus il ya de villageois assignés à une construction, plus vite il sera construit.
- ⊕ **Réparateur** — Il répare les bâtiments, les navires et les armes de siège endommagés lors de combats. Pour réparer un bâtiment, un navire ou une arme de siège, cliquez sur un villageois, puis cliquez avec le bouton droit sur l'unité à réparer.
- ⊕ **Berger** — Il recueille de la nourriture en attrapant des moutons et la dépose au forum ou au moulin. Au commencement du jeu les moutons sont neutres (gris) et n'appartiennent à personne. Dès qu'ils entrent dans le champ de vision d'une unité, ils sont sous le contrôle de ce joueur. Vous pouvez dérober le mouton d'un autre joueur s'il entre dans le champ de vision d'une unité et s'il n'y a pas d'autres unités de joueurs à proximité. Une fois que vous le possédez, vous pouvez l'emmener dans votre réserve alimentaire pour amasser de la nourriture. Si vous désignez un villageois pour qu'il récupère la nourriture d'un mouton, il le conduira vers le point le plus proche de la réserve alimentaire et le tuera pour amasser de la nourriture.
- ⊕ **Chercheur d'or** — Il collecte l'or des mines d'or et le dépose au forum ou au camp de mineurs, suivant l'endroit le plus proche.
- ⊕ **Mineur de pierre** — Il rassemble de la pierre dans les carrières et la transporte au forum ou au camp de mineurs, suivant l'endroit le plus proche.



Stocker des ressources

Les ressources (nourriture, bois, pierre et or) constituent les matériaux de base de votre civilisation. Les villageois accumulent les ressources du territoire et les déposent dans votre réserve (indiquée dans le coin supérieur gauche de l'écran). Vous utilisez les ressources de votre réserve pour acheter de nouveaux villageois, soldats, bâtiments et technologies lorsque vous fondez votre civilisation.

- ⊕ La nourriture est une ressource essentielle pour créer des villageois et des soldats, développer des technologies et pour atteindre l'âge suivant.
- ⊕ Le bois est utilisé principalement pour construire des bâtiments, des navires et des armes de siège. Il est également utilisé pour créer des archers et pour développer des technologies.
- ⊕ La pierre est utilisée pour construire et élever des murs, des tours, des châteaux et des merveilles.
- ⊕ L'or est essentiellement utilisé pour créer des unités militaires avancées et pour développer des technologies dans les âges futurs. Vous pouvez aussi accroître votre réserve d'or en commerçant avec d'autres joueurs (reportez-vous au chapitre V) ou enrichir un monastère de reliques (reportez-vous au chapitre VI).

Vous pouvez aussi accroître votre réserve de nourriture, bois, pierre ou or en vendant des ressources au marché. En outre, les autres joueurs peuvent aussi vous verser un tribut en or (reportez-vous au chapitre V).



Pour recueillir de la nourriture, du bois, de la pierre et de l'or

Cliquez sur un villageois, puis cliquez avec le bouton droit sur une baie (ou autre source de nourriture), un arbre, une carrière, une mine d'or ou autre site d'activité.

Si vous sélectionnez un buisson de baies par exemple, le villageois cueillera autant de nourriture qu'il ou elle peut porter, l'amènera au forum pour la déposer dans votre réserve, puis retournera au buisson de baies pour en cueillir d'avantage.

Plus les travailleurs amasseront de ressources, plus vite votre réserve grossira. Les villageois peuvent transporter les ressources plus rapidement si vous construisez des moulins près de vos sources de nourriture, des camps de bûcherons près des forêts et des camps de mineurs près des carrières et des mines d'or.

Développez les technologies suivantes pour améliorer les capacités de récolte de vos villageois : charrette à bras, brouette (forum), charrue lourde (moulin), hache à double tranchant, scie à archer, scie à deux bras (camp de bûcherons) mine de pierres, mine d'or, puits de forage en pierre, puits de forage d'or (camp de mineurs).

Les ressources s'épuisent progressivement et finissent par disparaître. Lorsque cela se produit, le villageois se rend au même type de site s'il y en a à proximité ou bien reste inactif jusqu'à ce que vous lui donniez de nouvelles directives.



Pour trouver des villageois inoccupés

Cliquez sur le bouton **Villageois inoccupé**, situé près de la mini-carte. À chaque fois que vous cliquez sur ce bouton, un villageois inoccupé, un navire de pêche, une charrette de commerce, un navire marchand, un navire de transport ou un bâtiment avec des unités en garnison apparaît au centre de l'écran.

Pour afficher les ressources d'un site d'activité

Cliquez sur un buisson de baies, un arbre, une carrière, une mine d'or ou autre site d'activité. La quantité de ressources qu'il contient est affichée dans la barre d'état au bas de l'écran.

Sermes et pièges à poissons

Les fermes et pièges à poissons constituent les seules sources de nourriture renouvelables. Un villageois construit une ferme (ou un navire de pêche construit un piège à poissons) puis rassemble la nourriture et la dépose dans le forum ou le moulin (ou au port). Seul un fermier peut travailler dans une ferme et seul un navire de pêche peut construire un piège à poissons.



Pour collecter la nourriture d'une ferme ou d'un piège à poissons

Après avoir construit un moulin, cliquez sur un villageois, cliquez sur le bouton **Bâtiments**, puis sur le bouton **Construire ferme**.

—ou—

Après être passé à l'âge féodal, cliquez sur un navire de pêche, puis sur le bouton **Construire piège à poissons**.

Lorsque toute la nourriture d'une ferme ou d'un piège à poissons a été collectée, les ressources sont épuisées et le villageois ou le navire de pêche qui y travaillait reste inoccupé sur le lieu. Progressivement, la ferme ou le piège disparaît.



Pour reconstruire une ferme ou un piège à poissons

Cliquez sur un villageois ou un navire de pêche, puis cliquez avec le bouton droit sur la ferme ou le piège qui arrive à son terme.

Le coût de reconstruction d'une ferme ou d'un piège à poissons est le même que celui d'une nouvelle construction mais cette dernière est plus efficace car vous n'avez pas besoin d'utiliser le bouton Construire ferme ou Construire piège à poissons. Lorsqu'une ferme ou un piège expire, vous pouvez entendre un signal d'avertissement. Pour trouver son emplacement, cliquez sur le bouton **Villageois inoccupé**. Une ferme ou un piège à poissons reste dans cet état pendant un petit moment puis disparaît et doit être reconstruit à l'aide des boutons de construction.

Construire des bâtiments

Le bois et la pierre servent à construire des bâtiments. Vous pouvez construire plusieurs bâtiments de chaque type de bâtiment. Par exemple, vous pouvez avoir besoin de construire deux camps de bûcherons ou trois camps de mineurs. Au fur et à mesure que vous avancez à travers les âges, l'apparence de chaque bâtiment évolue et de nouvelles unités militaires, améliorations, technologies et bâtiments deviennent disponibles. Les civilisations alliées ne peuvent s'entraider pour construire des bâtiments (à moins de se payer des tributs en bois ou en pierre les uns aux autres).

Développer la maçonnerie et l'architecture (à l'université) augmente les points de coup de vos bâtiments et de vos murs. Développer les techniques de taille de la pierre (à l'université) réduit le temps de construction. Vous pouvez améliorer les points de coup de votre château en développant les palissades (au château). Vous pouvez améliorer votre forum, château ainsi que la portée et l'attaque de vos tours en développant l'empennage, la flèche à empenne et la fortification (à la forge).

Pour obtenir une description des bâtiments que vous pouvez construire, reportez-vous au Chapitre VI.

Pour construire un bâtiment

- 1 Cliquez sur un villageois (ou sélectionnez un groupe). Plus vous affecterez de villageois à la construction d'un bâtiment, plus ce dernier sera rapidement édifié.
- 2 Cliquez sur le bouton **Bâtiments** ou **Bâtiments militaires**.
- 3 Cliquez sur le bouton correspondant au bâtiment à construire. Par exemple, pour construire une habitation, cliquez sur le bouton **Construire habitation**. Pour afficher les bâtiments supplémentaires que les villageois peuvent construire, cliquez sur le bouton **Plus de bâtiments**.
- 4 Cliquez sur un emplacement de la carte. Le bâtiment clignote en rouge si vous ne pouvez le construire à un endroit particulier.

Pour construire plus d'un bâtiment du même type, maintenez la touche MAJ enfoncée en cliquant sur la carte aux différents emplacements souhaités. Pour construire plusieurs murs, cliquez sur une zone et faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez bâtir des murs.



Pour construire une porte

Avancez à l'âge féodal, cliquez sur un villageois, puis sur le bouton **Bâtiments militaires** et sur le bouton **Construire porte**. Cliquez ensuite à l'emplacement désiré ou près d'un mur existant sur lequel vous souhaitez construire une porte.

Réparer des bâtiments, des navires et des armes de siège

Les bâtiments, les navires et les armes de siège peuvent prendre feu lorsqu'ils sont touchés au combat. Vos villageois peuvent les réparer entièrement afin qu'ils récupèrent tous leurs points de coup. Les réparations se calculent en pourcentage du coût original du bâtiment, du navire ou de l'arme de siège. Elles sont effectuées en très peu de temps. Comme la construction, la réparation prend moins de temps si vous embauchez plusieurs villageois. Vous pouvez réparer les bâtiments, navires et armes de siège alliés. Le coût de la réparation est déduit de la réserve du propriétaire. Les villageois rassemblés ne peuvent réparer de l'intérieur d'un bâtiment.

Les bâtiments subissent des dommages lors d'une attaque et leurs points de coup diminuent. Ils dégagent des flammes lorsqu'ils le sont modérément, éjectent automatiquement les unités rassemblées lorsqu'ils sont gravement touchés et s'effondrent lorsqu'ils sont détruits. La zone de situation située en bas de l'écran montre l'état du bâtiment ou de l'unité. Plus la barre de points de coup est verte, plus l'état du bâtiment ou de l'unité est bon.



Pour réparer un bâtiment, un navire ou une arme de siège

Cliquez sur un villageois (ou sélectionnez un groupe), puis cliquez avec le bouton droit sur le bâtiment, navire ou arme de siège à reconstruire.



Accroître votre population

Avant de construire de nouveaux villages, des unités militaires et des navires, vous devez disposer de suffisamment de logements pour prendre en charge la nouvelle population. Une habitation peut accueillir cinq unités. Le forum peut aussi en recevoir cinq. Le château en accepte jusqu'à 20. Si une habitation, un forum ou un château comportant des unités est détruit, vous ne perdez pas ces unités, mais vous devez construire de nouvelles habitations avant de pouvoir créer toute nouvelle unité.

La limitation de la population au début du jeu détermine le nombre de villageois, d'unités militaires ou de navires que votre civilisation peut supporter. La limite de population par défaut est de 75 pour la plupart des parties du jeu. Vous pouvez augmenter ou réduire ce nombre avant de commencer une partie en le modifiant dans la zone **Population** dans les options définies avant la partie. Pour obtenir une description des villageois, des unités militaires et des navires que vous pouvez construire, reportez-vous au chapitre VII.

Créer des villageois

Les villageois sont créés au forum.



Pour créer un villageois

Cliquez sur le forum, puis cliquez sur **Créer villageois**.
Après quelques secondes, le villageois apparaît près du forum.

Créer des unités militaires

Avant de créer des unités militaires, vous devez construire le bâtiment militaire approprié. La caserne est utilisée pour créer une infanterie et elle est requise avant d'entamer la construction des autres bâtiments militaires. La caserne d'archers est nécessaire pour créer des archers, l'écurie pour créer la cavalerie et l'atelier de siège pour construire des armes de siège. Le château sert à créer des trébuchets et l'unité unique de votre civilisation et le monastère à créer des moines.



Pour créer une unité militaire

Cliquez sur la caserne, la caserne d'archers, l'écurie, l'atelier de siège, le château ou le monastère, puis cliquez sur l'unité militaire à créer. Par exemple, pour créer un milicien, cliquez sur la caserne, puis sur le bouton **Créer milicien**.

Après quelques secondes, l'unité militaire apparaît près du bâtiment ou se dirige vers le point de rassemblement que vous avez défini (reportez-vous à la section « Choisir le point de rassemblement des nouvelles unités » plus loin dans ce chapitre).

Construire des navires

Avant de créer des navires, vous devez construire un port (pour obtenir des informations sur la construction des bâtiments, reportez-vous à la section « Construire des bâtiments » plus haut dans ce chapitre). Les ports doivent être construits sur l'eau près du littoral.



Pour construire un navire

Cliquez sur le port, puis sur le navire à construire. Par exemple, pour construire un navire de pêche, cliquez sur le bouton **Construire un navire de pêche**.



Après quelques secondes, le navire apparaît près du port.

Créer des unités multiples

Vous pouvez facilement créer plusieurs unités.



Pour créer des unités multiples, procédez comme suit

Cliquez sur l'un des boutons d'unité pour ajouter cette unité dans la file de production (affichée dans la barre d'état au bas de l'écran). Cliquez sur l'une des unités pour l'enlever de la file.

Vous pouvez aussi maintenir la touche MAJ enfoncée en cliquant sur le bouton **Créer** pour ajouter simultanément plusieurs unités dans la file.

Vous pouvez former différentes unités dans le même bâtiment en même temps (par exemple, des archers et des tirailleurs à la caserne d'archers). Vous pouvez mettre en file jusqu'à 15 unités. Les unités sont créées selon l'ordre dans lequel elles sont placées dans la file. Les ressources sont déduites de votre réserve au moment où vous ajoutez une unité dans la file. Si vous retirez une unité de la file, les ressources sont restituées dans votre réserve.

Choisir le point de rassemblement des nouvelles unités

Tous les bâtiments servant à créer de nouvelles unités vous permettent de choisir un point de rassemblement de ces unités. Par exemple, si vous créez des villageois au forum, vous pouvez choisir une baie comme point de rassemblement de sorte qu'aussitôt créés, les villageois commenceront automatiquement la cueillette. Vous pouvez aussi définir un bâtiment militaire comme point de rassemblement pour réunir les nouvelles unités créées à l'intérieur de celui-ci. Cette fonction est particulièrement utile pour mobiliser une armée défensive lorsque votre ville est attaquée, de sorte que les unités ne périssent pas les unes après les autres dès leur création. Les unités réunies dans les bâtiments suivants ayant servi de point de rassemblement ne peuvent entrer à nouveau dans le bâtiment une fois que vous les en avez éjectées: le port, la caserne, la caserne d'archers, l'écurie, l'atelier de siège et le monastère.



Définir un point de rassemblement

Cliquez sur un bâtiment où vous pouvez créer de nouvelles unités, puis cliquez avec le bouton droit à l'emplacement où vous souhaitez disposer le point de rassemblement (un site d'activité, un bâtiment ou un autre emplacement sur la carte). Pour déplacer un point de rassemblement, définissez-en simplement un nouveau.

Pour afficher le point de rassemblement pour un bâtiment

Cliquez sur le bâtiment que vous voulez utiliser comme point de rassemblement. Un drapeau apparaît sur la carte de la partie et un X blanc sur la mini-carte.

Supprimer vos unités et bâtiments

Vous pouvez supprimer vos propres unités si vous atteignez la limite de population ainsi que vos bâtiments si vous avez besoin d'espace pour en construire d'autres. Si vous détruisez un bâtiment ou une unité après sa construction, aucune ressource ne vous sera restituée.



Pour supprimer un villageois, une unité militaire, un bâtiment ou un navire

Cliquez sur une unité ou un bâtiment qui vous appartient, puis appuyez sur la touche SUPPR.

Si vous détruisez un bâtiment en cours de construction, les ressources non utilisées seront restituées dans votre réserve.

Avancer à l'âge suivant

La majorité des parties commence à l'âge sombre et vous devez tâcher de progresser à travers l'âge féodal, l'âge des châteaux et l'âge impérial pour développer la force de votre civilisation. Le fait d'avancer à l'âge suivant vous permet de construire différents types de bâtiments, de créer des unités militaires plus puissantes et de rechercher des technologies plus avancées. Chaque civilisation possède une unité unique qui ne peut être créée qu'à l'âge des châteaux. Avant d'accéder au niveau supérieur, vous devez posséder suffisamment de ressources pour payer votre progression ainsi que deux bâtiments différents de l'âge en cours. Les bâtiments doivent être ceux permettant de créer des unités ou de développer des technologies (non des habitations, des fermes, tours, murs ou portes). Par exemple, pour passer de l'âge sombre à l'âge féodal, vous devez disposer d'un moulin et de caserne. Pour passer à l'âge impérial, vous avez besoin de plusieurs bâtiments ou d'un château.

L'âge sombre



À la suite de l'effondrement de l'Empire Romain d'Occident au cinquième siècle, l'Europe de l'Ouest plongea dans une longue période de barbarie, d'anarchie et de régression économique, qui fut baptisée l'âge sombre. Le commerce et l'infrastructure des Romains, incluant les travaux publics, les tribunaux, la mise en application de la loi, l'éducation, les registres et la frappe de la monnaie, disparurent en grande partie. Les envahisseurs Germains venant du nord du Rhin et de la rivière du Danube substituèrent une structure politique tribale basée sur la loyauté envers les puissants guerriers locaux au système existant. Trois influences majeures favorisèrent un rétablissement progressif: des chefs exceptionnels qui stabilisèrent de vastes régions, l'Église chrétienne (opérant depuis Rome et l'Irlande), ce qui préserva et transmit une partie du savoir et revitalisa l'économie basée sur l'agriculture (en particulier la laine et le commerce du textile).

L'âge féodal



L'Empire des Francs, constitué par Charlemagne au neuvième siècle, peut être considéré comme la fin de l'âge sombre en Europe et le début de l'âge féodal. Des tribus barbares, qui envahirent une grande partie de l'Europe occidentale, apportèrent une meilleure méthode d'organisation des pouvoirs régionaux. L'Église de Rome élaborait une structure sociale unifiée. Charlemagne tenta de remettre en vigueur l'instruction et encouragea un nouvel intérêt pour les arts. Malgré tout, son empire se décomposa après sa mort, et de nouvelles invasions barbares réduisirent à néant une grande partie de son œuvre. Les rois furent dépossédés du pouvoir politique et économique au profit des seigneurs locaux qui dirigeaient au sein d'une hiérarchie de vassalité instable. Le petit peuple travaillait la terre pour subvenir aux besoins de la noblesse et des ecclésiastiques placés au-dessus d'eux.

L'âge des châteaux



Les châteaux apparurent de part et d'autre de l'Europe au neuvième siècle, à la demande des seigneurs régionaux qui cherchaient à renforcer leur pouvoir. Les châteaux les protégeaient de leurs voisins et fournissaient un abri sûr à partir duquel les guerriers montés pouvaient inspecter les alentours et contrôler le pays limitrophe. La conquête du Pays de Galles par Edouard I d'Angleterre fut un événement marquant et caractéristique de l'âge des châteaux. En plaçant une série de châteaux forts à des endroits stratégiques du Pays de Galles, Edouard I put mener à bien sa conquête avec un minimum de combats. Les châteaux étaient imprenables aux guerriers gallois dispersés. Les soldats anglais pouvaient en sortir à loisir, diriger le commerce, l'ensemble des récoltes et collecter les impôts. L'âge des châteaux fut témoin d'une poussée démographique, d'un développement de l'économie et du commerce, des croisades en Terre Sainte, d'un nouvel intérêt pour les arts, de l'ascension de chevaliers et de la formation de puissants royaumes.

L'âge impérial



L'ascension au pouvoir de rois puissants et leur conquête pour fonder un empire conduisit à la période finale du Moyen Âge qui peut être appelée l'âge impérial. Le système féodal fut remplacé par des rois à la tête des nations d'Angleterre, de France, d'Espagne et de Scandinavie. Le commerce prit son essor et les cités se développèrent non seulement en taille mais en puissance. La Renaissance s'amorça en Italie et se propagea à travers l'Europe. La technologie et le savoir surpassèrent les avancées de l'ancien monde. Les armes à feu et autres innovations mirent fin à la domination militaire des chevaliers et des châteaux. Cette fin du Moyen Âge est caractérisée par plusieurs événements importants comme la prise de Constantinople par les Turcs, la découverte du Nouveau Monde, les échanges commerciaux par voie maritime avec l'Asie et la Réforme de Martin Luther.



Pour atteindre l'âge suivant

Cliquez sur le forum, puis sur le bouton **Avancer à l'âge féodal**, **Avancer à l'âge des châteaux** ou **Avancer à l'âge impérial**.

Améliorer vos unités

Au fur et à mesure que vous avancez à travers les âges, vous pouvez payer pour améliorer vos unités militaires existantes, navires, murs et tours en unités possédant de meilleures capacités d'attaque, de défense et de vitesse de réaction. Lorsque vous effectuez des améliorations, toutes vos structures existantes, unités ou navires d'un certain type sont remplacées par une version plus puissante. Toutes les nouvelles structures ou unités seront automatiquement créées dans leur version supérieure. Par exemple, si vous créez 10 miliciens durant l'âge sombre, une fois parvenu à l'âge féodal vous pouvez les faire évoluer en hommes de main, lesquels sont plus forts. Les unités qu'un moine a converties ne peuvent être améliorées; elles conservent leurs attributs à partir du moment où elles ont été converties.

Pour améliorer vos unités militaires, navires, tours et murs

- 1 Pour améliorer vos unités militaires, cliquez sur le bâtiment où elles ont été créées (caserne, caserne d'archers, écurie, monastère, atelier de siège ou château).

–ou–

Pour améliorer les navires, cliquez sur le port.

–ou–

Pour améliorer les murs et les tours, cliquez sur l'université.

- 2 Cliquez sur le bouton de l'unité que vous voulez améliorer.

Par exemple, pour convertir votre milicien en homme de main, cliquez sur la caserne, puis sur le bouton **Convertir en homme d'armes**.

Tous vos miliciens deviendront des hommes de main et le bouton Créer milicien sera substitué par le bouton Créer un homme d'armes.



Pour plus d'informations sur les unités et les technologies pouvant les améliorer, reportez-vous au chapitre VII.

Développer des technologies

Au fur et à mesure que vous avancez à travers les âges, vous pouvez développer de nouvelles technologies pour perfectionner votre civilisation. Par exemple, le Métier à tisser (au forum) rend vos villageois plus difficiles à tuer. Après avoir atteint l'âge suivant, vous pouvez développer des technologies supplémentaires pour faire travailler vos villageois plus efficacement et pour renforcer vos unités militaires. Développer des technologies prend du temps et nécessite des ressources. Cependant, une fois une technologie développée, votre civilisation en récolte immédiatement les bénéfices.

Certaines technologies sont associées et peuvent se compléter d'un âge à l'autre. Par exemple, à l'âge féodal, vous pouvez développer la barde écaillée pour mieux protéger vos unités de cavalerie contre les attaques. À l'âge des châteaux, vous pouvez développer la barde chaînée qui protège encore plus vos unités de cavalerie. Vous trouverez la protection la plus parfaite à l'âge impérial en développant la barde plaquée (toutes développées à la forge).

Pour obtenir des informations à propos des technologies du jeu, reportez-vous au Chapitre VIII et au tableau des « Coûts et Avantages des Technologies » dans l'annexe. Pour obtenir des informations à propos des technologies que votre civilisation peut compléter, reportez-vous au feuillet fourni avec le jeu ou aux arbres technologiques, dans l'annexe.



Chapitre IV

Tactiques Militaires

La reconnaissance

Vous pouvez engager un combat terrestre ou naval. Vous pouvez remporter la plupart des parties en soumettant vos ennemis par la conquête militaire. Il vous faut être le premier joueur à anéantir la capacité d'offensive (d'attaque) de vos adversaires. Vous devez détruire toutes les unités et tous les bâtiments, excepté les éléments suivants : tours, murs, portes, reliques, navires de pêche, pièges à poissons, navires marchands, navires de transport, charrettes de commerce, fermes et moutons.

Vos unités militaires, navires de guerre et tours attaquent automatiquement les unités ennemies lorsqu'elles apparaissent dans leur ligne de mire sauf si vous leur ordonnez d'attaquer une unité différente ou si elles sont définies sur Pas d'attaque.

Les bâtiments et murs ennemis ne sont visibles que lorsque vous explorez la zone où ils sont situés sur la carte. Une fois qu'une zone a été explorée, bâtiments et murs restent visibles. Toutefois, les modifications subies ou apportées aux bâtiments comme les améliorations périodiques, les dommages et destructions ne sont pas visibles sauf si le bâtiment ou mur se trouve dans le champ de vision d'un villageois, d'une unité militaire ou d'un navire de votre civilisation. Les villageois, unités militaires et navires ennemis sont uniquement visibles lorsqu'ils attaquent ou se trouvent dans la ligne de mire d'une unité de votre civilisation. Vous ne pouvez explorer au-delà du cadre de la carte.

Développez la cartographie pour partager l'exploration avec vos alliés ainsi ils peuvent voir ce que les autres ont exploré. Pour plus d'informations sur la cartographie, reportez-vous au chapitre VIII.

Le terrain

En plus des ressources qu'il fournit, le terrain recèle des possibilités tactiques et stratégiques pour le combat. Les types de terrains comprennent :

- ⊗ **L'eau** — Ne peut être franchie par les unités terrestres.
- ⊗ **Les hauts-fonds** — Peuvent être franchis par les unités terrestres et les navires.
- ⊗ **Les forêts** — Infranchissables. Utilisez les villageois et les onagres de siège et les trébuchets pour frayer des chemins à travers les forêts.
- ⊗ **Les falaises** — Infranchissables pour les villageois et unités militaires qui doivent trouver un autre chemin. Les unités faisant feu à partir des hauteurs reçoivent un bonus d'attaque ; les unités faisant feu d'en bas encourent une pénalité d'attaque.

Déplacer les unités

Lorsque vous sélectionnez deux ou plusieurs unités et leur ordonnez de bouger ou d'attaquer, elles manœuvrent automatiquement selon des positions logiques pour créer une formation. Les unités possédant des points de coup élevés et des armures sont placées au front de la formation. Les unités à distance sont placées derrière elles. Les unités faibles, comme les moines ou les trébuchets démontés, sont placées derrière les unités à distance. La formation entière se déplace à la vitesse de l'unité la plus lente.

Lorsque vous ordonnez à un groupe d'attaquer, il intègre une formation en ligne, puis les unités rompent la formation pour attaquer. Par exemple, si vous ordonnez à un groupe d'archers et de fantassins d'attaquer une cible, les archers lancent l'attaque à distance tandis que les fantassins se rapprochent de la cible.



Pour déplacer un villageois, une unité militaire ou un navire

Cliquez sur un villageois, une unité militaire ou un navire (ou sélectionnez un groupe), puis cliquez avec le bouton droit sur l'emplacement désiré.

La vitesse de déplacement des villageois, des unités militaires et des navires dépend de la vitesse de l'unité, du jeu (en cours de partie, cliquez sur le bouton **Menu** puis sur **Options**) et des autres unités dans la formation (s'il y en a) comme il est décrit plus haut.

Grouper les unités

Les groupements vous permettent de contrôler simultanément plusieurs villageois, unités militaires ou navires.



Pour sélectionner plusieurs unités

Faites glisser le pointeur de la souris vers les villageois, unités militaires ou navires que vous voulez grouper.

—ou—

Maintenez la touche CTRL enfoncée, puis cliquez sur les unités individuelles.



Pour sélectionner toutes les unités du même type qui sont visibles à l'écran

Double-cliquez sur une unité. Par exemple, pour sélectionner tous les tirailleurs, double-cliquez sur l'un des tirailleurs.

Pour créer un groupe

- 1 Faites glisser le pointeur de la souris vers les unités que vous souhaitez regrouper.
- 2 Maintenez la touche CTRL enfoncée puis appuyez sur la touche du numéro que vous voulez affecter au groupe. Par exemple, pour affecter le numéro 2 à un groupe, appuyez sur CTRL+2. Le numéro apparaît sur chaque unité du groupe.
Pour sélectionner le groupe, appuyez sur le numéro qui lui a été affecté. Par exemple, pour sélectionner le groupe 2, appuyez sur la touche 2.



Pour ajouter des unités à un groupe

Sélectionnez les unités que vous souhaitez ajouter au groupe.

Maintenez la touche MAJ enfoncée puis appuyez sur la touche du numéro du groupe dans lequel ajouter les unités (le groupe et les nouvelles unités sont sélectionnés). Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur la touche du numéro du groupe dans lequel ajouter les unités.

Déplacer des unités en utilisant des points de passage

Vous pouvez utiliser des points de passage pour ordonner à vos unités de se rendre à un emplacement précis en empruntant un circuit donné. Toute unité mobile (villageois, unités militaires, navires, et ainsi de suite) peut être déplacée à l'aide des points de passage.

Pour déplacer une unité avec des points de passage

- 1 Cliquez sur une unité (ou sélectionnez un groupe).
- 2 Maintenez la touche MAJ enfoncée, puis cliquez avec le bouton droit sur chaque point le long du chemin. Des repères indiquant les points de passage apparaissent à chaque point.
- 3 Relâchez la touche MAJ, puis cliquez avec le bouton droit sur le dernier point du circuit. L'unité (ou le groupe) marche le long du circuit.



Faire traverser l'eau à des unités

Vous pouvez transporter des unités de l'autre côté de la rive en les embarquant sur un navire de transport. Vous pouvez construire un navire de transport au port. Toute unité mobile (sauf les moutons et d'autres navires) peut être embarquée à bord d'un navire de ce type. Les joueurs alliés peuvent transporter les unités des uns et des autres. Chaque navire de transport peut embarquer un nombre limité d'unités par voyage.



Pour connaître la capacité d'un navire de transport

Cliquez sur le navire de transport. La zone d'état en bas de l'écran indique alors la capacité du navire de transport (charge actuelle/ charge maximum).

Pour charger un navire de transport

Cliquez sur une unité, puis cliquez avec le bouton droit sur le navire de transport. Les unités embarqueront à bord du navire.

Pour décharger un navire de transport

Cliquez sur un navire de transport chargé; cliquez sur le bouton **Décharger** puis cliquez sur le point du rivage où vous voulez décharger.

Les attaques

Commander une attaque



Pour ordonner à une unité militaire, un villageois ou un navire d'attaquer

Cliquez sur une unité militaire, un villageois ou un navire (ou sélectionnez un groupe), puis cliquez avec le bouton droit sur le villageois, l'unité militaire, le navire ou le bâtiment ennemi à attaquer.

Signal d'attaque

Un son de cor retentit lorsque vos unités militaires sont attaquées (ou si vous lancez une attaque). Un son de cloche retentit lorsque vos unités non militaires ou vos bâtiments sont attaqués (ou si vous lancez une attaque). Le cor ou la cloche sonne une fois pour chaque attaque lancée par un ennemi particulier dans la zone de l'attaque initiale. Quelques instants plus tard, la zone d'attaque est réinitialisée. Le cor et la cloche retentiront à nouveau si la zone est toujours sous la menace. Les attaques lancées en dehors de la zone initiale (ou par différents joueurs) déclenchent de nouveaux signaux sonores.

Placer des unités et des reliques à l'intérieur de bâtiments

Vous pouvez rassembler vos unités à l'intérieur des bâtiments pour les protéger et les soigner, ainsi que pour lancer des attaques-surprise. Les unités en garnison ne sont pas touchées si le bâtiment est attaqué. Par contre elles en sont éjectées si le bâtiment subit de lourds dommages ou s'il est détruit. Les unités en garnison guérissent automatiquement. Vous pouvez définir un point de rassemblement dans n'importe quel bâtiment pendant que ses unités sont créées. Pour certains bâtiments, les unités ne peuvent pas revenir dans le bâtiment une fois que vous les avez fait sortir (reportez-vous au chapitre III).

Les unités peuvent être rassemblées dans les bâtiments suivants :

- ⊗ **Forum** — Capacité: 15 unités à pied. Les unités peuvent être rassemblées à tout moment. Vous pouvez regrouper des villageois en fixant un point de rassemblement au moment où ces derniers sont créés.
- ⊗ **Tours** — Capacité : 5 unités à pied. Les unités peuvent être rassemblées à tout moment.
- ⊗ **Château** — Capacité : 20 unités de tout type (excepté les armes de siège). Les unités peuvent être rassemblées à tout moment. Vous pouvez regrouper des unités uniques en fixant un point de rassemblement au moment où ces dernières sont créées. Les unités en garnison dans le château guérissent plus rapidement que les unités placées dans les autres bâtiments.
- ⊗ **Caserne** — Capacité : 10 unités de caserne. Les unités ne peuvent être réunies que si vous définissez un point de rassemblement au moment où ces dernières sont créées.
- ⊗ **Caserne d'archers** — Capacité : 10 unités d'archers. Les unités ne peuvent être réunies que si vous définissez un point de rassemblement au moment où ces dernières sont créées.
- ⊗ **Écurie** — Capacité : 10 unités de cavalerie. Les unités ne peuvent être réunies dans l'écurie que si vous définissez un point de rassemblement au moment où ces dernières sont créées.

- ⊕ **Atelier de siège** — Capacité : 10 unités de siège. Les unités ne peuvent être réunies dans l'atelier de siège que si vous définissez un point de rassemblement au moment où ces dernières sont créées.
- ⊕ **Port** – Capacité : 10 navires. Les navires ne peuvent être réunis que si vous définissez un point de rassemblement au moment où ces derniers sont créés.
- ⊕ **Monastère** — Capacité : 10 moines. Vous pouvez aussi rassembler les reliques à l'intérieur du monastère. Les moines ne peuvent être regroupés que si vous définissez un point de rassemblement au moment où ces derniers sont créés.

Un drapeau apparaît au-dessus des bâtiments où les unités sont placées en garnison. Vous et vos alliés pouvez voir les drapeaux. Les joueurs alliés peuvent placer des unités en garnison dans leurs bâtiments respectifs (et les faire sortir lorsqu'ils le désirent). Les unités sont automatiquement éjectées si les joueurs alliés changent d'attitude diplomatique.

Les unités à distance et les villageois peuvent attaquer alors qu'ils se trouvent en garnison. Pour visualiser la force d'attaque additionnelle d'un château ou d'une tour comportant des unités en garnison, cliquez dessus et regardez le résultat affiché dans la barre d'état au bas de l'écran. Le nombre entre parenthèses indiqué après la force d'attaque correspond au bonus dont disposent les unités en garnison. Les châteaux et tours ont une distance de feu minimale à partir de laquelle ils peuvent attaquer. Pour éliminer la distance de feu minimale, vous pouvez développer les meurtrières (à l'université). La caserne, la caserne d'archers, l'atelier de siège, le port et le monastère n'attaquent jamais, même s'ils contiennent des unités en garnison.



Pour rassembler des unités

Cliquez sur une unité (ou sélectionnez un groupe). Maintenez la touche ALT enfoncée, puis cliquez avec le bouton droit sur un château, un forum ou une tour.

Pour rassembler des reliques

Cliquez sur un moine possédant une relique, puis cliquez avec le bouton droit sur le monastère.

Pour disperser toutes les unités ou reliques

Cliquez sur un bâtiment, puis sur le bouton **Disperser**.

Pour disperser une unité particulière

Cliquez sur l'unité dans la barre d'état au bas de l'écran.

Pour éjecter toutes les unités exceptés une

Maintenez la touche CTRL enfoncée, puis cliquez sur l'unité qui doit rester en garnison.

Pour éjecter toutes les unités de même type (par exemple, tous les villageois)

Maintenez la touche MAJ enfoncée puis cliquez sur le type d'unité à disperser.

Pour éjecter toutes les unités de type différent (et ne conserver qu'un type d'unité dans le bâtiment)

Appuyez sur les touches CTRL+MAJ, puis cliquez sur le type d'unité qui doit rester en garnison.

Faire sonner les cloches de la ville

Lorsque vous sonnez le tocsin (au forum), tous vos villageois se rassemblent à l'intérieur du bâtiment disponible le plus proche pour se protéger. S'il n'y a pas assez de place pour tout le monde, les villageois restants poursuivent leurs activités qu'ils avaient avant que la cloche sonne.



Pour sonner le tocsin

Cliquez sur le forum, puis sur le bouton **Sonner les cloches de la ville**.

Pour signaler la fin d'alerte, cliquez à nouveau sur le bouton **Faire sonner les cloches de la ville**.

Tous les villageois rassemblés par le premier son de tocsin se dispersent et retournent à leurs occupations initiales. Si cela n'est pas possible (par exemple, si un villageois était en train de construire un bâtiment qui a été détruit pendant le combat), le villageois retourne à l'endroit où il se trouvait et reste inactif.

Convertir des unités et des bâtiments ennemis

Vous pouvez utiliser des moines pour convertir les unités et bâtiments ennemis dans votre civilisation (couleur de jeu) de façon à ce que vous puissiez les contrôler. Par exemple, si vous convertissez un villageois ennemi, vous pouvez vous en servir pour amasser du bois. Si vous convertissez une caserne ennemie, vous pouvez y créer une infanterie. Les moines non-améliorés peuvent convertir les villageois, les navires et d'autres unités militaires qui ne soient pas des armes de siège. Si vous développez la technologie au Monastère, ils pourront aussi convertir la plupart des bâtiments, des béliers, des trébuchets et des moines ennemis. Les unités converties comptent dans votre population.



Pour convertir une unité ou un bâtiment ennemi

Cliquez sur un moine, puis cliquez avec le bouton droit sur l'unité ou bâtiment ennemi à convertir.

Les moines peuvent convertir la plupart des unités ennemies à distance, toutefois, ils doivent se trouver à proximité des bâtiments, béliers et trébuchets pour les convertir. La réussite de la conversion est aléatoire, elle peut échouer. Après une conversion réussie, les moines doivent se reposer avant d'en entreprendre une nouvelle. Ils ne peuvent pas convertir les forums, châteaux, monastères, fermes, pièges à poissons, murs, portes ou merveilles, ainsi que les unités ou bâtiments alliés.

Pour plus d'informations sur l'amélioration du pouvoir des moines, reportez-vous au chapitre VII.

Les moines ne convertissent pas automatiquement les unités figurant dans leur champ de vision à moins qu'ils ne soient attaqués. Vous devez ordonner à un moine de convertir une unité. Il tentera alors de convertir l'unité dès qu'elle se trouvera à portée de vue. Lorsque le moine a converti une unité, il reste inactif jusqu'à ce que vous lui donniez une autre directive. La réussite de la conversion d'une unité est aléatoire. Les moines doivent récupérer leurs forces après une tentative de conversion réussie. Le pourcentage de récupération est affiché dans la zone de situation au bas de l'écran.

Vous pouvez convertir et utiliser un bâtiment que vous n'avez pas construit, mais les unités et bâtiments convertis conservent leurs attributs (attaque, portée, et ainsi de suite.) après la conversion. Ils ne pourront pas être améliorés. Un moine chargé de convertir une unité ennemie dans une formation, ne convertira que cette unité et non la formation dans sa totalité.

Soigner des unités alliées

Vous pouvez utiliser des moines ou des garnisons pour soigner vos unités afin de restaurer leurs points de coup initiaux.



Pour soigner un villageois ou une unité militaire

Cliquez sur un moine, puis cliquez avec le bouton droit sur l'unité alliée à guérir.

Les moines peuvent rétablir les points de coup des villageois et des unités militaires blessées de leur propre civilisation et des civilisations alliées. Les moines se trouvant à proximité d'unités blessées commencent à les soigner automatiquement. Des moines en nombre soignent plus rapidement qu'un moine seul. Ils n'ont pas besoin de récupérer après cette action comme il leur est nécessaire après une conversion. Les moines ne peuvent pas soigner les bâtiments, les navires ou les unités militaires qui ne soient pas de siège, mais les villageois peuvent les réparer (reportez-vous au chapitre III). Vous pouvez également soigner les unités en les rassemblant dans des bâtiments. Pour plus d'informations à propos des garnisons, reportez-vous à la section « Placer des unités et des reliques à l'intérieur des bâtiments » plus haut dans ce chapitre.

Si un moine fait partie d'une formation, il commence à soigner automatiquement toutes les unités touchées de la formation lorsque celle-ci est au repos.

Ordonner à des unités de patrouiller, monter la garde ou suivre

Vous pouvez ordonner à vos unités militaires d'effectuer une patrouille dans une zone, de protéger une unité ou garder un bâtiment ou de suivre une unité alliée ou ennemie. La réaction des unités face à l'ennemi lorsqu'elles accomplissent ces tâches est déterminée par l'attitude de combat que vous avez adoptée.

Patrouiller

Les unités de patrouille protègent la zone que vous avez désignée. Elles attaquent les unités ennemies qui entrent dans leur champ de vision, mais elles ne s'aventurent pas au-delà des limites de ce champ. Elles reprennent leur itinéraire de patrouille après avoir attaqué l'ennemi.



Pour ordonner à une unité de patrouiller

Activez les commandes avancées en cliquant sur le bouton **Commandes avancées** situé dans le coin inférieur droit de l'écran. Cliquez ensuite sur une unité et sur le bouton **Patrouiller**, puis cliquez sur la zone à surveiller. L'unité patrouillera en arrière et en avant du point de départ que vous avez sélectionné.

Pour ordonner à une unité de patrouiller selon un circuit

Cliquez sur une unité et sur le bouton **Patrouille**, puis maintenez la touche MAJ enfoncée tout en cliquant sur les points de passage à surveiller. Relâchez la touche MAJ pour fixer le dernier point du circuit. Si vous établissez le dernier point de passage sur l'unité de patrouille, celle-ci manœuvrera en boucle. Si vous fixez le dernier point de passage sur le terrain, l'unité rebrousse son chemin et patrouillera en avant et en arrière de ce point. Pour obtenir plus d'informations sur les points de passage, reportez-vous à la section « Déplacer des unités en utilisant des points de passage », plus haut dans ce chapitre.

Monter la garde

Les unités de garde se positionnent de sorte que l'unité ou le bâtiment qu'elles sont chargées de protéger se trouve dans leur ligne de mire. Les gardes attaquent toute unité qui lance une offensive ou entre dans la ligne de mire de l'unité ou du bâtiment qu'elles protègent. Toutefois, elles n'attaquent que lorsqu'elles ne risquent pas de perdre de vue l'unité ou le bâtiment qu'elles protègent.



Pour ordonner à une unité de monter la garde

Activez les commandes avancées en cliquant sur le bouton **Commandes avancées** situé dans le coin inférieur droit de l'écran. Cliquez ensuite sur une unité, cliquez sur le bouton **Protéger**, puis cliquez sur l'unité ou le bâtiment à protéger.

Suivre

Les unités chargées de suivre suivent les unités alliées ou ennemies à la trace à une distance maximale dans la limite de leur champ de vision. Par exemple, vous pouvez ordonner à une unité de cavalerie d'éclairage, qui a une longue ligne de mire, de suivre un soldat à pied qui a une ligne de mire courte, vous pourrez ainsi détecter une unité ennemie plus vite.



Pour ordonner à une unité de suivre d'autres unités

Activez les commandes avancées en cliquant sur le bouton **Commandes avancées** situé dans le coin inférieur droit de l'écran. Cliquez ensuite sur une unité, cliquez sur le bouton **Suivre**, puis cliquez sur l'unité à suivre.



Attitudes de combat

Vous pouvez déterminer la façon de réagir d'une unité militaire lorsqu'elle se trouve en situation de combat.

Pour utiliser les attitudes suivantes, activez les commandes avancées en cliquant sur le bouton **Commandes avancées** situé dans le coin inférieur droit de l'écran.

- ⊕ **Attitude agressive** — Les unités les plus récemment créées adoptent cette attitude par défaut. Les unités agressives attaquent toute unité ou bâtiment situé dans leur ligne de mire et ne s'éloignent qu'une fois qu'elles sont vaincues ou que l'ennemi est anéanti. Il n'existe pas de limite à l'agressivité des unités dans leur combat face à l'ennemi.
- ⊕ **Attitude défensive** — Les unités attaquent les unités ennemies situées dans leur ligne de mire, mais ne les poursuivent que sur une courte distance. Lorsqu'une unité ne peut plus attaquer les unités ennemies depuis l'intérieur de ses frontières, elle revient à l'endroit où elle se trouvait initialement ou retourne aux tâches qu'elle effectuait. Si une unité défensive est attaquée par une unité à distance située en dehors de sa ligne de mire, l'unité défensive subira des dommages sans chercher à contre-attaquer ou à fuir. Les unités défensives ignorent également les attaques ennemies qui surviennent alors qu'elles se déplacent vers un endroit attribué à un joueur.

- ⊗ **Faire face** — Les unités attaquent les unités ennemies qui entrent dans leur ligne de mire. Cependant, elles ne quitteront pas leur emplacement même si elles sont attaquées. Si elles effectuent une patrouille et aperçoivent un ennemi, elles poursuivent leur patrouille. Si elles protègent une unité qui est attaquée, elles n'engagent le combat que si elles peuvent le faire depuis leur position.
- ⊗ **Pas d'attitude d'attaque** — Les unités ne bougent pas et n'attaquent pas, même si elles sont attaquées.



Pour définir une attitude de combat

Cliquez sur une unité, puis cliquez sur le bouton **Attitude agressive**, **Attitude défensive**, **Faire face** ou **Pas d'attitude d'attaque**.

Formations

Généralement, lorsque vous sélectionnez un groupe d'unités militaires et que vous leur ordonnez de se déplacer, il forme automatiquement une ligne ou une colonne selon la distance. Lorsque vous ordonnez à un groupe d'attaquer, il forme une formation en ligne. Les unités quittent la formation pour attaquer. Par exemple, si vous ordonnez à un groupe d'archers et de fantassins d'attaquer une cible, les archers lancent l'attaque à distance alors que les fantassins attaquent à proximité.

Si vous préférez, vous pouvez choisir des formations verrouillées pour votre groupe.



Créer des formations



Pour créer une formation verrouillée

Cliquez sur **Commandes avancées** dans le coin inférieur droit de l'écran et sélectionnez plusieurs unités militaires et le type de formation à créer.

Une fois que vous avez sélectionné une formation verrouillée, les unités sélectionnées restent en formation jusqu'à ce que vous dispersiez la formation ou que vous en utilisiez une autre.

Les unités avec des points de coup et des protections élevés sont placées sur le devant de la formation. Les unités à distance sont placées derrière les précédentes. Les unités faibles sont placées derrière les unités à distance. Toute la formation se déplace à la vitesse de l'unité la plus lente.

Formations et attitudes de combat

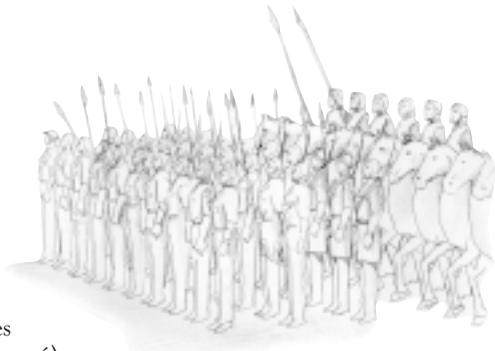
Dans une formation verrouillée, l'attitude de combat choisie affecte les agissements de la formation. Lorsqu'une formation contient des unités à distance et des unités de proximité, le premier objectif des unités de proximité est de protéger les unités à distance.

- ⊕ **Agressive** — Lorsque les unités atteignent leurs cibles, elles se déplacent toutes à proximité et attaquent.
- ⊕ **Défensive** — Dans une formation contenant des unités de proximité et des unités à distance, les unités de proximité n'attaqueront pas leurs cibles à moins qu'elles ne soient très près de l'ennemi et repartiront protéger les unités à distance. Dans une formation ne contenant que des unités de proximité, elles attaqueront toutes.
- ⊕ **Faire face ou Pas d'attaque** — Les unités de proximité ne bougeront pas de leur position.

Types de formation

Les unités peuvent être placées dans les formations verrouillées suivantes :

- ⊕ **Formation en ligne** — Les unités sont placées côte à côte, la formation est plus large que longue. Lorsqu'elle est attaquée, la formation en ligne se tourne vers l'ennemi pour l'affronter. Lorsqu'elles sont au repos (aucun ordre n'a été donné), les unités forment une ligne orientée en direction de leur itinéraire. Ce type de formation est efficace lorsque vous avez un groupe de fantassins et d'archers. Les archers se mettent en ligne derrière les fantassins pour se protéger.
- ⊕ **Formation en carré** — Les unités forment un carré. Les unités faibles sont protégées à l'intérieur du carré. Cette formation fonctionne bien pour protéger des moines ou des armes de siège au centre du carré avec des fantassins ou la cavalerie autour.
- ⊕ **Formation échelonnée** — Une version plus étendue de la formation en ligne, dans laquelle les unités ont de l'espace entre elles pour réduire les dégâts causés par des unités de siège lorsque les unités sont trop près les unes des autres.
- ⊕ **Flanc** — Unités divisées en deux sous-groupes espacés, qui essaient d'encercler l'ennemi lors de l'attaque.





Diplomatie et Commerce

Choisir vos alliés et vos ennemis

Vous pouvez choisir votre attitude diplomatique à l'égard des autres joueurs. En changeant d'attitude diplomatique, vous ne modifiez pas celle des autres joueurs. Par exemple, si vous définissez votre attitude envers un autre joueur comme **Allié**, ce dernier peut très bien, de son côté, avoir défini son attitude à votre égard comme **Ennemi**. Il vous attaquera mais vos unités n'attaqueront pas. En général, si vous modifiez votre attitude en **Ennemi** face à un joueur contrôlé par l'ordinateur, celui-ci fera de même.

Les joueurs peuvent changer d'attitude diplomatique au cours de la partie à moins qu'ils ne soient verrouillés.

Pour choisir votre attitude diplomatique à l'égard d'autres joueurs

- 1 Cliquez sur le bouton **Diplomatie** situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
- 2 Choisissez la position des autres joueurs à votre égard :
 - ⊕ **Allié** — Vos unités défendent les unités et les bâtiments des joueurs alliés comme s'il s'agissait des vôtres. Vous ne pouvez pas attaquer des unités ou des bâtiments appartenant à des alliés.
 - ⊕ **Neutre** — Vos unités ignorent les unités et les bâtiments des joueurs neutres à moins que vous ne leur ordonniez d'attaquer. Si vos unités sont attaquées par des unités neutres, elles se défendent automatiquement.
 - ⊕ **Ennemi** — Vos unités attaquent les unités et les bâtiments des joueurs ennemis qui entrent dans leur champ de vision. Les éclaireurs et les moines n'attaquent pas à vue.

Parties en équipe

Dans une partie en équipe, vous et d'autres joueurs pouvez vous unir pour remporter la partie. Si l'un des joueurs alliés remplit la ou les conditions de victoire, c'est toute l'équipe qui remporte la partie. Jouer en équipe offre un certain nombre d'avantages. Les alliés peuvent mettre des unités en garnison dans les bâtiments des autres joueurs alliés, ouvrir et fermer les portes des joueurs alliés, envoyer des signaux et partager le champ d'exploration (en développant la cartographie au marché). De même, chaque civilisation profitera des avantages des unités uniques. Lorsqu'un joueur accède à l'âge suivant, les autres joueurs sont informés par un message qui s'affiche à l'écran.



Choisir vos alliés

Vous pouvez choisir vos alliés avant de commencer la partie ou en cours de partie. Si vous les choisissez avant, la partie met en place automatiquement vos choix diplomatiques et définit l'interface de dialogue pour envoyer des messages à tous vos alliés. Les forums alliés s'affichent sur la carte lorsque vous démarrez la partie.



Pour choisir vos alliés avant de commencer la partie

Cliquez sur le bouton **Équipe** pour sélectionner le même numéro d'équipe que vos alliés.

La partie définit automatiquement votre attitude diplomatique comme allié et sélectionne Victoire des alliés. Si vous voulez empêcher des joueurs de changer de camp une fois que la partie a commencé, sélectionnez l'option **Verrouiller les équipes** dans Options du jeu. D'autre part, si cette option est sélectionnée, vous ne pouvez verser un tribut qu'aux joueurs alliés.

Pour choisir vos alliés au cours de la partie

- 1 Cliquez sur le bouton **Diplomatie** situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
- 2 Cliquez sur le bouton **Allié** pour chaque civilisation appartenant à votre équipe. Tous les joueurs qui souhaitent être vos alliés devront faire de même.
- 3 Cliquez sur le bouton **Victoire en alliance**. Tous les joueurs voulant participer à une victoire en alliance devront faire de même

Faire signe à vos alliés

Dans une partie multijoueur, vous et vos alliés pouvez vous envoyer des signaux pour indiquer les endroits recelant des ressources ou pour faire savoir que l'un ou l'autre a besoin de renforts.



Pour faire signe à vos alliés

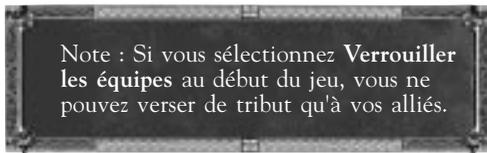
Cliquez sur le bouton **Faire un signe aux alliés**, puis cliquez à un emplacement sur la carte ou sur la mini-carte.

Vos alliés voient apparaître un X sur la mini-carte à l'endroit où vous avez cliqué et entendent un signal sonore.

Verser un tribut aux autres joueurs

Vous pouvez choisir vos alliés avant de commencer la partie ou en cours de partie. Si vous les choisissez avant, la partie met en place automatiquement vos choix diplomatiques et définit l'interface de dialogue pour envoyer des messages à tous vos alliés. Les forums alliés s'affichent sur la carte lorsque vous démarrez la partie.

Une taxe de 30 pour cent est prélevée lors du versement d'un tribut à d'autres joueurs. Par exemple, si vous versez un tribut de 100 points d'or, 130 points d'or seront déduits de votre réserve (100 points vont au joueur et les 30 restants sont perdus). Vous pouvez réduire cette taxe en développant la frappe de monnaie et les banques (au marché).



Pour verser un tribut à d'autres joueurs

- 1 Cliquez sur le bouton **Diplomatie** situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
- 2 Cliquez sur les boutons **Bois**, **Nourriture**, **Or** ou **Pierre** situés à côté du nom du joueur qui doit recevoir le tribut.

Chaque fois que vous cliquez sur le bouton de ressources, 100 points sont ajoutés au montant du tribut (affiché sur le bouton). Le montant de votre réserve (une fois le tribut versé) est affiché en haut de la colonne. Si vous cliquez sur le bouton de ressources alors que vous disposez de moins de 100 points de ressources quelconques, le montant de votre réserve (moins la taxe de transaction) est ajouté au tribut.

Pour annuler le tribut sans l'envoyer, cliquez sur **Annuler les tributs**.

- 3 Pour verser les ressources à l'autre joueur, cliquez sur **OK**.

Le commerce

Il existe deux façons de pratiquer le commerce ; acheter et vendre des ressources contre de l'or et mettre en place des routes commerciales avec d'autres joueurs.

Acheter et vendre des ressources

Le commerce de marchandises vous permet d'acheter et de vendre du bois, de la nourriture et de la pierre provenant de votre réserve contre de l'or. Vous achetez et vendez des marchandises au marché comme s'il s'agissait d'une banque. Par exemple, si vous possédez beaucoup de pierres dans votre réserve mais vous avez besoin d'or pour accéder à l'âge impérial, vous pouvez vendre une partie de votre réserve de pierres contre de l'or. Ou si vous disposez d'une grande quantité d'or mais vous avez besoin de bois pour reconstruire votre flotte, vous pouvez utiliser cet or pour acheter du bois.

L'achat et la vente de marchandises s'effectuent par lots de 100 au cours en vigueur. Le prix d'achat ou de vente fluctue en fonction de la demande, c'est-à-dire en fonction des ressources qui sont le plus vendues ou achetées par les joueurs. Par exemple, le bois coûtera moins cher si les joueurs en vendent beaucoup. Par contre, il coûtera plus cher si les joueurs en achètent beaucoup. Le cours des marchandises est mis à jour après chaque transaction.

Vous pouvez faire diminuer la taxe de transaction, et ainsi augmenter la vigueur du marché, en développant les guildes (au marché).

Acheter ou vendre des marchandises contre de l'or

- 1 Construisez un marché.
- 2 Cliquez sur le marché.
Les boutons situés dans le coin inférieur gauche de l'écran affichent le cours actuel pour l'achat et la vente de marchandises. Par exemple, si le bouton **Vendre du bois** affiche 70, cela signifie que vous pouvez vendre 100 points de bois pour un gain de 70 points d'or. Le prix visible sur le bouton indique le taux actuel (en or) moins la taxe de transaction.
- 3 Cliquez sur le bouton correspondant à la ressource que vous souhaitez acheter ou vendre.
L'or, le bois, la nourriture ou la pierre est automatiquement déduit ou ajouté à votre réserve.

Mettre en place des routes commerciales

Si vous construisez un marché, vous pouvez immédiatement transférer un tribut en nourriture, bois, pierre ou or provenant de votre réserve vers celle d'un autre joueur. Ceci est un moyen efficace pour encourager un joueur à unir ses forces aux vôtres, aider un allié qui a besoin de ressources supplémentaires pour accéder à l'âge suivant, pour construire une merveille ou pour soudoyer un ennemi qui s'apprête à lancer une attaque.

La mise en place et l'entretien de routes commerciales avec d'autres joueurs génèrent des revenus en or. Aucune ressource provenant de votre réserve n'est effectivement utilisée pour le commerce.

Le commerce fonctionne également avec des points de rassemblement. Si vous définissez un point de rassemblement à dans un port ou d'un marché l'emplacement un port ou d'un marché étranger, les unités de commerce se mettent à faire du commerce dès qu'elles sont créées. Pour plus d'informations sur les points de rassemblement, reportez-vous au chapitre III.

Si des unités ennemies attaquent une unité de commerce, cette dernière fait momentanément marche arrière, puis tente de poursuivre sa route. Si le marché ou port étranger sur la route commerciale est détruit, la charrette de commerce ou navire marchand retourne au marché ou au port où il a embarqué les marchandises et attend les ordres. Les unités de commerce ne peuvent rapporter l'or qu'aux endroits appartenant à leur propriétaire, non aux alliés.

La quantité d'or qu'une unité de commerce rapporte d'un marché étranger ou d'un port s'affiche dans la zone d'état en bas de l'écran lorsque vous sélectionnez l'unité concernée.

Pour mettre en place une route commerciale

- 1 Construisez une charrette de commerce au marché ou bien un navire marchand au port.
- 2 Cliquez sur la charrette de commerce ou sur le navire marchand, puis cliquez avec le bouton droit sur un marché ou un port étranger avec lequel commercer.

La charrette de commerce ou le navire marchand se déplace vers le marché ou port avec à bord une cargaison de marchandises. Il ramasse une cargaison d'or (les revenus générés par les marchandises vendues), puis retourne à votre marché ou port pour déposer l'or dans votre réserve. L'unité de commerce poursuit ses allées et venues le long de la route commerciale jusqu'à ce que vous décidiez de l'envoyer à un autre endroit ou qu'elle soit détruite ou convertie par les ennemis.

Chapitre VI



Bâtiments

Les bâtiments que vous construisez déterminent le type de soldats que vous pouvez créer et les technologies que vous pouvez développer pour améliorer votre civilisation. Par exemple, vous avez besoin d'une caserne pour créer et convertir les unités d'infanterie et d'une forge pour améliorer leur force d'attaque et leur armure. Les bâtiments économiques comme le forum et le moulin apportent un soutien à votre civilisation et améliorent votre économie. Par exemple, vous utilisez un moulin pour déposer de la nourriture et pour développer des technologies qui améliorent la production de nourriture de vos fermes.

Vous pouvez augmenter la ligne de mire de tous vos bâtiments en développant la tour de guet et la patrouille de ville (dans le forum) et la puissance en développant la maçonnerie et l'architecture (à l'université). Les tours et quelques autres bâtiments ont aussi d'autres technologies qui les améliorent.

Pour plus d'informations sur la construction des bâtiments, reportez-vous au chapitre III. Pour des informations sur les technologies permettant d'améliorer les bâtiments, reportez-vous au chapitre VIII.

Bâtiments économiques

Les bâtiments économiques apportent un soutien à votre civilisation et améliorent votre économie.

Forum

Le forum est le pivot de votre civilisation. Il vous permet de réaliser les actions suivantes (pour plus d'informations, reportez-vous aux chapitres III et IV) :

- ⊕ Créer de nouveaux villageois.
- ⊕ Déposer toutes les ressources (nourriture, pierres, bois et or) dans votre réserve.
- ⊕ Avancer à l'âge suivant.
- ⊕ Développer une technologie qui améliore vos villageois et vos bâtiments.
- ⊕ Sonner la cloche de la ville pour mettre les villageois en sécurité à l'intérieur pendant l'attaque de l'ennemi.



Chaque forum peut accueillir 5 unités de population et peut recevoir en garnison 15 villageois ou soldats pour les protéger et les guérir. Les forums avec des unités en garnison peuvent tirer des flèches sur les soldats ennemis. Après avoir avancé à l'âge des châteaux, vous pouvez construire des forums supplémentaires près de vos ressources éloignées pour développer votre civilisation. Les forums ne peuvent pas être convertis par les moines ennemis.

Vous pouvez augmenter la puissance de l'attaque de vos forums en développant l'empenne, la flèche à empenne et la fortification (à la forge); la ligne de mire en développant la sentinelle de la ville et la patrouille de la ville (au forum); les points de coup, la protection et la précision en développant la maçonnerie, l'architecture et la balistique (à l'université).

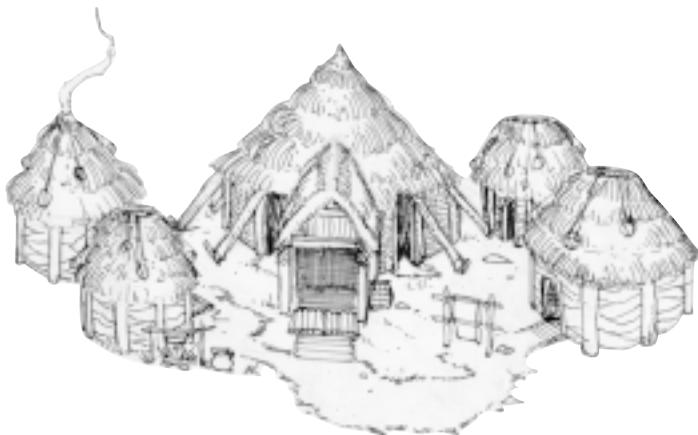
Tous les villages et toutes les villes disposaient d'un centre administratif qui était le siège du pouvoir gouvernemental et des dirigeants. Durant l'Âge sombre, ce centre pouvait être la maison du chef local. Plus tard, il fut parfois le palais de la ville ou le château du seigneur local. Le forum était souvent l'endroit où d'importantes réserves étaient stockées, en particulier les excédents de nourriture. La destruction du forum signifiait souvent la perte de l'infrastructure gouvernementale de la ville. Si celui-ci ne pouvait pas être restauré, la ville ou le village cessait de fonctionner.



Habitation

Les habitations hébergent la population de votre civilisation. Plus vous avez d'habitations, et plus votre population peut s'accroître. Chaque maison accueille 5 unités de population. Avant de pouvoir créer de nouveaux villageois, des unités militaires, des navires ou des charrettes de commerce, vous devez disposer de suffisamment d'habitations pour les accueillir. L'indicateur de population (en haut de l'écran) affiche la population actuelle/possible. Il clignote quand vous devez construire de nouvelles habitations. Pour plus d'informations sur la population, reportez-vous au chapitre III.

Au Moyen Âge, en Europe, les paysans gardaient souvent des animaux de ferme dans une pièce à part ou au rez-de-chaussée de leur maison. Les marchands et les artisans utilisaient également le rez-de-chaussée comme lieu de vente et ils vivaient dans la partie supérieure. Les seigneurs vivaient dans des manoirs plus grands, avec des cuisines séparées pour réduire les risques d'incendie. Au cours de l'âge sombre, les demeures des seigneurs étaient fortifiées, avant l'avènement des châteaux.





Moulin

Le moulin sert à déposer la nourriture et à développer des technologies pour améliorer la production de nourriture de vos fermes. Construisez des moulins près des sources de nourriture pour stocker la nourriture plus vite. Vous devez avoir un moulin avant de pouvoir construire des fermes ou un marché.

L'une des premières entreprises industrielles du Moyen Âge était le moulin. Issue de l'antiquité, cette technologie plus rapide que l'autre méthode consistant à se rompre le dos pour moudre du blé et d'autres céréales en farine.

Les moulins utilisaient la force de l'eau, du vent et des animaux pour faire tourner la meule. Le blé était transformé en farine et le propriétaire du moulin en gardait une partie comme compensation. Les moulins appartenaient soit à des seigneurs ou entrepreneurs locaux, soit à des monastères. Les profits des moulins étaient source de conflits et de concurrence et la communauté devait payer le droit de moudre le grain et le défendre. Les meuniers pouvaient devenir relativement riches. Ils se mirent à faire partie de la nouvelle classe moyenne de marchands et d'artisans qui prit de l'ampleur au cours du Moyen Âge.



Ferme

Les fermes fournissent une source de nourriture renouvelable. Les fermes sont construites par les villageois qui y stockent ensuite la nourriture. Chaque ferme apporte une quantité limitée de nourriture avant d'être mise en jachère et être reconstruite. Pour reconstruire une ferme,

sélectionnez un villageois et cliquez avec le bouton droit sur la ferme à reconstruire. Un seul villageois à la fois peut travailler à la ferme. Avant de pouvoir construire des fermes, vous devez construire un moulin. Les fermes ne peuvent pas être converties par les moines ennemis. Vous pouvez exploiter des fermes ennemies abandonnées.

Vous pouvez augmenter la production de vos fermes en développant le harnais de cheval, la charrue lourde et la rotation des cultures (au moulin).

La technologie agricole a été développée au Moyen Âge et améliorée. Les terres de l'Europe du Nord étaient souvent de riches dépôts glaciaires cachés sous la densité des forêts. Au cours du Moyen Âge, la plus grande partie de cette terre a été défrichée et convertie en exploitations agricoles. Les principales améliorations de la technologie en agriculture ont été le harnachement des chevaux, la grosse charrue et l'alternance des cultures. Le nouvel harnachement du cheval n'étranglait pas l'animal et augmentait sa force de traction.

La grosse charrue pouvait pénétrer dans la terre dense. En Europe, les fermes étaient souvent des entreprises collectives dans lesquelles chaque famille recevait le produit de plusieurs portions du champ. La production d'autres portions revenait directement au seigneur local, comme paiement du loyer.



Camp de mineurs

Le camp de mineurs est utilisé pour déposer des pierres et de l'or et pour développer des technologies permettant de perfectionner votre capacité d'extraction de la pierre et de l'or. Construisez des terrains d'exploitation minière près des mines d'or et des carrières pour stocker plus vite vos ressources.

L'activité des mines s'est poursuivie tout au long du Moyen Âge, en particulier pour le fer, le sel, le cuivre, l'étain, l'or, le charbon et l'argent. L'invention de la poudre à canon augmenta la demande de soufre et de salpêtre. Vers 500 après J.-C., rares étaient les gisements de surface importants et il fallait creuser les mines sous la terre. La volonté d'améliorer la productivité et la sécurité de l'exploitation minière conduisit à des

améliorations très importantes de la technologie. Les premiers rails servant à pousser les chariots de minerais hors de la mine annonçaient les futures voies de chemin de fer. Le besoin en pompes de puits de mine plus puissantes, afin d'extraire l'eau et d'introduire de l'air frais, conduisit à l'avènement des locomotives à vapeur.



Camp de bûcherons

Le camp de bûcherons est utilisé pour déposer le bois et développer des technologies permettant d'augmenter votre rendement pour le stockage du bois. Construisez des camps de bûcherons près des forêts pour stocker plus rapidement le bois.

Les grandes forêts de l'Europe de l'âge sombre représentaient une importante ressource naturelle, convertie en bois de construction et en bois à brûler pour le carburant. Le bois était coupé à partir de bûches dans un camp de bûcherons. Les premiers camps de

bûcherons exigeaient un travail très intense. On plaçait une bûche perpendiculairement au sol au-dessus d'un trou, avec un homme au-dessus et l'autre dans le trou ; une grande scie en fer était utilisée pour débiter des planches de la bûche. Au Moyen Âge, des technologies plus performantes ont été développées qui utilisaient la force de l'eau ou des animaux pour manier les scies en fer et augmenter la productivité.



Port

Le port est utilisé pour construire des bateaux, développer la technologie navale et réaliser des échanges commerciaux avec d'autres civilisations. C'est également là que les bateaux de pêche déposent la nourriture. Vous pouvez également rassembler des bateaux dans le port si, lors de leur création vous y indiquez un point de rassemblement. Ils ne peuvent plus rentrer une fois qu'ils sont dispersés. Pour plus d'informations sur la construction des bateaux, reportez-vous au chapitre VII. Pour plus d'informations sur les échanges commerciaux, reportez-vous au chapitre V.

L'apparition de gros navires marchands a entraîné la construction de ports pour permettre à ces navires d'accoster et d'être déchargés. Ces nouveaux navires ne pouvaient pas être facilement tirés vers la rive pour le déchargement. En plus des ports, il y avait les chantiers navals où l'on construisait les navires.



Piège à poissons

Les pièges à poissons apportent une source de nourriture renouvelable.

Les pièges à poissons sont disponibles à l'âge féodal, une fois que vous aurez construit un bateau de pêche. Les pièges à poissons sont fabriqués dans l'eau par les navires de pêche qui stockent ensuite la nourriture ainsi

obtenue. Un seul navire de pêche à la fois peut rassembler de la nourriture d'un piège à poissons. Chaque piège à poissons permet d'obtenir une quantité limitée de nourriture avant de s'effondrer : il faut alors en refabriquer un autre. Quand un piège à poissons s'effondre, le navire auquel il est assigné se déplace jusqu'au piège et devient inactif. Pour refabriquer un piège à poissons effondré, cliquez sur le navire de pêche inactif, puis sur le piège avec le bouton droit.

Les poissons séchés et salés étaient des produits de valeur au Moyen Âge car ils représentaient une source de protéines facile à transporter et à stocker. La morue d'Islande et de Norvège était une ressource particulièrement appréciée. Le perfectionnement de la technologie de la pêche comprend le piège à poissons qui permettait de capturer les poissons qui migraient en remontant les fleuves et dans les régions côtières.



Marché

Le marché vous permet de faire du commerce avec d'autres joueurs par voie terrestre, d'acheter et de vendre des ressources et d'offrir des ressources à d'autres joueurs comme tribut. Il sert aussi à développer une technologie permettant d'améliorer votre communication avec les alliés et de réduire le coût du commerce des produits et des tributs. Vous devez avoir un moulin avant de pouvoir construire un marché. Pour plus d'informations sur le marché, reportez-vous au chapitre V.

L'âge sombre apportant avec lui de meilleures conditions économiques, l'échange de produits et des savoir-faire se développa. Les villes de toutes tailles réservèrent une zone pour le marché où les fermiers et les commerçants pouvaient installer leur étalage et vendre leurs marchandises. Un ou plusieurs jours par semaine étaient consacrés au marché qui devint le théâtre des moments forts de la vie sociale durant la semaine de travail. Le marché était également un lieu d'échange d'idées, de divertissements (bardes, acrobates, musiciens) et de diffusion des nouvelles.



Forge

La forge vous permet d'améliorer la force d'attaque et l'armure de votre infanterie, des archers de la cavalerie et des

tours. Vous devez avoir une forge avant de pouvoir construire un atelier de siège.

La technologie du travail du fer a été enseignée par les tribus barbares d'Europe avant la chute de Rome et elle s'est propagée au cours de l'âge sombre. Le travail du fer était réalisé dans la forge. À la forge, le fer était forgé et martelé puis transformé en outils, armes, boucliers et armures. La forge fut le lieu d'importantes innovations réalisées par les artisans au cours de leur activité de production. La capacité de fabriquer des armes et des armures devint un talent très prisé et récompensé. Les forgerons, les armuriers et les fabricants d'armes entrèrent dans la nouvelle classe moyenne.



Monastère

Les monastères vous permettent de créer des moines et d'améliorer leur capacité à soigner les blessés et à convertir l'ennemi. Les monastères ne peuvent pas être convertis par des moines ennemis. Les reliques qui sont gardées dans un monastère vous procurent un approvisionnement permanent d'or pour votre réserve, comme l'explique le chapitre IV. Rassembler toutes les reliques est un moyen de gagner une partie (reportez-vous au chapitre II). Vous pouvez

mettre vos moines en garnison au monastère si, lors de leur création, vous y indiquez un point de rassemblement.

Ils ne peuvent plus rentrer une fois qu'ils sont dispersés.

Les monastères étaient des communautés religieuses fermées où des prêtres, des érudits et des croyants vivaient à l'écart pour se consacrer à la prière, à l'étude et au culte. La vie monastique fut adoptée par plusieurs religions dont la religion chrétienne et le bouddhisme. Les personnes qui vivaient dans les monastères étaient des moines. Dans certaines régions d'Europe à l'âge sombre, les monastères étaient les seuls lieux d'apprentissage. En Irlande, par exemple, les monastères contribuèrent à la préservation de connaissances très anciennes et à leur diffusion en Europe lors du déclin de l'âge sombre. Au fil du temps, les monastères s'enrichirent de dons de terres. Ils devinrent de très importantes institutions dont sortaient des hommes cultivés pouvant devenir administrateurs. Ils apportaient également des soins médicaux et des secours d'urgence grâce à leur réserve de nourriture.



Université

L'université sert à développer la technologie vous permettant d'améliorer vos bâtiments, tours, murs et les unités à projectiles.

Pendant les jours les plus noirs de l'âge sombre, l'enseignement était quasiment inexistant en Europe. Un petit groupe de prêtres et de moines dans des monastères isolés perpétuait l'apprentissage de la lecture et de l'écriture et conservait les livres en copiant de vieux manuscrits. Charlemagne tenta d'inverser cette tendance en créant une école pour former un groupe d'hommes qui pourraient l'aider à contrôler son empire, mais cette expérience prit fin notamment en raison de la nouvelle vague d'invasions des barbares en provenance du Nord et de l'Est. Les premiers centres d'enseignement apparurent dans les villes dotées de grandes cathédrales comme Cambridge, Oxford, Padoue et Paris. Les futurs prêtres et les chefs de l'église recevaient l'enseignement du latin, de la Bible, de la philosophie chrétienne, et autres écrits chrétiens. L'enseignement de la médecine, des sciences et des mathématiques ne fut dispensé que beaucoup plus tard. Les diplômés de ces universités étaient à la tête de l'Église et ces hommes érudits furent au service de plusieurs générations de rois européens, en tant que conseillers et administrateurs.



Merveille

La construction d'une merveille du monde démontre la supériorité de votre civilisation. Une merveille coûte cher et exige beaucoup de temps. Dans la plupart des parties, la construction d'une merveille qui résiste pendant une certaine période de temps permet de gagner la partie.

Les caractéristiques culturelles des grandes civilisations du Moyen Âge se distinguaient en particulier par leur architecture. Les bâtiments au Japon, en Scandinavie, en Angleterre, à Constantinople étaient très différents les uns des autres et faisaient appel à des techniques de construction différentes. Dans la plupart des cas, les édifices, particulièrement remarquables, permettaient de représenter la grandeur de la civilisation ayant construit ces bâtiments. Parmi ces images culturelles du Moyen Âge, citons la cathédrale de Chartres, le Palais de Charlemagne et le Hagia Sophia à Constantinople.

Bâtiments militaires

Les bâtiments militaires sont utilisés pour créer, développer et améliorer vos unités militaires.



Caserne

La caserne sert à créer et à améliorer l'infanterie. Vous pouvez mettre vos unités de casernes en garnison aux casernes si, lors de leur création, vous y indiquez un point de rassemblement. Elles ne peuvent plus rentrer une fois qu'elles sont dispersées. Vous devez avoir une caserne pour construire un camp de tir à l'arc ou une écurie.

Les armes sont fabriquées et stockées dans la caserne, où les soldats s'entraînent. Pendant le Moyen Âge, la caserne était intégrée à l'ensemble du château. Elle devint également la partie du château où les soldats de carrière vivaient, prêts à intervenir pour défendre le château ou pour maintenir l'ordre dans les alentours.



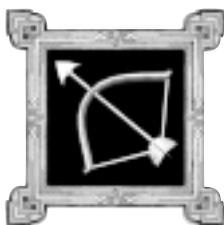
Écurie

L'écurie est utilisée pour créer et améliorer la cavalerie. Vous pouvez mettre vos unités d'écurie en garnison à l'écurie si, lors de leur

création, vous y indiquez un point de rassemblement. Elles ne peuvent plus rentrer une fois qu'elles sont dispersées. Vous devez avoir une caserne avant de pouvoir construire une écurie.



À mesure qu'on avançait dans le Moyen Âge, l'importance croissante des guerriers montés augmentait la demande de chevaux qui étaient nourris et logés dans l'écurie. Différentes variétés de chevaux étaient élevées, comme les chevaux utilisés pour les longs trajets, les chevaux rapides pour les brefs déplacements et les chevaux de bataille. Les unités de la cavalerie d'éclaireurs et de la cavalerie légère avaient besoin de chevaux rapides et très résistants. Les chevaux de bataille, d'une grande puissance, étaient montés par des chevaliers armés de pied en cap pour le combat. Les guerriers montés s'entraînaient dans l'écurie pour apprendre les rudiments du combat à cheval, armés d'une lance, d'une épée, d'un fléau, d'une massue ou d'un marteau. Dans d'autres régions du monde, on dressait des chameaux et des éléphants pour le combat monté.



Camp de tir à l'arc

Le camp de tir à l'arc est utilisé pour créer des archers. Vous pouvez mettre vos unités de casernes d'archers en garnison aux casernes d'archers si, lors de leur création, vous y indiquez un point de rassemblement. Elles ne peuvent plus rentrer une fois qu'elles sont dispersées. Vous devez avoir une caserne avant de pouvoir construire un camp de tir à l'arc.

Les armes à projectiles, telles que l'arc, traversèrent l'antiquité et se répandirent au Moyen Âge dans la plupart des contrées du monde, à l'exception de l'Europe du Nord où, pendant des siècles, les forêts denses ne favorisèrent pas l'utilisation de l'arc. Le lancer d'armes, comme les haches, les javelots et les couteaux, y était plus répandu. L'usage de l'arc y prit plus d'ampleur quand les forêts furent éclaircies. L'entraînement au maniement des armes à projectiles se déroulait au camp de tir à l'arc. L'entraînement des archers était très populaire en Angleterre où chaque ville possédait son camp de tir à l'arc et où des compétitions avaient lieu toutes les semaines afin d'encourager cette pratique. L'Angleterre pouvait facilement recruter, parmi son important groupe d'archers, plusieurs milliers d'archers experts pour les armées qui se rendaient en France. Quand les arbalètes et les premières armes à feu firent leur apparition, les hommes s'entraînaient à l'utilisation de ces armes dans un camp de tir transformé.



Château

Le château est une structure de défense très puissante qui coûte cher et prend du temps à être construit. C'est là que votre civilisation va pouvoir créer son unité unique et fabriquer des trébuchets puissants. Plusieurs technologies militaires importantes peuvent également être développées au château.

Un château peut accueillir 20 unités et peut rassembler 20 villageois ou unités militaires (excepté les armes de siège). Vous pouvez les rassembler quand vous le desirez. Si vous y indiquez un point de rassemblement lorsque vos unités uniques sont créées, elles y seront rassemblées directement. Les unités rassemblées dans le château guérissent plus vite que les unités rassemblées dans un autre bâtiment.

Les premiers châteaux apparurent en Europe au neuvième siècle, constituant une amélioration de la forteresse du seigneur local. Les châteaux étaient tactiquement défensifs mais stratégiquement offensifs. S'ils étaient bien défendus, ils étaient difficiles à prendre et offraient une base sûre d'où la force mobile de guerriers pouvait assurer le contrôle politique. Un seigneur local s'y installait pour y vivre, avec une armée professionnelle d'hommes de combat à son service. Les châteaux se répandirent à travers l'Europe aux dixième et onzième siècles par réaction à la faiblesse du pouvoir central et aux invasions des barbares venus du Nord et de l'Est. Les rois passèrent la fin du Moyen Âge à tenter de reprendre le contrôle des châteaux érigés par les seigneurs locaux. Le développement d'une artillerie lourde mobile et fiable au quinzième siècle finit par rendre les châteaux obsolètes.



Atelier de siège

L'atelier de siège sert à construire des armes de siège. Vous pouvez mettre vos unités de garnison à l'atelier de siège si, lors de leur création, vous y indiquez un point de rassemblement. Elles ne peuvent plus rentrer une fois qu'elles sont dispersées. Vous devez avoir une forge avant de pouvoir construire un atelier de siège.

La construction de châteaux et de villes fortifiées généra une demande de machines d'artillerie capables de démolir des murs et d'ouvrir les fortifications pour envoyer les troupes à l'assaut. Sans ces armes d'artillerie, la prise d'un château nécessitait un long siège coûteux qui finissait par pousser les défenseurs, affamés, à se rendre. La capacité de tenir un siège ou non, dépendait de la longueur de la saison de la campagne, du coût des provisions à fournir à l'armée faisant le siège, des pertes dues à la maladie dans le camp et du climat. Les béliers, les trébuchets et les autres instruments de siège étaient utilisés pour créer rapidement une brèche dans les fortifications et décider de l'issue. Les instruments de siège étaient construits dans un atelier de siège.



Porte

Les portes permettent à vos unités de passer à travers les murs. Vous pouvez construire des portes en haut des murs existants et les ouvrir ou les fermer. Vous devez les fermer pendant une attaque pour éviter qu'elles ne s'ouvrent accidentellement à l'approche d'une unité alliée. Les portes s'ouvrent et se ferment automatiquement pour vous et vos alliés, à moins qu'elles ne soient verrouillées.



Pour fermer et ouvrir les portes

Cliquez sur une porte, puis cliquez sur le bouton **Verrouiller la porte** ou **Déverrouiller la porte** en bas à gauche de l'écran.

Les portes étaient construites dans les murs pour permettre l'accès à une fortification. Les portes pouvant être les parties les plus vulnérables d'une position défensive, on accordait un soin particulier à les faire très résistantes. Un type de porte courant était la herse, une lourde grille en métal soulevée par un treuil. La herse était maintenue en place par des rainures dans la maçonnerie de la porte et par son propre poids. Un long passage étroit, qui s'ouvre du haut, était généralement placé derrière la herse. Les attaquants qui cherchaient à passer la porte restaient ainsi vulnérables aux tirs des soldats dans ce passage.



Palissade

Les palissades sont des murs en bois, économiques et vite construits. Vous pouvez les construire sur le champ de bataille comme remparts provisoires pour ralentir l'ennemi et pour être averti de leur approche.

Pendant l'âge sombre, les tribus barbares migraient à travers l'Europe, repoussées par d'autres migrations venues de l'Est et à la recherche d'une terre où s'établir. Les bandes de guerriers parcouraient les terres en cherchant à piller tout ce qu'ils trouvaient. Au cours de ces périodes troublées, il fallait prendre des précautions pour se défendre. Les villages étaient fortifiés à l'aide de palissades, des remparts en bois. Même si les remparts en pierre étaient préférables, le bois était abondant et facile d'emploi et le temps nécessaire pour ériger une palissade était beaucoup plus court que pour un mur de pierre. La nuit, les villageois apportaient leurs réserves de vivres, de marchandises et d'outils à l'abri dans l'enceinte des palissades.



Mur de pierre

Les murs de pierre sont plus résistants que les palissades mais ils coûtent plus chers. Ils ralentissent votre ennemi et vous donnent une chance de les repousser. Vous pouvez convertir vos murs de pierre en murs fortifiés à l'université.

Les civilisations les plus importantes et les plus avancées perfectionnèrent leurs défenses en construisant des murs de pierre dès que cela était possible. Un rempart de pierres bien construit assurait une protection contre les attaquants car il ne pouvait être détruit qu'au prix d'un rude combat. La prise d'une ville fortifiée ou d'un château fortifié nécessitait un long siège ou de longs combats à l'aide de puissants instruments de siège. La construction de murs de pierre coûtait cher et prenait beaucoup de temps, mais en valait la peine s'il s'agissait de sauvegarder des sites privilégiés. Les remparts qui protègent les alentours de Constantinople comptent parmi les plus célèbres remparts du Moyen Âge. Ces remparts résistèrent aux assauts intermittents pendant des millénaires. On leur doit en partie

d'avoir détourné vers Rome les tribus de barbares venus du Nord et de l'Est, bien que Constantinople ait représenté un objectif plus attrayant. Un autre rempart célèbre du Moyen Âge est la grande muraille de Chine. Construite à l'antiquité, elle fut étendue et reconstruite par endroits par plusieurs dynasties. La frontière de la Chine était si longue que la Grande Muraille ne pouvait pas suffisamment être défendue et devenir un bouclier. Elle permettait aux Chinois d'être prévenus de l'attaque des Mongols. Mais par-dessus tout, elle ralentissait la progression des attaquants et les dissuadait de traverser la frontière, donnant aux armées impériales le temps de les intercepter.



Mur fortifié

Les murs fortifiés sont plus résistants que les murs de pierre mais leur construction est longue et coûteuse. Dans Age of Empires II, les murs fortifiés ne permettent pas de tirer sur l'ennemi. La pierre armée est difficile à rompre sans armes de siège.

Les murs fortifiés représentaient un développement des murs en pierre, réalisés en construisant des positions de combat dans le mur afin que les défenseurs puissent être plus efficaces pour repousser les assauts. Les places fortes et les bastions permettaient aux défenseurs de tirer sur l'ennemi à la base du mur, où ils auraient pu être autrement en sécurité. Les trois lignes des murs de pierre à l'extérieur de Constantinople étaient fortifiées par des centaines de tours, qui en faisaient des sites imprenables jusqu'à l'avènement du canon.



Avant-poste

Les avant-postes sont des points d'observation fixes qui vous alertent de l'avancée de l'activité ennemie dans les environs. Ils ont une ligne de mire importante qui peut être améliorée grâce au développement de technologies au forum. Contrairement aux autres tours, les avant-postes n'attaquent pas et ne permettent pas aux unités de se mettre en garnison à l'intérieur.

En 500 avant Jésus-Christ, le monde était beaucoup moins peuplé que le monde d'aujourd'hui et il y avait de grandes étendues de terres vides et désolées. Pour faire le guet aux frontières, les seigneurs établirent des avant-postes qui les avertissaient en cas d'attaque et leur rapportaient les mouvements des envahisseurs et des caravanes de commerce. Avec l'augmentation de la population et sa sédentarisation, les avant-postes furent progressivement remplacés par l'implantation de châteaux et de communautés sur les frontières.



Tour de guet

La tour de guet est une simple tour de pierre qui attaque automatiquement les unités ennemies et les bâtiments se trouvant à sa portée. Les unités peuvent se mettre en garnison à l'intérieur pour se protéger et augmenter la force d'attaque de la tour. Vous pouvez convertir vos tours de guet en tours de garde à l'université.

Quelques-unes des premières structures de pierre étaient de simples tours de guet. De la tour de guet, un seigneur local pouvait surveiller une vaste zone. Grâce à sa structure de pierre, la tour était imprenable face aux assauts, sauf en cas d'attaque d'une importante armée. Le seigneur pouvait se retirer dans sa tour, mettre les animaux dans la partie inférieure, stocker des réserves et des objets de valeur au premier étage, vivre aux étages supérieurs et combattre du sommet. Les Normands étaient réputés pour la construction de tours de guet en pierre sur les terres de Normandie et en Angleterre, pour effectuer le contrôle militaire et politique.



Tour de garde

La tour de garde est une amélioration de la tour de guet. Elle est plus puissante et plus performante au combat. Les unités peuvent se mettre en garnison à l'intérieur pour se protéger et augmenter la force d'attaque de la tour. Vous pouvez transformer vos tours de garde en donjons à l'université.

La tour de défense a continué d'évoluer au cours du Moyen Âge, devenant plus forte, plus grande, et mieux conçue pour la défense. Alors que les premières tours de garde étaient carrées, elles furent ensuite généralement rondes, afin d'éliminer tout angle aigu pouvant être démoli. Les postes de combat au sommet d'une tour de garde étaient perfectionnés pour protéger les défenseurs. Des palissades s'élevaient au sommet, permettant aux défenseurs d'atteindre les pieds de la tour de garde avec des projectiles. Les entrées des tours de garde étaient plus élaborées et plus faciles à défendre.



Donjon

Le donjon est une transformation de la tour de garde. Il est plus fort et a une plus grande capacité de combat. Les unités peuvent se mettre en garnison à l'intérieur pour la protection et pour ajouter une force d'attaque à la tour.

Le bâtiment central le plus robuste, à l'intérieur d'un château, s'appelait le donjon. Il constituait le dernier bastion de défense à l'intérieur si les murs et les tours extérieures étaient prises. Les autres défenseurs se repliaient à l'intérieur du donjon pour la défense finale. Le donjon était comme un petit château et il tenait souvent lieu de château pour réduire les coûts. Bien que beaucoup plus petits que les châteaux, les donjons pouvaient jouer le même rôle à une plus petite échelle. Ils étaient difficiles à prendre, sauf par une grande armée bien équipée.



Tour de bombarde

La tour de bombarde dispose d'un vaste champ de vue pour traquer les ennemis. Vous devez développer la chimie et la tour de bombarde (à l'université) avant de pouvoir construire des tours de bombarde. En raison de la nouvelle architecture nécessitée, les tours préexistantes ne peuvent pas être transformées en tours de bombarde. Seule l'acquisition de la technologie vous permet de construire des tours de bombarde.

À la fin du Moyen Âge, le développement du canon a changé l'ingénierie militaire en rendant les châteaux traditionnels obsolètes car leurs hauts murs verticaux étaient particulièrement vulnérables aux tirs de canon directs visant leurs pieds. Les experts militaires ont donc construit de nouvelles structures moins exposées en installant les canons à l'intérieur des structures elles-mêmes pour augmenter leurs positions de défense le long des côtes, près des fleuves importants et en d'autres points stratégiques. Ces nouvelles tours de bombarde balayaient les abords des ports et des villes, les rendant plus difficiles à attaquer.



Unités

Infanterie

L'infanterie est l'ensemble des soldats à pied utilisés dans les combats en corps à corps. Elle est relativement économique et facile à créer. Elle est habituellement très efficace contre les bâtiments et les archers de cavalerie mais faible contre les tours et les armes de siège. Vous pouvez créer et développer des unités d'infanterie dans la caserne et améliorer leur force d'attaque et leur armure à la forge.



Milice

Unité d'infanterie la plus élémentaire. Création rapide et peu chère. C'est le seul soldat créé à l'âge sombre.

Créée dans
Fort contre
Faible face

Conversions

Caserne

Tirailleurs, chameaux, cavalerie légère

Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux, cataphractes

Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)

Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)

Mire — Pistage (caserne)

Vitesse — Écuyers (caserne)

Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les paysans locaux et les ouvriers appelés pour des interventions militaires en situation d'urgence constituaient la milice. Ces soldats temporaires étaient généralement dotés d'armes et d'une armure de seconde main. Ils retournaient à leurs occupations habituelles dès que l'état d'urgence était terminé. On avait souvent recours à la milice pour les troupes de deuxième ligne quand les grands seigneurs rassemblaient leurs vassaux pour une campagne. La milice était disponible pour les combats moins difficiles et pour donner un coup de main à l'armée principale pour certaines tâches. Harold Godwinson d'Angleterre tint bon à Hastings en 1066 avec ses seuls vassaux. D'après certains historiens, s'il avait fait appel à la milice anglo-saxonne, il n'aurait pas perdu son royaume face à Guillaume le Conquérant. Durant pratiquement tout l'âge sombre, il n'y avait, en Occident, que de petites armées professionnelles. La milice conduite par de puissants chefs et leurs quelques hommes combattit pendant une grande partie de l'âge sombre.



Hommes d'armes

Plus forts que la milice. Création rapide et économique.

Créés dans
Sort contre
Faible face
Conversions

Caserne
Tirailleurs, chameaux, cavalerie légère
Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux, cataphractes
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les hommes qui avaient reçu un entraînement au maniement des armes et qui portaient une armure, quelle qu'elle soit, dans la bataille, étaient appelés hommes de main. Par définition, tous les chevaliers étaient des hommes de main mais tous les hommes de main n'étaient pas des chevaliers. La catégorie des hommes de main comprenait aussi des hommes de combat professionnels n'appartenant pas à la noblesse, appelés sergents, et des chevaliers en formation, appelés écuyers. Les armées des seigneurs féodaux se divisaient en deux groupes distincts, les hommes de main de toutes catégories et la milice de paysans. Les hommes entraînés au combat procuraient la principale puissance de combat de l'armée. Les hommes de main à pied se battaient avec des épées. C'était une arme efficace qui permettait de distinguer les hommes de main, des soldats issus d'une couche sociale inférieure, comme les lanciers, les tirailleurs et les troupes à projectiles. Les hommes de main portaient une armure, généralement de la tête aux pieds, et ils étaient très entraînés. Ils étaient particulièrement efficaces contre les lanciers s'ils pouvaient s'approcher sous la pointe de la lance. Ils combattaient aux côtés de chevaliers descendus à terre dans certaines circonstances, comme lors d'assauts de châteaux. Pendant la guerre de cent ans, les Anglais combattaient souvent pied à terre, les chevaliers français étant généralement beaucoup plus nombreux. Sur le champ de bataille dégagé, l'homme de main se trouvait en position très désavantageuse face à un chevalier monté. Les chevaliers gardaient un corps d'hommes de main de réserve pour aider à maintenir l'ordre dans le fief local et pour aider le chevalier quand il les appelait pour effectuer le service militaire.



Santassin à arc long

Plus fort que l'homme de main. Création rapide et économique

Créé dans
Sort contre
Faible face
Conversions

Caserne
Tirailleurs, chameaux, cavalerie légère
Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux, cataphractes
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'arme de prédilection des nobles guerriers était l'épée longue. Savoir se servir d'une épée était une distinction sociale car une bonne épée était difficile à fabriquer et coûtait cher. Les hommes de main, appartenant aux basses classes sociales, s'entraînaient avec des épées plus courtes et des armes plus économiques. Les épées longues étaient réservées à la noblesse. Lors de la cérémonie au cours de laquelle un homme était ordonné chevalier, son nouveau seigneur l'armait d'une épée longue.



Fantassin à épée à deux mains

Plus fort que le fantassin à épée longue. Création rapide et économique.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne
Tirailleurs, chameaux, cavalerie légère
Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux, cataphractes
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'arme de prédilection des nobles guerriers était l'épée longue. Savoir se servir d'une épée était une distinction sociale car une bonne épée était difficile à fabriquer et coûtait cher. Les hommes de main, appartenant aux basses classes sociales, s'entraînaient avec des épées plus courtes et des armes plus économiques. Les épées longues étaient réservées à la noblesse. Lors de la cérémonie au cours de laquelle un homme était ordonné chevalier, son nouveau seigneur l'armait d'une épée longue.



Champion

L'unité d'infanterie la plus puissante (en dehors de quelques unités exceptionnelles des civilisations). Création rapide et économique.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne
Tirailleurs, chameaux, cavalerie légère
Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux, cataphractes
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Parmi les meilleurs fantassins, rares étaient ceux qui, de par leur renom sur le champ de bataille et dans les tournois, accédaient au titre de champion. Ces hommes devenaient des chefs de guerre et s'élevaient dans les rangs de la société grâce à leurs compétences qui inspiraient un grand respect à cette époque. Les seigneurs

gardaient en réserve des champions pour leur statut et parce qu'il arrivait que des combats soient organisés entre des guerriers d'élite pour résoudre leurs différends. Avoir un grand champion ou un vassal à sa solde équivalait au Moyen Âge à avoir un bon avocat. Les champions étaient des guerriers professionnels qui pouvaient également appartenir à la noblesse. Un champion couronné de succès pouvait acquérir un titre de noblesse grâce à une victoire dans un tournoi, à ses mérites sur le champ de bataille ou au mariage. En Angleterre, un modeste chevalier nommé John Marshal remporta tant de succès dans les tournois qu'il accéda aux plus hauts rangs de la noblesse, se trouvant à la tête d'une grande fortune grâce aux prix obtenus et à ses mariages successifs avec de riches admiratrices.



Lancier

Unité d'infanterie intermédiaire. Exceptionnel contre la cavalerie.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne
Tirailleurs, unités d'écurie
Fantassin, archers, scorpions, mangonneaux
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'infanterie intermédiaire des armées médiévales était souvent composée de lanciers portant une demi-armure, en général un casque et une armure sur la partie supérieure du corps. Dans le haut Moyen Âge, le rôle des fantassins devint plus important. Les armées apprenaient à utiliser d'importantes formations de fantassins pour riposter aux attaques de la cavalerie lourde, car les chevaux n'auraient pas chargé contre un mur hérissé de pointes de lance. Les fantassins étaient encore plus efficaces quand ils imitaient les anciennes phalanges grecques, un dense carré d'hommes qui tendaient plusieurs lances dans une direction donnée. À mesure que les villes devenaient plus importantes, vers la fin de cette période, elles se dotaient d'un vaste contingent de fantassins entraînés. Ils étaient très performants sur le champ de bataille en raison du coût de leur équipement et de leur formation. Les fantassins se déployaient à l'origine en position de défense, mais les meilleures armées de fantassins, comme les Suisses, les Écossais et les Flamands apprirent à manœuvrer et à prendre l'offensive.



Piquier

Plus fort que le lancier. Exceptionnel contre la cavalerie.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne
Tirailleurs, unités d'écurie
Fantassin, archers, scorpions, mangonneaux
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)

Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)

Mire — Pistage (caserne)

Vitesse — Écuyers (caserne)

Vitesse de création d'unités — Conscription (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Le succès des piquiers contre la cavalerie a conduit à des innovations dans leur équipement et leurs tactiques. Les piquiers représentaient une innovation pour les villes et les communautés qui n'avaient pas les ressources suffisantes pour former de grandes armées de cavalerie lourde. Les piques sont économiques et peuvent se révéler très efficaces avec un bon entraînement. Un important changement résidait dans la longueur de la hampe de l'arme. Alors que la lance mesurait de un mètre quatre-vingts à deux mètres, la hampe du pique pouvait atteindre plus de cinq mètres de long. Plus l'arme était longue, plus on pouvait tendre de pointes sur les corps des hommes en première ligne. Les piquiers étaient associés aux archers et aux canonniers à main pour former une unité d'armes performante. Les piquiers empêchaient la cavalerie d'envahir le groupe pendant que les troupes à projectiles provoquaient des pertes dans les rangs ennemis. Cette combinaison s'imposa sur les champs de bataille à la fin de la période. Après que les armes à feu se furent perfectionnées, à l'issue du Moyen Âge, les piquiers se révélèrent moins indispensables. La baïonnette rendit le pique obsolète et permit au mousquetaire de se défendre lui-même contre la cavalerie.



Fou de guerre et fou de guerre d'élite

Une unité Viking unique a été créée à l'âge des châteaux. Unité d'infanterie qui se soigne seule petit à petit (la civilisation des Vikings est la seule à posséder deux unités uniques. Les Vikings ont également un drakkar qui peut être construit au port dès qu'un château viking été construit.)

Créé dans

Château

Fort contre

Tirailleurs, chameaux, cavalerie légère

Faible face

Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux, cataphractes

Conversions

Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)

Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)

Mire — Pistage (caserne)

Vitesse — Écuyers (caserne)

Vitesse de création d'unités — Conscription (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

À la fin du huitième siècle, les guerriers de mer venus de Scandinavie apparurent soudainement au Nord de l'Europe. Ils attaquèrent et pillèrent les communautés côtières pendant cent cinquante ans. Une grande partie des changements apportés par Charlemagne avec l'unification de l'Europe du Nord et la renaissance de la civilisation fut anéantie par les troubles qu'ils semèrent. Les Vikings étaient connus pour leur grande expérience de marins et leur férocité au combat. Des témoignages ont rapporté que les guerriers Vikings pouvaient parfois se révéler des 'fous de guerre' et attaquer avec une hargne quasi inhumaine, sans se soucier des risques encourus. Leur comportement était terrifiant à voir et il était très difficile de leur résister. Le fait de devenir fou, avec la rage de se battre, était un attribut déterminant à cette époque où la superstition était largement répandue.



Huskarl et huskarl d'élite

Unité Goth unique créée à l'âge des châteaux. Infanterie avec une importante protection contre les tirs d'archers.

Créé dans Château
Fort contre Archers
Faible face Fantassins

Conversions **Attaque** — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Dans les tribus germaniques qui ont envahi l'Empire Romain Occidental et se sont introduites dans l'Âge sombre, parmi lesquelles la tribu des Goths, les chefs des tribus gardaient des guerriers de réserve, connus sous le nom de huskarls. Ces hommes servaient leur chef avec fanatisme, en échange de quoi ils recevaient une large part du butin dont la tribu s'emparait. Les huskarls s'entraînaient au combat en permanence et ne faisaient pas grand chose d'autre. Un chef devait son succès aux butins acquis, faute de quoi il risquait d'être écarté ou abandonné. À mesure qu'on avançait dans l'Âge sombre, les huskarls ont été absorbés dans le système féodal, en tant que vassaux des seigneurs. Ils sont restés une force personnelle du roi ou du seigneur, devenant souvent aussi responsables, pour subvenir à leurs propres besoins, de terres qui leur étaient données par leur chef. Ce système a remplacé le partage du butin.



Samourai et samourai d'élite

Unité unique japonaise créée à l'âge des châteaux. Unité d'infanterie avec une attaque rapide.

Créé dans Château
Fort contre Infanterie, unités uniques
Faible face Archers

Conversions **Attaque** — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Quand les chevaliers ont commencé à s'imposer en tant que seigneurs et guerriers en Europe, un changement similaire, sur le plan social et militaire, se produisait au Japon. Un gouvernement central faible et une ruée pour le contrôle du pays et les invasions barbares ont donné naissance, au Japon, à une classe dirigeante militaire, appelée samourais. Ces hommes, issus de la noblesse, s'entraînaient en permanence aux arts de la guerre ainsi qu'aux différents arts culturels. Ils attachaient une grande importance à l'honneur et à la tradition, à l'image des chevaliers européens avec le code de la chevalerie. Les Samourais se battaient avec une grande variété d'armes, dont l'arc et leurs épées courbées uniques fabriquées dans l'acier le plus solide. Ils moururent, de façon à augmenter leur agressivité et éviter toute hésitation au combat.



Chevalier teutonique et chevalier teutonique 'élite

Unité teutonnie unique créée à l'âge des châteaux. Infanterie avec une bonne armure; unité lente mais difficile à battre. Elle profite de l'armure de l'infanterie.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Château
Fantassins, tirailleurs, unités d'écurie
Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux, moines
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

À l'apogée des croisades chrétiennes en Terre Sainte, les croisés germains ont formé un ordre de moines guerriers appelés les Chevaliers teutons. Cet ordre a délaissé les croisades dans la Méditerranée orientale pour se tourner vers l'Est de l'Europe. Par leur conquête, ils ont introduit le Christianisme dans la région baltique et dans les forêts qui sont devenues la Prusse. Ils ont construit des châteaux à partir desquels ils pouvaient contrôler les environs. Les Chevaliers teutons étaient des guerriers résistants et dévoués qui ont bâti un empire perdurant jusqu'au vingtième siècle.



Lanceur de hache et lanceur de hache d'élite

Unité franque unique créée à l'âge des châteaux. Unité avec une attaque distante.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Château
Unités aux casernes, tirailleurs
Archers
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuyers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les Francs tirent leur nom de leur hache qui était leur arme préférée. Ils ont continué à utiliser la hache à l'âge sombre et leurs guerriers se distinguaient par leur habileté à jeter la hache dans la bataille. La hache était bien équilibrée et pouvait être jetée à une bonne distance par un homme fort. Les Francs se munissaient de plusieurs haches pour la bataille et en gardaient une pour les combats en corps à corps. À mesure qu'ils avançaient, ils pouvaient ramasser des haches qui avaient été jetées pour refaire le plein de projectiles. Les lanceurs de hache étaient particulièrement bons contre les troupes avec une petite armure. Les haches servaient aussi à démolir des fortifications.



Guerrier de guède et guerrier de guède d'élite

Unité celtique unique créée à l'âge des châteaux. Unité d'infanterie exceptionnellement rapide.

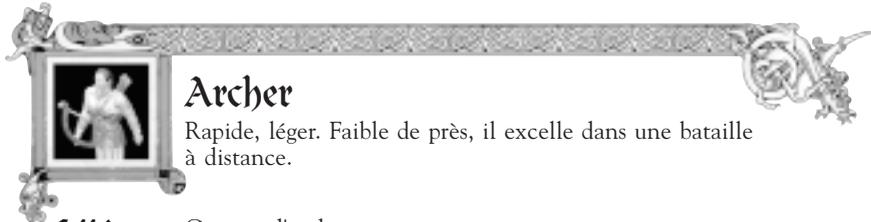
Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Château
Tirailleurs, chameaux, cavalerie légère
Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux, cataphractes
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Armure en cotte de mailles écaillée, armure en cotte de mailles chaînée, armure en cotte de mailles plaquée (forge)
Mire — Pistage (caserne)
Vitesse — Écuycers (caserne)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

La guède est une plante que l'on trouve dans les îles britanniques et dont on extrait un pigment bleu. Les guerriers celtiques se peignaient avec ce pigment avant d'aller au combat pour paraître plus effrayants et décontenancer leurs ennemis. Les guerriers celtiques faisaient depuis des temps reculés des incursions dans les régions plus développées d'Angleterre et d'Europe. Les Scots, par exemple, étaient, à l'origine, des envahisseurs irlandais qui avaient pris les terres aux Pictes dans le Nord de la Bretagne, devenue l'Écosse. Quand les Anglais ont cherché à conquérir les Celtes vivant en Irlande, au Pays de Galles et en Écosse durant le Moyen Âge, les Celtes se sont trouvés en mauvaise posture face aux chevaliers montés anglais. Les Celtes recouraient souvent à des tactiques de guérilla, faisant des incursions dans les centres et en se repliant devant l'armée anglaise. Les guerriers peints de guède faisaient des ravages dans les zones frontalières. Parmi eux, William Wallace d'Écosse était renommé pour s'être livré au saccage du Nord de l'Angleterre pendant dix ans.

Archers

Les archers attaquent les unités ennemies à leur portée en leur tirant des flèches. Ils ont peu de chances de rater leur cible. Tous sont faibles contre les bâtiments et les murs. Vous pouvez créer des archers à la caserne des archers et améliorer leur force d'attaque et leur portée en développant une technologie à la forge.



Archer

Rapide, léger. Faible de près, il excelle dans une bataille à distance.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne d'archers
Unités aux casernes, archers de cavalerie, moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre
Tirailleurs, chevalier, mangonneaux, guerriers de guède, huskarls
Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)

Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)

Mire — Balistique (université)

Vitesse de création d'unités — Conscription (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'arc est resté une importante arme militaire après la chute de Rome, dans une moindre proportion dans les régions d'Europe couvertes de denses forêts. Les archers pouvaient tirer d'une certaine distance, de derrière les murs ou toute autre protection, et d'une embuscade. Ils n'étaient généralement pas décisifs dans une bataille à l'attaque parce qu'ils ne pouvaient pas prendre du terrain à l'ennemi comme l'infanterie. Ils intervenaient principalement comme troupes de défense qui semaient la confusion parmi les formations ennemies avant le moment décisif, quand les armées se livraient à des corps à corps. Si des barrages de flèches pouvaient provoquer des pertes et épuiser l'armeur au combat de l'ennemi avant l'affrontement, les troupes amies avaient plus de chance d'anéantir l'ennemi et d'être victorieuses. Les archers étaient également très utiles à la fois pour défendre et attaquer un château.



Santassin à arc

Rapide, léger. Faible de près, il excelle dans les batailles à distance.

Créé dans
Fort contre

Caserne d'archers

Unités aux casernes, archers de cavalerie, moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre

Faible face
Conversions

Tirailleurs, chevalier, mangonneaux, guerriers de guède, huskarls

Attaque — Chimie (université)

Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)

Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)

Mire — Balistique (université)

Vitesse de création d'unités — Conscription (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'arbalète était une arme projectile consistant en un arc monté à l'extrémité d'un fût en bois. Le fût se tenait contre l'épaule comme un fusil moderne et un déclencheur propulsait le projectile. L'arbalète a été inventée dans la Chine antique mais elle n'a pas été beaucoup utilisée en Europe avant le Moyen Âge. Elle tirait de petits carreaux ou des pierres ou des boules en métal, à défaut de flèches. C'était une arme puissante mais limitée à une plus faible portée que les meilleurs arcs. Elle était facile à utiliser, relativement économique à fabriquer et mortelle. Un paysan, avec seulement quelques heures d'entraînement à l'arbalète, pouvait facilement tuer un chevalier d'élite protégé par une armure qui valait une fortune et qui s'était entraîné à la guerre pendant toute sa vie. En Europe, les chevaliers ont à une époque tenté de convaincre l'église d'interdire l'arme. Richard Cœur de Lion, Roi d'Angleterre, était mort des suites d'une blessure causée par un carreau d'arbalète pendant un siège.



Arbalète

Rapide, léger. Faible de près, excelle dans les batailles à distance.

Créé dans
Sort contre

Caserne d'archers
Unités aux casernes, archers de cavalerie, moines, chevaliers
teutoniques, éléphants de guerre

Faible face
Conversions

Tirailleurs, chevalier, mangonneaux, guerriers de guède, huskarls

Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification
(forge)

Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir,
armure d'archer chaînée (forge)

Mire — Balistique (université)

Vitesse de création d'unités — Conscription (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'arbalète en acier était une arbalète perfectionnée. Une force de tension extrême de l'acier donnait à cette arme une grande puissance.



Tirailleur

Unité distante équipée d'une armure
contre les attaques d'archers. Idéal contre
les archers.

Créé dans
Sort contre
Faible face
Conversions

Caserne d'archers
Archers, moines, archers de cavalerie

Unités aux casernes, mangonneaux

Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage,
flèche à empenne, fortification
(forge)

Armure — Armure d'archer
matelassée, armure d'archer en cuir,
armure d'archer chaînée (forge)

Mire — Balistique (université)

Vitesse de création d'unités — Conscription (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)



De nombreuses armées du Moyen Âge utilisaient des tirailleurs avec une armure légère pour aider les principales forces de combat des hommes portant une armure. Ils pouvaient être difficiles à contrôler et sans grande utilité sur le champ de bataille, mais certaines armées savaient les exploiter de manière efficace. Les tirailleurs se déployaient devant la première ligne de bataille et ils provoquaient l'ennemi avec des arcs, des frondes et des javelots. Il s'agissait de semer le trouble dans les rangs ennemis en causant quelques pertes avant que les principales lignes de bataille ne se livrent au combat. Les tirailleurs se repliaient un peu à l'écart de la bataille et harcelaient l'ennemi. Ils pouvaient également être utiles pour poursuivre l'ennemi battu car ils se déplaçaient plus rapidement que les hommes portant une armure. Par contre, s'ils se trouvaient pris dans un combat contre des hommes de main, ils ne pouvaient pas faire face et se retiraient rapidement.



Tirailleur d'élite

Unité distante équipée d'une armure contre les attaques d'archers.
Idéal contre les archers.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne d'archers Idéal contre les archers.
Archers, moines, archers de cavalerie
Unités aux casernes, mangonneaux
Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)
Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)
Mire — Balistique (université)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Dans beaucoup d'armées du Moyen Âge, les tirailleurs jouaient le rôle de troupes placées en première ligne au début d'une bataille avant d'être, dans la plupart des cas, repoussés par la cavalerie lourde des deux côtés. Quelques armées entraînaient des tirailleurs d'élite qui pouvaient perturber les formations ennemies, se replier et prêter main forte à la principale force de combat amie, en intervenant sur les côtés. Une armée qui avait la possibilité de placer des tirailleurs d'élite sur le champ de bataille pour assister l'armée principale avait un avantage par rapport à l'armée qui ne le pouvait pas. Les Suisses, par exemple, utilisaient souvent un quart de leurs hommes pour jouer le rôle de tirailleurs. Les tirailleurs d'élite suisses donnaient un coup de main aux denses phalanges de Piquiers suisses en provoquant le trouble parmi les troupes ennemies avant que les piquiers ne passent à l'attaque. Dans les situations critiques, les tirailleurs pouvaient se cacher sous les rangées de piques pointues et se relever pour attaquer l'ennemi qui se repliait.



Archer de Cavalerie

Rapide, avec attaque distante. Fort pour les attaques éclair.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne d'archers
Fantassins, moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre
Archers, tirailleurs, cavalerie légère
Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)
Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)
Mire — Balistique (université)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'origine des archers montés à cheval remonte aux temps anciens, dans les grandes plaines d'Asie. Ils ont continué à représenter une part importante des armées de cette région pendant tout le Moyen Âge. Les armées mongoles, qui ont conquis une grande partie de l'Asie, du Moyen-Orient et de l'Europe, se composaient principalement d'archers de cavalerie. À l'époque, ils associaient de façon unique vitesse et puissance d'attaque.

Ils pouvaient traverser rapidement toutes sortes de terrains, tirer à l'improviste et se replier si nécessaire avant que les unités de cavalerie lourde et d'infanterie n'aient pu réagir. Les Mongols étaient particulièrement experts dans les tactiques consistant à frapper, courir et tendre des embuscades, tout en évitant le combat au corps à corps, jusqu'à ce que l'ennemi soit complètement démoralisé. Les archers de cavalerie étaient plus efficaces sur un terrain ouvert avec de l'espace permettant les manœuvres. Par contre, ils l'étaient beaucoup moins contre des positions fortifiées dont le siège échouait, et qui exigeaient des combats au corps à corps.



Archer de cavalerie lourde

Rapide avec attaque distante. Fort pour les attaques éclair.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne d'archers
Fantassins, moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre
Archers, tirailleurs, cavalerie légère
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)
Attaque — Chimie (université)
Mire — Balistique (université)
Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)
Vitesse — Elevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les archers de cavalerie pouvaient se révéler une force dévastatrice s'ils étaient expérimentés et bien utilisés mais ils craignaient les attaques des archers ennemis. Pour les rendre moins vulnérables, on innova en les équipant d'un casque et d'une armure pour le torse. Ainsi naquit l'archer de cavalerie lourde, moins agile que son homologue sans armure mais pouvant livrer bataille en risquant moins de blessures. Les Byzantins ont fait un large usage des archers de cavalerie lourde dans leurs combats avec les cavaliers venus de Perse et des grandes plaines du Nord.



Canonier à main

Attaque puissante de près ; Imprécise à distance. Utilisé pour empêcher les unités non distantes de s'approcher des autres unités. Nécessite de la chimie.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Caserne d'archers
Unités aux casernes, moines, chevaliers teutoniques
Archers, mangonneaux
Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

À la suite du développement du canon, de petites armes à feu actionnées à la main ont commencé à faire leur apparition en Europe au quatorzième siècle. Ces premières armes à feu étaient de petits tubes en fer montés sur des fûts en bois. Elles n'étaient pas très précises et leur chargement était lent. Au début du quinzième siècle, le canon à main

est devenu plus petit, une nouvelle conception du fût permettait de le tenir contre la poitrine et un mécanisme a été ajouté pour introduire dans la chambre la mèche à combustion lente. Cette arme était efficace uniquement dans les volées à faible portée. Au milieu du quinzième siècle, la première arme à feu véritablement moderne, l'arquebuse, a vu le jour. Cette arme utilisait un rouet qui mettait la mèche lente en contact avec la poudre reliée par un tube à la chambre. Les balles de fonte de plomb et de fer tirées par les arquebuses étaient fatales. La portée et l'importance des tirs des armes à feu au Moyen Âge étaient inférieures à celles des meilleurs arcs et des arbalètes. Les armes à feu se sont perfectionnées peu à peu et sont devenues de plus en plus populaires malgré leur coût élevé. Elles sont devenues le symbole d'une certaine position sociale. D'importants seigneurs se sont livrés à des concours d'armes, cherchant à posséder plus d'armes à feu que leurs rivaux, et des modèles de conception plus moderne.



Chu Ko Nu et Chu Ko Nu d'élite

Unité chinoise unique créée à l'âge des châteaux. Archer avec une portée médiocre qui cause de grands dommages. Peut lancer des flèches très vite.

Créé dans
Fort contre

Château
Unités aux casernes, archers de cavalerie, moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre

Faible face
Conversions

Tirailleurs, chevaliers, mangonneaux, guerriers de guède, huskarls
Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)
Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)
Mire — Balistique (université)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'arbalète a été inventée en Chine dans des temps reculés et le chu ko nu était une arbalète perfectionnée inventée pendant le Moyen Âge européen. Le chu ko nu était en quelque sorte une arbalète semi-automatique. Il était pourvu d'un magasin de carreaux. Quand on tirait sur la corde, un nouveau carreau était automatiquement chargé. Quand la corde atteignait sa limite, l'arme tirait automatiquement. L'utilisateur tirait sur la corde le plus rapidement possible de manière à assurer un tir rapide. La faiblesse de l'arme résidait dans sa petite portée et une puissance moindre par rapport aux plus grandes arbalètes à un seul tir.



Janissaire et janissaire d'élite

Unité turque unique créée à l'âge des châteaux. Canonnier à main avec une plus grande portée et pas de portée minimum. Puissant dans l'attaque de près, imprécis à distance. Empêche les unités non distantes de s'approcher d'autres unités.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Château
Unités aux casernes, moines, chevaliers teutoniques
Archers, mangonneaux
Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les Janissaires comptaient parmi les meilleures unités de l'armée turque. Ces hommes étaient des esclaves capturés dans leur enfance et élevés dans l'islam pour en faire de fanatiques guerriers. Ils portaient des couvre-chefs blancs caractéristiques et marchaient au combat accompagnés de musique. Ils se battaient à pied avec diverses armes, dont les premières armes à feu quand celles-ci sont parvenues jusqu'au Moyen-Orient. Toute leur vie était consacrée à l'activité militaire dont ils tiraient une grande fierté. Ils ont participé à la victoire de l'assaut de Constantinople et à l'échec des attaques turques contre Malte et Vienne.



Archer long et archer long d'élite

Unité bretonne unique créée à l'âge des châteaux. Archer puissant avec une longue portée.

Créé dans
Sort contre

Château
Unités aux casernes, archers de cavalerie, moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre

Faible face
Conversions

Tirailleurs, chevaliers, mangonneaux, guerriers de guède, huskarls
Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)
Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)
Mire — Balistique (université)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'arc long était très grand, entre un mètre cinquante et un mètre quatre-vingts, et était taillé dans un seul morceau de bois, généralement en bois d'if. Il tirait des flèches d'un mètre de long avec une grande portée et, entre les mains d'un expert, le tir pouvait être très précis. Edouard I d'Angleterre, ou Edouard « aux longues jambes », a compris la valeur de cette arme et les Anglais ont alors utilisé dans leurs armées pendant le Moyen Âge d'importants contingents d'archers longs. Tous les sports autres que le tir à l'arc étaient interdits le dimanche en Bretagne afin d'encourager l'entraînement des archers. L'arc long était utilisé avec efficacité le long de barrages à grande distance contre des troupes massées tirant des flèches à pointes fines, appelées flèches à empenne, et qui pouvaient transpercer une armure. Des milliers d'archers tiraient leurs flèches simultanément en visant une zone distante plutôt qu'une cible précise. Les troupes ennemies postées dans cette zone recevaient ce déluge de flèches sans autre protection que leur armure et leur bouclier. Le tir de barrage provoquait beaucoup de pertes et sapait le moral de l'ennemi. On trouve les plus fameux exemples de cette tactique dans les grandes victoires anglaises à Crécy, Poitiers et Agincourt pendant la guerre de cent ans. Les chevaliers français se souvenaient avec horreur du terrible son produit par ces milliers de flèches volantes et les hampes qui obscurcissaient le ciel.



Mangudaï et mangudaï d'élite

Unité mongole unique créée à l'âge des châteaux. Archer de cavalerie avec bonus d'attaque contre les armes de siège.

Créé dans
Sort contre

Château
Fantassins, moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre, armes de siège

Faible face
Conversions

Archers, tirailleurs, cavalerie légère
Attaque — Chimie (université)

Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)

Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge)

Mire — Balistique (université)

Vitesse — Élevage (écurie)

Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les Mongols ont été unifiés par Gengis Khan qui les a menés dans une campagne de conquête, du Pacifique à la Méditerranée, en passant par l'Europe centrale. Les Mongols étaient de fiers cavaliers et chaque guerrier s'occupait d'une écurie de poneys de façon à pouvoir toujours disposer de montures vaillantes. La force des armées mongoles résidait dans les archers montés qui tiraient une flèche composite de leur selle. Les meilleurs archers, appelés Mangudai, avaient recours à de savantes tactiques afin de mettre leurs ennemis en situation de désavantage. Ils usaient d'astuces et de pièges pour épuiser la cavalerie ennemie et la réduire en pièces. Des troupes plus lentes pouvaient être ainsi anéanties à distance, sans qu'ils prennent de grands risques. Les armées ennemies étaient ainsi brisées sans même avoir été aux prises avec les insaisissables Mangudai. Le grand point faible de l'armée mongole résidait dans le fait que seuls leurs grands chefs pouvaient les maintenir unis. Après la mort du Grand Khan ou des chefs successifs, l'armée s'est dissoute en factions qui se disputaient entre elles le pouvoir.

Cavalerie

Les unités de cavalerie étaient utilisées pour aller en reconnaissance et combattre. Vous pouvez créer des unités à l'écurie et les améliorer en développant une technologie à la forge.



Cavalerie d'éclaireurs

Rapide avec un large point de mire ; résistant à la conversion.

Créé dans
Fort contre

Écurie

Archers, mangonneaux, archers de cavalerie, canons à bombe, moines

Faible face
Conversions

Piquiers, chevaliers, chameaux

Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)

Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)

Vitesse — Élevage (écurie)

Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Dans une partie avec carte aléatoire, chaque joueur commence avec une unité de cavalerie d'éclaireurs qui peut être utilisée pour explorer la carte. Les unités de cavalerie d'éclaireurs supplémentaires peuvent être créées à l'écurie à l'âge féodal.

L'importance des unités rapides à cheval pour l'exploration est un enseignement qui remonte à des temps anciens et s'est transmis au Moyen Âge. Même les armées du Moyen Âge, organisées autour de chevaliers lourds, ont maintenu une force de cavalerie d'éclaireurs avec une armure légère, qui étaient comme les yeux d'une armée en marche. La cavalerie d'éclaireurs utilisait des chevaux élevés pour être résistants et rapides. Ils marchaient loin devant sur les flancs d'une armée pour recueillir des informations sur les mouvements de l'ennemi. La cavalerie d'éclaireurs était moins efficace pendant les combats car les hommes portaient de

petites armures et des armes légères. Par contre, elle se révélait utile après la défaite de l'ennemi et sa déroute. Elle pourchassait alors les survivants en fuite et s'emparait de l'équipement, des wagons et des prisonniers.



Cavalerie légère

Rapide avec une plus grande ligne de mire que la cavalerie d'éclaireurs, résistante à la conversion.

Créé dans
Sort contre

Écurie
Archers, mangonneaux, archers de cavalerie, canons à bombardes, moines

Faible face
Conversions

Piquiers, chevaliers, chameaux
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)
Vitesse — Élevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

À mesure que les armées du Moyen Âge devenaient plus importantes et entreprenaient des campagnes dans des régions de plus en plus éloignées, l'exploration devenait de plus en plus indispensable. C'est pourquoi de nombreuses civilisations ont développé la cavalerie légère, perfectionnement de la cavalerie d'éclaireurs, avec des hommes mieux entraînés et mieux équipés pour le combat. Pendant la bataille, ils pouvaient être utilisés pour harceler ou charger l'infanterie ennemie ou pour donner un coup de main à leur chevalier lors d'une attaque. La cavalerie légère portait une armure partielle et un bouclier et elle combattait la plupart du temps avec une lance. Les civilisations qui ne pouvaient pas se permettre d'acquérir des armures importantes pour leurs guerriers, comme les groupes de barbares venus de l'Est, mettaient de gros contingents de cavalerie légère sur le champ de bataille.



Chevalier

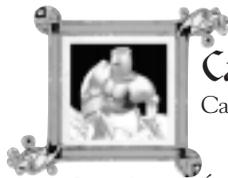
Cavalerie lourde et rapide.

Created at
Sort contre
Faible face
Conversions

Écurie
Archers
Piquiers, chameaux, mamelouks
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)
Vitesse — Élevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Le chevalier était un guerrier à cheval portant une armure lourde, qui avait atteint un niveau minimum d'entraînement et une position dans la société du Moyen Âge. Quand il était fait chevalier, le guerrier recevait souvent une terre pour subvenir à ses dépenses militaires en échange de quoi il s'engageait à servir son seigneur dans les campagnes pour de nombreuses semaines par an. En morcelant ainsi ses terres, le seigneur s'assurait le service des soldats qu'il pouvait appeler si nécessaire. Les chevaliers passaient la plupart de leur temps à combattre ou à

s'entraîner à combattre. Ils participaient à des tournois de combats, pour recevoir prix et honneurs. Rares étant ceux qui avaient les moyens d'acquérir un équipement et de s'entraîner, les chevaliers se sont imposés sur les champs de bataille du Moyen Âge pendant des siècles. L'évolution des nouvelles tactiques apportées par les piquiers, les archers longs, les arbalétriers et les premières armes à feu à main ont mis fin à la prédominance de la cavalerie lourde.



Cavalier

Cavalerie lourde et rapide.

Created at
Sort contre
Faible face
Conversions

Écurie
Archers
Piquiers, chameaux, mamelouks
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)
Vitesse — Élevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Il existait une hiérarchie entre les chevaliers basée sur le rang féodal et les prouesses au combat. Un chevalier modeste pouvait accéder à un haut rang social en se distinguant sur le champ de bataille, en remportant une victoire dans des tournois ou par le mariage. Les chevaliers d'élite étaient nommés membres d'ordres importants, comme l'Ordre de la Jarretière ou l'Ordre de la Toison d'Or. Ces hommes d'élite étaient connus sous le nom de chevaliers ou cavaliers. Les premiers cavaliers étaient choisis pour leur pouvoir politique et leurs prouesses au combat. Au fil du temps, les ordres sont devenus plus qu'une simple élite sociale.



Paladin

Cavalerie lourde et rapide.

Créé dans
Sort contre
Faible face
Conversions

Écurie
Archers
Piquiers, chameaux, mamelouks
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)
Vitesse — Élevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les ultimes chevaliers de combat étaient les paladins, l'élite de la classe des cavaliers. Les paladins étaient des champions pour leurs seigneurs et leurs ordres de chevalerie. Ces hommes appartenaient à la plus haute classe sociale et aux guerriers d'élite. Ils formaient souvent les gardes du corps personnels d'un grand roi et prêtaient serment de protéger la vie de celui-ci au prix de la leur.



Chameau

Excelle pour tuer d'autres unités montées.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Écurie
Chevaliers, cataphractes
Infanterie, archers
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)
Vitesse — Élevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Le chameau était une bonne monture pour les guerriers dans les régions du désert parce qu'il pouvait se déplacer rapidement dans le sable et tenir longtemps sans eau. De plus, les chevaux étaient effarouchés par la présence des chameaux. Les Sarrasins ont fait bon usage des chameaux pendant les croisades, par exemple. Les hommes à dos de chameau surgissaient dans le désert pour attaquer les avant-postes et les caravanes de croisés et s'enfuyaient sur un terrain où les chevaux ne pouvaient pas les suivre.



Chameau lourd

Excelle pour tuer d'autres unités montées.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Écurie
Chevaliers, cataphractes
Infanterie, archers
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)
Vitesse — Élevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Le chameau lourd était un guerrier particulièrement expert qui montait à dos de chameau et portait une armure. Il était utilisé par les civilisations du désert du Moyen-Orient qui combattaient contre des archers de l'empire byzantin et des archers à cheval descendus des steppes de l'Asie.



Cataphracte et cataphracte d'élite

Unité byzantine unique, créée dans l'âge des châteaux. Cavalerie lourde avec armure. Bonus d'attaque contre l'infanterie.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Château
Fantassins, archers
Chevaliers, chameaux
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)
Vitesse — Élevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'armée byzantine a transmis de nombreuses traditions militaires de l'ancien Empire Romain au Moyen Âge. C'était une force professionnelle qui était bien entraînée et bien menée. Les officiers étudiaient les tactiques et le commandement. L'armée était organisée en unités officielles qui ont maintenu leurs propres traditions pendant des siècles. Les meilleures unités de l'armée Byzantine étaient des cavaliers, portant une protection partielle, et appelés les cataphractes. Ils se battaient avec plusieurs armes, dont l'arc et l'épée. L'Empire étant bordé de plaines à l'Est et au Nord, les cataphractes étaient parfaitement adaptés pour combattre contre la cavalerie sans protection de leurs ennemis. L'armée Byzantine est tombée partiellement en déclin quand elle a perdu les plaines d'Asie mineure qui lui fournissaient à la fois chevaux et cavaliers qui servaient comme cataphractes.



Mamelouk et mamelouk d'élite

Unité sarrasine unique créée dans l'âge des châteaux. Chameau avec attaque distante. Idéal contre d'autres unités montées.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Château
Unités aux casernes, moines, chevaliers teutoniques
Archers, mangonneaux
Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)
Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge)
Vitesse — Élevage (écurie)
Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les Mamelouks étaient des esclaves formés comme guerriers par divers chefs arabes, en partie parce que les premiers fidèles de l'Islam ne devaient pas se battre entre eux. Les guerriers esclaves passaient outre cet interdit. Les mamelouks étaient bien entraînés et très motivés. Une armée mamelouk d'Égypte a remporté une exceptionnelle victoire sur les Mongols en Syrie, en renvoyant ces cavaliers barbares du Nil et d'Afrique du Nord. Les mamelouks ont fini par se soulever contre leurs chefs arabes et ont pris le contrôle. Quand Napoléon a envahi l'Égypte au dix-huitième siècle, il a imposé une défaite à l'armée mamelouk lors de la Bataille des Pyramides.



Éléphant de guerre et éléphant de guerre d'élite

Unité perse unique créée dans l'âge des châteaux. Unité de cavalerie lente, puissante, avec une bonne protection et difficile à détruire. Chameau avec attaque distante; peut toucher plusieurs cibles voisines en même temps.

Créé dans	Château
Fort contre	Fantassins, archers
Faible face	Piquiers, chameaux, moines, mamelouks
Conversions	Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge) Armure — Barde écaillée, Barde chaînée, Barde plaquée (forge) Vitesse — Élevage (écurie) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

La dernière civilisation au Moyen-Orient ayant eu recours aux éléphants de guerre était la Perse qui faisait venir ses éléphants d'Inde. L'éléphant de guerre était un puissant complément pour une armée, en particulier contre les troupes qui n'avaient pas l'expérience contre eux. Ils étaient très difficiles à tuer mais ils étaient aussi difficiles à contrôler. S'ils pouvaient être dirigés dans une formation ennemie, les troupes ennemies se retiraient presque toujours dans le désordre le plus total.

Armes de siège

Les armes de siège sont utilisées pour détruire les défenses ennemies comme les murs, les tours et les bâtiments. La plupart des armes de siège provoquaient des dommages progressifs (le plus gros dommage se produit au point d'impact avec des dommages moindres autour). Vous pouvez construire des armes de siège dans l'Atelier de siège.



Scorpion et scorpion lourd

Artillerie légère qui tire des carreaux comme des flèches.
Efficace contre les importantes masses des unités car il frappe de multiples unités provoquant de réels dommages dans tout un secteur.

Construit dans	Atelier de siège
Fort contre	Unités aux casernes, archers, moines
Faible face	Unités d'écurie, guerriers de guède
Conversions	Attaque — Chimie (université) Attaque, Portée — Barde écaillée, barde chaînée, barde plaquée (forge); experts de siège (université) Mire — Balistique (université) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Le scorpion constitue une arme d'artillerie légère qui tirait de gros carreaux comme des flèches, de petites pierres ou des balles en fer. Ces armes se présentaient dans différentes dimensions et ressemblaient à de grosses arbalètes. Les scorpions pouvaient être montés sur des trépieds ou sur des châssis en bois plus conséquents. Ils étaient utilisés principalement dans les attaques de siège mais pouvaient aussi être déployés dans une position déterminée sur le champ de bataille. Ils se révélaient utiles contre les troupes ennemies massées, en particulier la cavalerie, et contre les fortifications.

Le scorpion lourd était une version améliorée du scorpion, Le scorpion lourd était constitué d'un arc plus lourd et d'un châssis et il pouvait tirer de plus gros projectiles.



Canon à bombarde

Arme de siège mobile et puissante contre les bâtiments. Nécessite la chimie.

Construit dans Atelier de siège

Strong vs. Unités aux casernes, archers, tirailleurs, moines

Weak vs. Unités d'écurie, guerriers de guède

Conversions **Attaque, Portée** — Experts de siège (forgeron)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

La poudre à canon est arrivée de Chine en Europe vers le treizième siècle et les premiers canons ont fait leur apparition au quatorzième siècle. Les canons à bombarde étaient gros, lourds et dangereux quand on tirait car ils avaient tendance à se briser et la qualité de la poudre était inégale. Ils étaient utilisés principalement dans les sièges quand on disposait du temps nécessaire pour les installer et tirer sur une cible déterminée. Vers le quinzième siècle, les canons à bombarde qui tiraient des pierres ou des balles de fer ont rendu les châteaux obsolètes. Les canons pouvaient abattre des murs verticaux en pierre en tirant un projectile à une très grande vitesse directement dans les parties inférieures du mur. Les canons à bombarde géants utilisés par les mercenaires européens ont joué un rôle dans l'attaque turque qui a finalement abouti à la prise de Constantinople en 1453.



Béliér

Lente et lourde arme de siège utilisée pour mettre les villes ennemies en ruines.

Construit dans Atelier de siège

Fort contre Archers, archers de cavalerie

Faible face Unités aux casernes, unités d'écurie

Conversions **Attaque** — Experts de siège (université)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

La façon plus directe d'attaquer un mur de pierre ou une autre fortification en pierre était de le heurter avec un béliér. Le béliér traditionnel consistait en un gros rondin monté sur des roues ou suspendu à un châssis d'où il pouvait se balancer d'avant en arrière. Le châssis était porté près du mur ou de la porte à enfoncer. Les hommes le soulevaient alors à l'unisson et poussaient l'extrémité du béliér, dans un mouvement répétitif, contre la cible. Le béliér nécessitait une protection quelconque pour abriter les hommes en dessous. On utilisait souvent des peaux de bêtes humides pour retarder l'incendie. Si le temps le permettait, tout obstacle pouvait être démolé, ouvrant une brèche pour l'assaut.

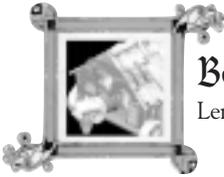


Bélier renforcé

Lente et lourde arme de siège utilisée pour réduire les villes ennemies en ruines.

Construit dans	Atelier de siège
Fort contre	Archers, archers de cavalerie
Faible face	Unités aux casernes, unités d'écurie
Conversions	Attaque — Experts de siège (université) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les béliers renforcés étaient des armes simples et efficaces pour briser les fortifications. Le bélier traditionnel consistait en un gros rondin monté sur des roues ou suspendu à un châssis d'où il pouvait se balancer d'avant en arrière. N'importe quel mur pouvait être démoli si on disposait d'assez de temps. Le renforcement avec du fer en a fait un bélier perfectionné. Le bélier renforcé faisait plus de dommages et durait plus longtemps avant de devoir être remplacé.



Bélier de siège

Lente et lourde arme de siège utilisée pour réduire les villes ennemies en ruines.

Construit dans	Atelier de siège
Fort contre	Archers, archers de cavalerie
Faible face	Unités aux casernes, unités d'écurie
Conversions	Attaque — Experts de siège (université) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

L'ultime bélier était le bélier de siège. C'était un grand engin qui était abondamment renforcé et conçu pour frapper avec une forte puissance. Les béliers de siège étaient souvent des armes préfabriquées qui étaient apportées sur le site du siège et assemblées sur place.



Mangonneau, onagre et onagre de siège

Arme de siège sur roues utilisée pour attaquer une petite masse d'unités.
Zone d'attaque. Peut attaquer au sol. Les onagres de siège peuvent tailler des chemins dans les forêts.

Construit dans	Atelier de siège
Fort contre	Unités aux casernes, archers
Faible face	Unités d'écurie, guerriers de guède
Conversions	Attaque — Chimie (université) Portée, Attaque — Experts de siège (université) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Le mangonneau est une version améliorée de l'ancienne catapulte qui était utilisé pour lancer des pierres et autres projectiles, en général lors d'une attaque de siège contre une position fortifiée. Le mangonneau tirait généralement directement sur une cible, utilisant une barre pour arrêter le bras supportant le projectile

quand il était en position verticale. Il lançait le projectile directement en avant. Les mangonneaux étaient utilisés pour tirer une grosse pierre ou une série de petites pierres. Ils étaient en général montés sur place mais pouvaient être aussi construits sur des châssis à roues pour faciliter leur déplacement.

L'onagre était une version améliorée du mangonneau. L'onagre était plus grand et plus puissant et il projetait une charge plus lourde sur une plus longue distance. L'onagre de siège est le plus grand et le plus perfectionné de toute la gamme d'onagres. Il a la plus longue portée et cause le plus de dommages



Trébuchet

Très puissant; peut détruire des bâtiments et des murs à une longue distance. Ne peut pas faire feu sur des unités à proximité. Doit être démonté pour les déplacements et assemblé pour tirer. Peut tailler des chemins dans les forêts.

Construit dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Château
Archers, tirailleurs
Fantassins, unités d'écurie, mangudaïs, guerriers de guède
Attaque — Chimie (université)
Portée, Attaque — Experts de siège (université)
Vitesse de création d'unités — Conscription (château)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Lorsque vous construisez un trébuchet, il est démonté et doit être assemblé avant de pouvoir attaquer.



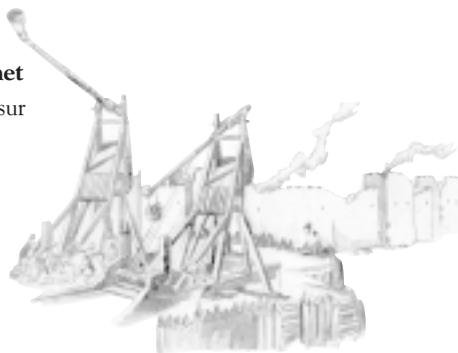
Pour démonter/assembler un trébuchet

Cliquez sur le trébuchet, puis cliquez sur le bouton **Démonter** ou **Assembler**.

Pour attaquer avec un trébuchet démonté

Cliquez sur le trébuchet démonté, puis cliquez avec le bouton droit sur la cible ennemie.

Le trébuchet se déplace à la portée de la cible ennemie, s'assemble et commence l'attaque.



Le trébuchet était l'engin de siège sans poudre à canon le plus puissant au Moyen Âge. C'était une arme semblable à une grosse catapulte avec un long bras de projection et un sac de projectiles suspendu par des cordes. Une fois libéré, le bras basculait vers le haut et le sac remontait vers l'avant. En agissant sur le sac suspendu, la force centrifuge augmentait la portée et la hauteur atteinte par le projectile libéré. Les pierres tirées par le trébuchet retombaient sur leur cible et endommageaient sérieusement le sommet et le toit des murs, tours et autres structures. Les trébuchets étaient des machines coûteuses et complexes et pour les construire et les utiliser, il fallait faire appel à des spécialistes. On ne pouvait les déplacer qu'en pièces détachées et il fallait les remonter pour les utiliser. Edouard I d'Angleterre a refusé la reddition du château de Stirling, en Écosse, pour pouvoir voir son trébuchet, récemment acquis, en action.

Navires

Les navires servent à pêcher, à faire du commerce avec d'autres joueurs, à transporter des unités sur l'eau et à engager le combat. Vous pouvez construire des navires et développer des technologies pour les perfectionner au port.



Navire de pêche

Amasse de la nourriture depuis les poissons sautants et les pièges à poissons. Il rapporte automatiquement le poisson au port. Peut construire des pièges à poissons.

Construit dans Conversions

Port

Protection — Carénage (port)

Vitesse — Cale sèche (port)

Coût plus faible — Charpentier du bord (port)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

La technologie de construction des bateaux à voile et la technique de navigation se sont considérablement perfectionnées pendant le Moyen Âge. Ces progrès se sont traduits par une plus grande portée et de meilleures prestations des bateaux de pêche. Les eaux poissonneuses au large des côtes d'Europe, d'Afrique du Nord et d'Asie fournissaient des produits de la mer à profusion qui étaient séchés et salés à des fins de conservation. Le poisson conservé, en particulier la morue, est devenu un important produit commercial à la fin du Moyen Âge.



Navire marchand

Utilisé pour faire du commerce en mer. Il transporte des produits de votre port vers un port étranger et rapporte de l'or. Plus le port est loin, plus votre bénéfice est important.

Construit dans Conversions

Port

Protection — Carénage (port)

Vitesse — Cale sèche (port)

Coût plus faible — Charpentier du bord (port)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)



Pour faire du commerce avec un navire marchand

Cliquez sur un navire marchand, puis cliquez sur un port étranger.

Pour plus d'informations, reportez-vous au Chapitre V.

Les échanges commerciaux croissants le long des côtes du Nord de l'Europe entraînèrent le développement de nouveaux types de bateaux, de grande largeur, profonds, avec des voiles carrées, des gouvernails en poupe et un vaste espace de chargement. On appelait ces nouveaux bateaux des navires marchands et ils dominaient le commerce maritime au Moyen Âge, de la mer Baltique à l'ouest de la mer Méditerranée. Ces bateaux ne pouvant pas accoster facilement sur les plages, il était nécessaire de construire dans les ports des jetées avançant dans l'eau jusqu'à ce qu'il y ait assez de profondeur pour les bateaux. En Extrême Orient, l'équivalent du navire marchand était la jonque chinoise, un bateau beaucoup plus perfectionné jamais égalé en occident pendant des siècles.



Navire d'incendie et navire d'incendie rapide

Met le feu aux autres navires.

Construit dans	Port
Fort contre	Galères, drakkar
Faible face	Navires de démolition
Conversions	Protection — Carénage (port) Vitesse — Cale sèche (port) Coût plus faible — Charpentier du bord (port) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Seuls les Byzantins, en Occident, ont perpétué jusqu'au Moyen Âge les anciennes traditions de construction de bateaux. Ils ont apporté une amélioration par rapport au trirème en inventant le navire d'incendie, un bateau de guerre long et étroit, qui était propulsé avec deux rames et des voiles latines. La force de combat de ces bateaux était en partie apportée par les marins, les archers et des catapultes mais l'arme secrète de ce navire byzantin était le feu grec. Ce mélange extrêmement volatile était propulsé par des tuyaux à partir de la proue du navire d'incendie et il s'enflammait en entrant en contact avec l'air. Le feu était une arme dévastatrice contre les bateaux en bois et les ennemis des Byzantins ne pouvaient pas résister à ces navires d'incendie qui crachaient du feu grec. À certaines époques, d'autres civilisations ont découvert le secret du feu grec mais celui-ci fut si bien gardé, et l'utilisation était si dangereuse, qu'il a maintenant disparu.

Le navire d'incendie a été perfectionné au fil des années offrant une plus grande vitesse et manœuvrabilité. Constantinople a été défendue avec succès par ses navires d'incendie rapides pendant des siècles.



Galion à canon et galion à canon d'élite

Bateau de guerre de base longue distance, utilisé pour attaquer des cibles sur le rivage pour établir une tête de pont. Tire lentement, a une portée minimum. Nécessite la Chimie.

Construit dans	Port
Faible face	Galères, navires d'incendie, navires de démolition
Conversions	Protection — Carénage (port) Vitesse — Cale sèche (port) Coût plus faible — Charpentier du bord (port) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les premiers canons étaient d'abord montés sur des bateaux au quatorzième siècle. Ils étaient montés à la poupe ou à la proue du bateau pour tirer vers l'avant ou vers l'arrière. De petites armes étaient montées sur des rails et utilisées contre les ennemis en action rapprochée. Le premier navire spécialement construit pour transporter des canons est apparu en 1406. L'installation d'un grand nombre de canons sur un bateau fut un travail de plusieurs années. Cela a nécessité de nouvelles conceptions pour compenser l'énorme poids des canons sur les bords du bateau. L'équipement devait être conçu de façon à permettre de tirer et de recharger les canons en toute sécurité. Des mesures de sécurité étaient également nécessaires pour le stockage et l'accès à la poudre. Les galions à canon ne devinrent opérationnels qu'à la fin du Moyen Âge.



Navire de transport

Déplace les unités sur l'eau.

- Construit dans** Port
- Conversions** Protection, Capacité — Carénage (port)
 Vitesse, Capacité — Cale sèche (port)
 Coût plus faible — Charpentier du bord (port)
 Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Pour plus d'informations sur le déplacement des unités, reportez-vous au Chapitre IV.

Des bateaux de commerce de toute sorte étaient réquisitionnés quand les armées devaient se déplacer par la mer. Ces bateaux étaient généralement transformés en bateaux de transport pour mieux recevoir les troupes, les chevaux, les vivres, l'équipement de siège et les fournitures. L'Angleterre a subi plusieurs invasions au Moyen Âge, dont les premières invasions par les Saxons, les Angles, les Jutes et de nombreuses invasions des Scandinaves (les Danois ont dominé l'Angleterre pendant un certain temps), et l'invasion plus tardive des Normands en 1066. Les Normands ont également envahi la Sicile et le sud de l'Italie. De nombreuses croisades ont donné lieu à des traversées en mer de la France à la Terre Sainte. Les anglais ont introduit leurs armées en France à plusieurs reprises pendant la guerre de cent ans.



Navire de démolition et navire de démolition lourd

Rempli d'explosifs. Placez-les près des navires ennemis et faites-les exploser pour arracher le contrôle de la mer à un adversaire retranché.

- Construit dans** Dock
- Fort contre** Navires d'incendie
- Faible face** Galères, drakkars, canons à bombe
- Conversions** Protection — Carénage (port)
 Vitesse — Cale sèche (port)
 Coût plus faible — Charpentier du bord (port)
 Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les rois et les civilisations privés d'une tradition navale usaient d'un simple stratagème quand ils étaient confrontés à une attaque navale. Ils chargeaient un navire à sacrifier de combustibles et d'un équipage réduit au minimum. Le navire condamné naviguait alors vers les bateaux ennemis et prenait feu. Quand tout se passait comme il se doit, le bateau de démolition s'enflammait violemment et explosait, incendiant les bateaux ennemis à proximité. Les bateaux en bois qui tanguaient fortement et étaient dotés d'équipement et de matière inflammables couraient le risque de prendre feu et d'exploser (surtout s'il y avait de la poudre à bord). Un navire de démolition pouvait endommager ou détruire des bateaux beaucoup plus puissants et perfectionnés et il pouvait même être utilisé contre les bâtiments en bord de mer.

Les bateaux de démolition ont été perfectionnés, devenant plus grands et chargés d'explosifs plus puissants, notamment de la poudre à canon. Il en résultait une plus grande explosion et donc de plus grandes chances d'endommager ou de détruire un ou plusieurs bateaux ennemis. Il pouvait être dévastateur contre une large cible ou plusieurs bateaux ennemis regroupés.



Galère

Petit bateau classique, rapide avec attaque faible. Utilisé pour les missions d'éclairage en mer et pour les premières attaques contre des navires de pêche ennemis.

Construit dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Port
Navires de démolition, galion à canon
Navires d'incendie, canons à bombe
Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)
Protection — Carénage (port)
Vitesse — Cale sèche (port)
Mire — Balistique (université)
Coût plus faible — Charpentier du bord (port)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les navires de guerre ont largement disparu en Europe pendant le haut Moyen Âge en raison du fait qu'aucune civilisation, en dehors des Byzantins, ne disposait de la richesse et de l'organisation nécessaires pour conserver une marine. Au fil des siècles, quelques petits navires de guerre sont réapparus en Méditerranée occidentale. Il s'agissait de galères, marchant à la rame, utilisées principalement pour explorer et chasser les pirates qui représentaient un fléau pour le commerce maritime. Les meilleurs bateaux de guerre en Occident étaient construits et entretenus par les Byzantins qui étaient les seuls à avoir perpétué leurs traditions dans la construction de bateaux depuis des temps reculés.



Galère de guerre

Navire de combat classique.

Construit dans
Fort contre
Faible face
Conversions

Port
Navires de démolition, galion à canon
Navires d'incendie, canons à bombe
Protection — Carénage (port)
Attaque — Chimie (université)
Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge)
Vitesse — Cale sèche (port)
Mire — Balistique (université)
Coût plus faible — Charpentier du bord (port)
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Le galion était un voilier équipé pour la guerre et le plus grand bateau de combat jamais utilisé en Occident avant l'installation des canons à bord. C'était un grand bateau, robuste, qui transportait un important contingent de combattants et éventuellement de l'artillerie de siège plus lourde. L'équipage s'efforçait de prendre à l'abordage et de capturer un bateau ennemi par un combat au corps à corps. Des catapultes et des grandes arbalètes venaient renforcer la puissance de feu.



Galion

Navire de combat perfectionné.

Construit dans	Port
Fort contre	Navires de démolition, galion à canon
Faible face	Navires d'incendie, canons à bombarde
Conversions	Protection — Carénage (port) Attaque — Chimie (université) Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge) Vitesse — Cale sèche (port) Mire — Balistique (université) Coût plus faible — Charpentier du bord (port) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Le galion était un voilier équipé pour la guerre et le plus grand bateau de combat jamais utilisé en Occident avant l'installation des canons à bord. C'était un grand bateau, robuste, qui transportait un important contingent de combattants et éventuellement de l'artillerie de siège plus lourde. L'équipage s'efforçait de prendre à l'abordage et de capturer un bateau ennemi par un combat au corps à corps. Des catapultes et des grandes arbalètes venaient renforcer la puissance de feu.



Drakkar et drakkar d'élite

Unité viking unique créée dans l'âge des châteaux. (La civilisation des Vikings est la seule à posséder deux unités uniques. Le Drakkar viking peut se construire au port après avoir construit un château viking).

Construit dans	Port
Fort contre	Navires de démolition, galion à canon
Faible face	Navires d'incendie, canons à bombarde
Conversions	Protection — Carénage (port) Attaque — Chimie (université) Attaque, Portée — Empennage, flèche à empenne, fortification (forge) Vitesse — Cale sèche (port) Mire — Balistique (université) Coût plus faible — Charpentier du bord (port) Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les envahisseurs vikings, du neuvième au onzième siècle, étaient particulièrement redoutables car ils pouvaient frapper n'importe où le long des côtes maritimes et jusque sur les fleuves. Ils avaient cette possibilité grâce à leurs Drakkars. Ces bateaux étaient longs, étroits et peu profonds et pourtant ils avaient une très bonne tenue en mer. Ils utilisaient des avirons et une seule voile carrée pour la propulsion. Les Drakkars pouvaient naviguer dans des eaux très peu profondes et accéder aux plages. Seules les côtes avec de hauts promontoires ou un littoral rocheux étaient à l'abri de leur menace.

Autres unités



Villageois

Amasse du bois, de la nourriture, des pierres et de l'or. Construit et répare également les bâtiments, les navires et les armes de siège.

Créé dans
Conversions

Forum

Points de coup, protection, efficacité — Métier à tisser, brouette, charrette à bras (forum)

Attaque — Artificiers (château).

Réserves de ressources — Hache à double tranchant, scie à archer, scie à deux bras, camp de mineurs, mine d'or, puits de forage de pierre, puits de forage d'or (camp de bûcherons, camp de mineurs); charrue lourde (forum)

Vitesse de construction — Grue à poulie (université)

Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)

Les villageois pourvoient à l'économie de votre civilisation. Ils coupent du bois, ils extraient de la pierre et de l'or, ils chassent, fourragent, pêchent, élèvent des moutons et cultivent de la nourriture. Ils construisent aussi des bâtiments, réparent des bâtiments, des bateaux et des armes de siège endommagés. Si nécessaire, ils peuvent également participer aux combats. Les villageois peuvent être des hommes ou des femmes. Leur sexe est déterminé de façon aléatoire quand vous créez un nouveau villageois. Ils effectuent indifféremment les mêmes tâches.

La majeure partie de la population au Moyen Âge était des paysans, les serfs et de modestes villageois qui amassaient la nourriture et faisaient presque tous les travaux. Ils fournissaient une classe relativement petite de chefs religieux et de la noblesse qui contrôlaient les richesses et le pouvoir de la communauté. La vie du paysan et du serf était dure, mais elle a évolué à travers le féodalisme qui a ouvert la voie aux systèmes sociaux permettant aux travailleurs de retenir une plus grande partie de leur production. De nombreux paysans se sont élevés socialement en entrant dans la classe moyenne des villes en pleine croissance. Ceux qui sont restés à la campagne ont vu leur production et leur richesse augmenter grâce à la spécialisation et aux nombreux progrès technologiques de l'agriculture.





Reliques

Objets spéciaux qui sont placés aléatoirement sur la carte. Elles ne peuvent être déplacées que par les moines. Les reliques qui sont rassemblées à l'intérieur d'un monastère génèrent de l'or pour votre réserve. Ne peuvent pas être détruites.

Vous pouvez gagner la plupart des parties en contrôlant les reliques, comme cela est expliqué au Chapitre II. Il y a plusieurs reliques dans chaque partie.

L'influence de la religion dans la vie quotidienne au Moyen Âge, particulièrement en Europe, a été illustrée par le trafic de reliques religieuses. Les sépultures des saints devinrent des lieux de pèlerinage. Une église ou un monastère ne détenant que quelques reliques d'un saint ou une petite partie de la vraie croix attirait un flot de pèlerins. Petit à petit un marché s'est développé et les hommes riches se disputaient l'acquisition de ces reliques et leur offrande aux institutions religieuses locales. La venue des pèlerins et des croyants était profitable à l'économie locale. La plus célèbre relique de cette période est le Suaire de Turin, supposé être le suaire de Jésus Christ. Ce suaire a été acquis au Moyen Orient et amené en Italie à la fin du Moyen Âge.



Moines

Lent et faible. Il convertit les unités et les navires ennemis à votre civilisation (votre couleur de joueur). Il soigne les villageois et les unités militaires blessés (sauf armes de siège et navires).

Créé dans
Sort contre
Faible face
Conversions

Monastère
Chevaliers teutoniques, éléphants de guerre
Archers, chevaliers, cavalerie légère, guerriers de guède
(Au monastère)
Conversion de certains bâtiments, armes de siège — Rédemption
Vitesse de déplacement — Ferveur
Points de coup — Sainteté
Conversion d'autres moines — Expiation
Portée de conversion plus grande — Imprimerie
Moins de temps de récupération — Illumination
Vos unités résistantes aux autres moines — Foi

Pour plus d'informations sur les capacités des moines, reportez-vous au Chapitre IV; pour des informations sur l'amélioration de vos moines, reportez-vous au Chapitre VIII.

La religion avait une forte emprise pendant le Moyen Âge, qu'il s'agisse de la religion catholique en Occident, de l'islam au Moyen-Orient ou du bouddhisme en Asie. Les missionnaires et professeurs de religion étaient essentiellement des moines, des hommes qui avaient fait vœu de pauvreté et qui consacraient leur vie à répandre leur message. Les conflits du Moyen Âge étaient souvent dus aux différences religieuses et étaient menés ou soutenus par des contingents de moines des deux parties. Les croisades par exemple étaient autant de tentatives de la part des chrétiens européens pour arracher le contrôle de la Terre Sainte des mains des arabes islamiques. De nombreux moines ont accompagné les armées chrétiennes en croisade.



Charrette de commerce

Transporte des marchandises vers les marchés étrangers et rapporte de l'or comme bénéfice. Les marchés les plus éloignés sont ceux qui rapportent le plus.

Construit dans Marché

Conversions Vos unités résistantes aux autres moines — Foi (monastère)



Tour faire du commerce avec une charrette de commerce

Cliquez sur une charrette de commerce, puis cliquez sur un marché étranger.

Pour plus d'informations, reportez-vous au Chapitre V.

Le chariot de commerce correspond au wagon, chevaux de charge et autres moyens de transport par voie de terre qui étaient utilisés pour le commerce des marchandises pendant le Moyen Âge. L'itinéraire de la laine à travers la Manche pour aller d'Angleterre en France est l'une des routes commerciales les plus importantes de l'époque. Avec la laine, on fabriquait des vêtements qui étaient ensuite transportés en Italie pour être échangés contre des épices et de la soie venus d'Orient. La plus fameuse route commerciale de l'époque était la Route de la Soie, qui allait de la Chine à Constantinople et dans le Levant. Des caravanes de chameau et de chevaux transportaient la soie à travers le désert interdit en échange de l'or et de l'argent d'Occident.



Chapitre VIII



Technologies

Le développement de technologies améliore les capacités de vos villageois, de vos soldats et de vos bâtiments. Par exemple, en développant la brouette (au forum), vos villageois se déplacent plus vite et portent plus, ils ont donc un meilleur rendement. En développant une cotte de mailles écaillée (à la forge), vous augmentez la protection de vos unités d'infanterie qui deviennent plus difficiles à tuer. En développant une tour de guet au forum, vos bâtiments voient l'ennemi de plus loin et vous êtes plus vite averti de leur approche.

Pour plus d'informations sur le développement des technologies, reportez-vous au chapitre III.

Technologies de construction

Le développement des technologies suivantes améliore vos bâtiments, vos murs et vos tours.



Tour de guet

La tour de guet (au forum) vous permet de voir vos ennemis arriver de plus loin et d'être avertis plus vite de leur approche.

Chaque ville et communauté était responsable de sa propre défense pendant une grande partie du Moyen Âge, s'appuyant sur le seigneur local et sa réserve de soldats pour assurer sa protection. Il existait une réelle menace de la part de bandits, d'invasisseurs ou de voisins hostiles. Les communautés ont développé une tour de guet qui explorait régulièrement les environs. La tour de guet faisait part des menaces à la communauté pour qu'elle ait le temps de préparer sa défense en conséquence.



Patrouille de ville

La patrouille de ville (au forum) vous permet de voir l'ennemi d'encore bien plus loin qu'avec la tour de guet.

Plus les communautés croissaient, plus elles avaient de biens à défendre et de ressources à leur disposition pour assurer cette défense. La tour de guet s'est transformée en une patrouille de ville, généralement fournie par le seigneur, ce qui représentait sa contribution à la sécurité de la ville. Les patrouilles de ville étaient situées à l'écart de la ville à des croisements ou sur des passages où l'ennemi risquait d'apparaître. Plus les patrouilles étaient distantes et plus vite elles envoyaient les avertissements, ce qui laissait plus de temps pour préparer la contre attaque.



Maçonnerie

La maçonnerie (à l'université) rend vos bâtiments plus résistants aux dommages lors des combats.

Les Européens du haut Moyen Âge et après, ont dû réapprendre les techniques de la maçonnerie illustrées par les ruines romaines dont ils étaient entourés. Les ponts et les aqueducs romains ont résisté pendant des siècles après la chute de l'Empire Romain mais les immigrants barbares n'étaient pas capables de reproduire ni de réparer ces structures. Le métier de la maçonnerie a peu à peu été reconquis et a progressé. Les grands ouvrages de maçonnerie en Europe au Moyen Âge furent les cathédrales qui ont été érigées dans la région.



Architecture

L'architecture (à l'université) rend vos bâtiments encore plus robustes qu'avec la maçonnerie.



La renaissance de la maçonnerie a permis à l'architecture du Moyen Âge d'évoluer également. Les nouvelles techniques de voûtes et de soutien ont permis d'ériger les grandes cathédrales, représentatives de cette époque. Une fameuse caractéristique architecturale de cette époque était l'arc-boutant. Cet élément a déplacé une partie de l'énorme poids du toit d'une cathédrale sur des supports extérieurs aux murs, permettant ainsi de créer des voûtes légères et de dégager la partie centrale de l'église. Les piliers porteurs laissaient des espaces qui pouvaient accueillir de magnifiques vitraux.



Grues à poulie

La grue à poulie (à l'université) permet aux villageois de construire des bâtiments plus rapidement.

La construction de châteaux, cathédrales et autres grands projets de construction nécessitait l'invention de nouvelles techniques ainsi que la redécouverte d'anciennes technologies. La grue était un outil essentiel connu des anciens mais oublié des Européens de l'âge sombre. Une grue simple était constituée d'un long poteau, équipée d'un système de levage

et de blocage et utilisée pour tirer des charges en hauteur. La grue à poulie constituait une version améliorée de la version simple. Elle utilisait une grande roue sur laquelle les hommes marchaient. Un système convertissait le mouvement de rotation horizontale en rotation verticale, fournissant l'effort nécessaire pour enrayer des cordes autour d'un tambour et soulever de lourdes charges. Une variante de la grue à poulie utilisait un cabestan contre lequel les hommes pouvaient pousser, similaire à celui utilisé sur les bateaux pour lever l'ancre.



Palissades

Les palissades (au château) rendent votre château plus fort

Les hommes qui combattaient au sommet des murs à pic du château ne pouvaient pas tirer ni attaquer d'aucune façon l'ennemi aux pieds du château sans s'exposer aux flèches. Les châteaux ont été améliorés avec des palissades qui étaient des fortifications et des créneaux qui s'élevaient au-dessus des murs pour protéger les défenseurs. Ils pouvaient désormais attaquer, avec plus de sécurité, les hommes postés en bas ou qui grimpaient. Les palissades ont rendu les châteaux plus difficiles à prendre.

Technologies économiques et commerciales

Le développement des technologies suivantes améliore votre économie et vos capacités commerciales.



Métier à tisser

Le métier à tisser (au forum) rend vos villageois plus difficiles à tuer.

L'invention du métier à tisser et la possibilité de tisser des vêtements était une ancienne technologie d'importance qui a rapidement été reprise pendant le haut Moyen Âge. De bons vêtements en laine représentaient un élément indispensable qui prolongeait l'espérance de vie sous les climats froids de l'Europe du Nord. L'élevage des moutons pour la laine et la confection de vêtements comptent parmi les premières industries importantes du Moyen Âge.



Brouette

La brouette (au forum) permet à vos villageois de se déplacer plus vite et de porter plus de ressources, et ils ont donc un meilleur rendement.

La simple brouette ou charrette à bras à une roue était une invention capitale à une époque où la plupart des paysans travaillaient de leurs mains. Il existait très peu d'industrie au début du Moyen Âge. L'économie reposait principalement sur les cultures, l'élevage, la cueillette et la construction. La brouette apportait une importante amélioration de la productivité.



Charrette à bras

La charrette à bras (au forum) permet à vos villageois de se déplacer plus vite et de transporter davantage de ressources.

La charrette à bras ou un simple wagon, tiré par un cheval ou un autre animal représentait un progrès dans le transport et augmentait la productivité. Un homme avec une charrette pouvait transporter le chargement de plusieurs hommes, de façon plus économique. La demande de charrettes a stimulé l'économie grâce à la création d'emplois pour les éleveurs de chevaux, les fabricants de harnais, les fabricants de charrettes et les charrons.



Mine d'or

La mine d'or (au camp de mineurs) permet à vos villageois d'extraire de l'or plus rapidement.

La recherche d'or et d'argent s'étant pratiquée depuis l'antiquité et même dès la préhistoire, il était devenu difficile de trouver ces métaux précieux à la surface de la terre pendant le haut Moyen Âge. Pour en trouver encore, il fallait creuser des mines dans le sous-sol. La technologie de prospection de l'or et d'extraction de l'or s'est développée au début du Moyen Âge, pour répondre aux besoins en devises et à la demande de bijoux.



Puits de forage d'or

Le puits de forage d'or (au camp de mineurs) permet à vos villageois d'extraire de l'or encore plus vite qu'avec la mine d'or.

Après l'épuisement des sources d'or et d'argent près de la surface, les mineurs ont développé une technologie pour creuser en profondeur dans le sol. Cela comprenait la fabrication d'ascenseurs pour descendre les hommes et remonter le minerai. Il fallait des pompes pour faire remonter de l'eau et faire descendre de l'air. Il était également nécessaire de développer les techniques pour creuser des tunnels pour consolider les galeries de la mine et des puits de façon à éviter les effondrements. Les mines d'argent, parmi les plus riches, se trouvent en Europe de l'Est.



Carrière

La carrière (au camp de mineurs) permet à vos villageois d'extraire des pierres plus vite.

Pendant le haut Moyen Âge, en Europe, le principal matériau utilisé dans la construction était le bois que l'on trouvait en abondance. Vient ensuite la pierre qui était récupérée des bâtiments romains délabrés que personne ne savait comment réparer. Quand la civilisation s'est regroupée à nouveau dans cette zone, le marché de la construction a repris et la pierre est devenue plus recherchée et plus abordable comme matériau de construction. L'extraction de pierres dans des carrières faisait appel à la technologie pour fabriquer des outils pour tailler la pierre et pour la déplacer de la carrière jusqu'au site de construction.



Puits de forage de pierre

Le puits de forage de pierre (au camp de mineurs) permet à vos villageois d'extraire de la pierre encore plus vite qu'avec la carrière.

La demande de pierres a connu une croissance rapide à l'époque où, en Europe, on construisait des châteaux, on fortifiait les villes et où l'église catholique romaine, s'enrichissant, a commencé à construire de grandes cathédrales. La taille de pierre était devenue un important marché. Une nouvelle technologie était nécessaire pour se procurer des pierres car les ressources en surfaces se sont rapidement épuisées dans certaines régions.



Hache à double tranchant

La hache à double tranchant (au camp de bûcherons) permet à vos villageois de couper le bois plus rapidement.

Cette hache à double tranchant pour couper les arbres avait des lames ou des tranchants, des deux côtés. C'était une grosse et lourde hache qui accélérerait la coupe des arbres. Grâce aux deux côtés tranchants, les bûcherons pouvaient passer de l'un à l'autre, quand une lame s'éroussait, et les aiguiser ensuite en même temps. La hache à double tranchant accélérât le rythme de travail et le rendement des bûcherons.



Scie à archer

La scie à archer (au camp de bûcherons) permet à vos villageois de couper du bois encore plus vite qu'avec la hache à double tranchant.

La scie à archer possède une poignée arrondie comme un arc, la lame de la scie reliant les deux extrémités de l'arc. La scie à archer était un outil plus précis que les scies antérieures. Les bûcherons qui l'utilisaient obtenaient plus de bois de chaque arbre, grâce à la réduction du gaspillage.



Scie à deux bras

La scie à deux bras (au camp de bûcherons) permet aux villageois de couper du bois encore plus vite qu'avec la scie à poing.

La grande scie à deux bras permettait à deux hommes de travailler ensemble pour abattre un arbre, ce qui augmentait la productivité des deux. Un homme tirait la scie vers lui à deux mains et coupait l'arbre. Le deuxième homme était au repos tout en maintenant les mains sur la scie. Lorsque le premier homme avait fini de tirer, le deuxième homme prenait le relais dans l'autre sens et c'était au tour du premier homme d'être au repos. La scie à deux bras coupait avec chaque mouvement d'aller-retour et avait de grandes dents qui coupaient en profondeur, abattant les arbres en peu de temps. La possibilité d'utiliser les deux mains permettait de manier une grande scie.



Harnais de cheval

Le harnais de cheval (au moulin) augmente la quantité de nourriture produite dans vos fermes avant qu'elles ne soient mises en jachères et reconstruites.

Pendant le haut Moyen Âge, les bœufs étaient la principale source de force animale dans les fermes, bien que les chevaux soient reconnus comme plus forts et plus faciles à employer. Le harnais, placé autour du cou du cheval, le heurtait et limitait sérieusement sa puissance de traction. Un harnais de poitrine a été inventé en Orient, peut-être en Chine, et a été introduit peu à peu en Europe. Cette innovation était importante pour l'agriculture en Europe dans la mesure où cela augmentait considérablement la force de traction des chevaux. Cela réduisait le temps de labour de la terre, ce qui permettait d'augmenter la surface de culture.



Labourage lourd

Le labourage lourd (au moulin) augmente la quantité de nourriture produite dans vos fermes, encore plus que le harnais de cheval.

Suite à l'introduction du harnais de cheval, le labourage lourd fut la prochaine innovation importante pour l'agriculture européenne. On utilisait une charrue en bois et en métal qui pouvait pénétrer en profondeur dans la terre des plaines européennes, riche des dépôts datant de l'ère glaciaire. Ces régions aux herbes grasses rendaient difficiles les premières tentatives de labour. La charrue lourde tirée par de robustes chevaux, élevés pour leur puissance, a ouvert cette terre. Elle creusait de larges sillons et la production de nourriture a augmenté considérablement. De ce fait, les populations ont connu une grande croissance.



Alternance des cultures

L'alternance des cultures (au moulin) augmente la quantité de nourriture produite dans vos fermes, encore plus que la charrue lourde.

Avec l'expérience, les agriculteurs ont observé que la production de nourriture déclinait peu à peu dans les champs où les mêmes cultures étaient plantées d'une année sur l'autre. L'expérimentation a montré que l'alternance des cultures permettait de retrouver un haut rendement. Les agriculteurs du Moyen Âge ne comprenaient pas les raisons de ce résultat mais ils ont mis en œuvre un plan pratique grâce à l'expérience. Le fait de planter successivement les mêmes cultures réduisait la quantité d'éléments nutritifs dont une plante avait besoin. Grâce à l'alternance des cultures, on trouvait différentes plantes qui restituaient les éléments nutritifs dont une autre plante avait besoin. La luzerne, par exemple, restitue l'azote à la terre qui avait été épuisée par d'autres cultures. En régénérant la terre pour l'année suivante, la luzerne garantissait une bonne réserve de nourriture pour l'hiver.



Frappe de monnaie

La frappe de monnaie (au marché) réduit le coût de l'envoi du tribut de ressources à un autre joueur.

La monnaie s'est dégradée pendant le haut Moyen Âge en Europe de l'Ouest car les tribus barbares qui avaient pris le contrôle étaient particulièrement illettrées et qu'elles n'avaient aucun système de gouvernement capable d'administrer la fabrication de pièces. Les monnaies datant de cette époque sont de vulgaires copies des monnaies romaines et souvent frappées dans des métaux de moindre valeur. L'essor de l'empire de Charlemagne et d'autres rois a donné lieu à la création d'administrations stables capables de frapper des monnaies avec succès. Une offre de monnaie stable et disponible représentait un facteur de croissance pour l'économie. Les monnaies européennes les plus utilisées en Europe étaient des pennies en argent, à peu près de la taille de l'actuelle pièce de 10 cents américaine, et il existait de plus petites unités en cuivre et en bronze.



Banques

La banque (au marché) supprime le coût de l'envoi d'un tribut de ressources à un autre joueur.

L'emprunt d'argent avec intérêt ou l'usure, a longtemps été interdit en Occident par l'église, ce qui ne favorisait pas la croissance de l'économie. Les lois religieuses furent contournées par une série de ruses, et on autorisait souvent les non chrétiens à offrir ce service dans une communauté. Prôner le massacre des usuriers juifs ou non chrétiens, a été, pour plus d'un roi du Moyen Âge, un bon moyen d'effacer une lourde dette. Le climat religieux et politique s'est transformé peu à peu, en particulier dans les grandes villes commerciales d'Italie où les premières grandes banques de commerce ont vu le jour.



Guildes

Les guildes (au marché) réduisent le prix d'achat et de vente des ressources au marché.

Le pouvoir politique et économique pendant le haut Moyen Âge était détenu par les chefs barbares. Ce pouvoir est ensuite passé aux mains des rois, du clergé et nobles puissants. Vers la fin du Moyen Âge, la classe moyenne de la population des villes ayant pris de l'importance, elle a pris part au pouvoir. La classe moyenne a apporté une innovation : la création des guildes. Les guildes contrôlaient des entreprises spécifiques comme la fabrication de vêtements, la boucherie ou la ferronnerie, dans une ville ou une région. Elles fixaient les prix et déterminaient qui devaient travailler dans cette activité. Les étrangers ne pouvaient pas travailler. En contrepartie d'un monopole, généralement acheté au roi ou à la ville, elles fournissaient des produits de meilleure qualité. Le contrôle du commerce par les guildes avait pour conséquences un haut niveau de vie pour les membres de la guilde, la bonne qualité du produit et des prix élevés.



Cartographie

La cartographie (au marché) vous permet de partager avec vos alliés l'exploration et la ligne de mire de façon à voir ce qu'ils ont exploré. (Pour que vos alliés puissent voir ce que vous avez exploré, ils doivent également développer la cartographie.)

L'Europe a connu une renaissance culturelle après le haut Moyen Âge, née dans les monastères de l'Église chrétienne, notamment en Irlande. Le niveau culturel des européens de l'ouest était loin derrière celui des Byzantins, des Sarrasins et des Chinois. Un regain d'intérêt pour la géographie s'est manifesté de façon encore plus prononcée quand les Croisés et les aventuriers ont rapporté des contes, des produits exotiques et des richesses des terres lointaines. Les rois et les hommes d'église commandaient des cartes et la cartographie, la technique d'élaboration des cartes est devenue alors une nouvelle compétence très recherchée.



Conscription

La conscription (au château) réduit le temps nécessaire pour créer des unités à la caserne, à l'écurie, à la caserne d'archers et au château.

Les seigneurs du Moyen Âge avaient la faculté d'appeler leurs vassaux et les milices de paysans pour un service limité. La conscription constitue l'étape suivante dans l'acquisition d'hommes pour le service militaire. Elle permettait au seigneur d'engager des hommes dans le service militaire pour une période prolongée, et non juste pour quelques mois de campagne par an. Dans certaines parties du monde, un homme pouvait être conscrit pour plusieurs années de service.



Artificiers

Les artificiers (au château) augmentent les dommages que les villageois provoquent quand ils attaquent des bâtiments.

Les hommes spécialisés dans les techniques pour attaquer les fortifications étaient connus sous le nom d'artificiers. Ils creusaient les tranchées pour installer les armes à proximité et ils minaient les murs pour provoquer leur démolition. Sans contingent d'artificiers, les armées avaient moins de chance de pouvoir prendre un château ou une ville fortifiée. De nombreux artificiers travaillaient comme mercenaires pour le plus offrant.



Espions

Les espions (au château) vous permettent de partager l'exploration et la ligne de mire des unités de vos ennemis, de sorte que vous voyez ce qu'ils ont exploré. Vous pouvez acheter des espions avec de l'or. En payant une certaine somme en fonction du nombre de villageois ennemis existants, vous pouvez connaître l'emplacement exact de chaque unité et bâtiment encore en jeu.

Dans une partie récidive, cette technologie est appelée « trahison ». Pour plus d'informations sur le rôle de la trahison dans une partie récidive, reportez-vous au chapitre II.

De tout temps, les civilisations développées ont recueilli des informations sur les ennemis potentiels dans le cadre de leur politique étrangère. Une grande partie de ces renseignements était obtenue par la voie officielle des échanges commerciaux et de la diplomatie. Les civilisations prudentes qui avaient des voisins hostiles ont engagé activement des espions et des informateurs pour épier les activités de l'ennemi. Pendant le Moyen Âge, les Byzantins et les Mongols employaient beaucoup de réseaux d'agents parmi leurs ennemis. Les espions avertissaient à l'avance si les forces ennemies se préparaient à attaquer ou recherchaient les faiblesses de leur défense.

Technologies de l'infanterie

Le développement des technologies suivantes améliore vos unités d'infanterie.



Pistage

Le pistage (à la caserne) permet à vos unités d'infanterie de voir l'ennemi de très loin.

À la fin de l'âge sombre, quand les clans barbares sont devenus des armées entraînées, les techniques militaires se sont perfectionnées. Les nouvelles armées étaient mieux préparées pour mener des campagnes et effectuer des manœuvres. Grâce à ces améliorations, les armées étaient moins vulnérables aux effets de surprise et aux embuscades.



Écuyers

Les écuyers (à la caserne) rendent vos unités d'infanterie plus rapides.

Avant de devenir chevaliers, les jeunes gens devaient effectuer un long apprentissage comme écuyers. Les écuyers étaient assignés à un chevalier pour être formés au maniement des armes et aux conventions sociales. En contrepartie, ils s'occupaient de l'équipement et des chevaux du chevalier, ils l'habillaient pour le combat, le protégeaient et l'accompagnaient sur le champ de bataille. Tous les chevaliers avaient été d'abord des écuyers, mais tous les écuyers ne devenaient pas chevaliers. Les écuyers qui n'étaient pas issus de la noblesse, qui étaient dépourvus de biens financiers ou qui ne bénéficiaient pas du soutien d'un seigneur, pouvaient passer leur vie entière sans jamais devenir chevalier. Les écuyers combattaient aux côtés des chevaliers, bien qu'avec des armes et une armure de valeur moindre. L'aide des écuyers rendait les armées plus puissantes.



Cotte de mailles écaillée

La cotte de mailles écaillée (à la forge) augmente la protection de vos unités d'infanterie.

La cotte de mailles écaillée était composée de couches d'écailles métalliques arrondies qui se superposaient les unes les autres en cascade, telles une couverture de feuilles superposées. Elle protégeait la personne à la fois des projectiles et des armes à main. Un coup contre une cotte de mailles écaillée était en partie dévié et les couches d'écailles absorbaient une grande partie de l'énergie du coup. La cotte de mailles écaillée constituait une amélioration par rapport au cuir.



Cotte de mailles chaînée

La cotte de mailles chaînée (à la forge) améliore la protection de vos unités d'infanteries, encore davantage que la cotte de mailles écaillée.

Cette armure, faite de chaînes métalliques reliées, représentait une amélioration par rapport aux écailles de métal. Elle avait une plus grande intégrité et résistait mieux aux dommages. Tandis qu'une rangée d'écailles pouvait se détacher sous l'effet d'un coup, la cotte de mailles chaînée, par contre, restait intacte. Les chaînes étant plus petites que les écailles, la cotte de mailles chaînée était plus souple et plus agréable à porter. Tout en étant une amélioration, la cotte de mailles chaînée était aussi plus coûteuse et plus longue à fabriquer.



Cotte de mailles plaquée

La cotte de mailles plaquée (à la forge) améliore la protection de vos unités d'infanterie, encore davantage que la cotte de mailles chaînée.

L'armure, faites de larges plaques de métal était la meilleure protection contre les projectiles et les armes à main. Elle était plus résistante et absorbait plus d'énergie. De grandes feuilles d'acier martelées étaient façonnées pour s'adapter au corps du propriétaire. La fabrication de la cotte de mailles plaquée est devenue un métier important. Des spécialistes en Italie recevaient des commandes de cottes de toute l'Europe. Le butin d'une bataille ou des tournois comprenait une cotte de valeur. La cotte devait être graissée régulièrement pour éviter la rouille, ce qui faisait partie des tâches des écuyers en apprentissage auprès des chevaliers. Si la cotte de mailles plaquée nous semble lourde aujourd'hui, elle était en réalité relativement légère et bien conçue pour la mobilité. Les chevaliers athlétiques étaient capables de se relever avec leur armure à la force des bras. Les chevaliers pouvaient monter leur cheval sans grande difficulté. Ils n'avaient pas besoin d'être soulevés.



Forge

La forge (à la forge) augmente la force d'attaque de vos unités d'infanterie et de cavalerie.

Des outils et des armes en fer étaient martelés dans la forge. Les barres étaient chauffées à la forge jusqu'à ce qu'elles deviennent rouges. À ce stade, le métal pouvait être formé par le martelage. La barre chaude était maintenue contre l'enclume et frappée pour obtenir la forme désirée. Le processus de chauffe, de martelage et de refroidissement permanents, exécuté par un forgeron expérimenté, produisait des outils de qualité et des armes tranchantes et solides.



Fonderie

La fonderie (à la forge) augmente la force d'attaque de vos unités d'infanterie et de cavalerie, encore plus que la forge.

Le procédé qui consiste à couler du fer en fusion dans un moule pour créer des formes compliquées s'appelait la fonderie. Cela permettait de fabriquer des outils et des armes en fer difficiles à exécuter par la forge ou d'accélérer le processus de fabrication. Les secrets de la fonderie ont été découverts en Chine de nombreux siècles avant que cette technologie ne parvienne en Europe. La possibilité de fondre de gros objets en métal est devenue particulièrement importante quand les fabricants ont cherché un moyen de faire des canons.



Haut fourneau

Le haut fourneau (à la forge) augmente la force d'attaque de vos unités d'infanterie et de cavalerie, encore plus que la fonderie.

Les Sarrasins, et plus tard les Japonais, ont élaboré le premier acier de très haute qualité grâce à un laborieux système de pliage multiple du fer et de martelage. Ce procédé, reproduit un nombre incalculable de fois, permettait d'éliminer le maximum d'impuretés du métal utilisé pour faire l'acier. Les épées des Sarrasins et des Japonais étaient réputées pour leur tranchant et leur résistance. Les innovateurs ont appris à accélérer le procédé de fabrication de l'acier grâce au haut fourneau. En faisant exploser de l'oxygène dans le haut fourneau quand le minerai de fer était en fusion, la température augmentait et plus d'impuretés étaient brûlées. L'acier ainsi élaboré était très adapté pour la fabrication d'armes car il permettait d'élaborer des points plus aigus sans risquer de se casser aussi facilement que le fer.

Technologies des unités de projectiles et de siège

Le développement des technologies suivantes améliore vos archers et vos tours.



Empennage

L'empennage (à la forge) augmente la force d'attaque et la portée des scorpions, des unités de caserne d'archers, des tours, des forums, des châteaux et des navires (à l'exception de ceux qui utilisent des armes à feu).

On appelle empennage la série de plumes ou d'autres feuilles au vent placées à l'arrière d'une flèche. Cette innovation améliorait la stabilité d'une flèche en vol. L'empennage augmentait la portée et la précision de la flèche. Des flèches bien élaborées étaient indispensables au succès et à l'efficacité des archers.



Flèche à poinçon

La flèche à poinçon (à la forge) augmente la force d'attaque et la portée des scorpions, des unités de caserne d'archers, des tours, des forums, des châteaux et des navires (à l'exception de ceux qui utilisent des armes à feu).

La flèche à poinçon représentait une innovation qui rendait les archers de toute sorte plus efficaces contre des hommes portant une armure. Le poinçon était tout simplement une pointe plus étroite destinée à percer, plutôt qu'une pointe large classique qui coupait en pénétrant. La pointe large convenait pour la chasse ou contre des cibles sans armure, mais l'armure annulait son énergie. Le poinçon concentrait toute son énergie dans sa pointe et pouvait pénétrer toute armure à une distance suffisamment courte. Les archers longs d'Angleterre à Agincourt, lançaient en hauteur des séries de flèches à poinçon qui retombaient sur les rangs serrés des chevaliers français. Les poinçons, aidées par la force de gravité, pénétraient dans les casques, les épaules, les jambes et les bras quand elles frappaient perpendiculairement à l'avant de l'armure.



Brassard

Le brassard (à la forge) augmente la force d'attaque et la portée des scorpions, des unités de caserne d'archers, des tours, des forêts, des châteaux et des navires (à l'exception de ceux qui utilisent des armes à feu).

Le brassard était une protection en cuir épais portée devant la main par les Archers. Cette amélioration offrait le double avantage de soutenir le poignet qui accusait une fatigue après plusieurs tirs et de protéger l'intérieur du bras de l'empennage des flèches lancées. Sans protection, l'archer risquait de se blesser le bras à force de tirer et d'être affaibli au point d'être mis hors du combat. Le brassard était une importante amélioration technologique pour les archers qui devenaient plus efficaces.



Armure d'archer matelassée

L'armure d'archer matelassée (à la forge) augmente la protection de vos archers.

Les archers et les tirailleurs n'étaient pas censés se livrer à des combats au corps à corps et ils portaient rarement une armure au début du Moyen Âge. Ils avaient également besoin d'une grande souplesse de mouvement des bras et devaient pouvoir se déplacer rapidement sur le champ de bataille. Cependant, quand cela était possible, ces troupes portaient des vêtements de protection qui n'interféraient pas de façon significative avec leurs facultés de combat. Une première type d'armure légère était simplement un vêtement matelassé porté sur le torse qui offrait une protection contre les coups ou les projectiles.



Armure d'archer en cuir

L'armure d'archer en cuir (à la forge) augmente la protection de vos archers plus que l'armure d'archer matelassée.

L'armure matelassée pour les troupes légères a été améliorée par une protection extérieure en cuir par-dessus le vêtement matelassé. Le cuir était léger et souple mais il apportait une protection supplémentaire.



Armure d'archer chaînée

L'armure d'archer chaînée (à la forge) augmente la protection de vos archers plus que l'armure d'archer en cuir.

À mesure qu'on avance dans le Moyen Âge, les troupes légères interviennent de façon toujours plus agressive dans la bataille. Ils aidaient les phalanges de piquiers et étaient dans des formations avec ces unités. Les arbalétriers devaient s'approcher de l'ennemi pour tirer. Pendant les assauts aux fortifications et aux châteaux, ils étaient exposés aux tirs des ennemis. Pour s'adapter à leur rôle devenu plus offensif, l'armure de ces troupes légères a été remplacée par des armures à chaînes ou cottes de mailles. C'était la plus légère et la plus souple des armures métalliques, ce qui réduisait la gêne pendant le combat, tout en procurant une meilleure protection que l'armure en cuir.



Chimie

La chimie (à l'université) augmente la force d'attaque de toutes les armes à projectiles sans poudre à canon. Vous pouvez développer la chimie pour construire des unités à poudre à canon (tour à bombarde, canon à bombarde, canonnier à main et galion à canon). Après le développement de la chimie, les armes à projectiles lancent des flèches enflammées.

La connaissance de la chimie était très rudimentaire au Moyen Âge et avait pour seul but de chercher le moyen de transformer les métaux de base en or. C'est ce qu'on appelait l'alchimie, son praticien était l'alchimiste. Il arrivait parfois que les alchimistes tombent par hasard sur des produits chimiques utiles. Le résultat le plus significatif des expériences de chimie a été l'acquisition en Europe de la poudre à canon qui avait été inventée bien des siècles plus tôt par les Chinois.



Balistique

La balistique (à l'université) améliore la précision des scorpions, des archers, des galères et des tours quand ils tirent sur des unités en mouvement.

Les armes à projectiles prennent de plus en plus d'importance à mesure que l'on avance dans le Moyen Âge, jusqu'au point culminant du développement des armes à feu et des canons. Avant ces armes novatrices, il y avait des arcs longs, des arbalètes et une variété d'armes de siège qui projetaient des pierres, des lances et des flèches. Des hommes au sens pratique ont étudié comment se comportaient ces projectiles en vol et ont cherché à améliorer leur vitesse et leur précision. C'était la science de la balistique qui consistait à étudier le mouvement du projectile en vol. Cette expérience a conduit à des perfectionnements au fil du temps, résultat d'une véritable course aux armements entre les armes, les armures, les fortifications, l'attaque et la défense.



Meurtrières

Les meurtrières (à l'université) éliminent la portée minimale des tours (sauf pour les tours à bombarde) permettant de tirer sur des soldats qui attaquent aux pieds.

Les palissades étaient des fortifications construites au sommet des murs du château et des tours d'où les défenseurs pouvaient se battre. Ils devaient dépasser le plan vertical du mur pour pouvoir attaquer l'ennemi posté aux pieds du mur. En bas des palissades se trouvaient des trappes qui portaient le nom de meurtrières. Elles pouvaient être ouvertes et les défenseurs pouvaient lancer des flèches et jeter des pierres, de l'eau bouillante ou du sable brûlant directement en bas. Sans les meurtrières, les ennemis placés contre la base du mur étaient relativement en sécurité.



Projectile en feu

Un projectile en feu (à l'université) augmente les dommages causés aux navires par les tours.

Les artilleurs côtiers qui attaquaient les bateaux ont appris à chauffer au rouge leurs boulets de canon dans des fours. S'il atteignait le bois d'un voilier, un projectile en feu pouvait mettre le feu au voilier. Le feu était très dangereux pour un bateau entièrement construit dans des matériaux inflammables. Tirer un projectile en feu était une opération délicate. La bourre dans le tube du canon devait être suffisamment épaisse pour ne pas brûler avant que le coup ne soit tiré. Si le boulet brûlait trop vite dans la bourre, le coup de canon pouvait partir avant d'avoir visé. Il pouvait alors exploser au lieu de prendre feu. Un projectile en feu qui tombait sur les ponts était particulièrement dangereux. Il pouvait se loger en profondeur dans le bateau à un endroit auquel l'équipage ne pouvait pas accéder, provoquant une inondation avant même que l'incendie ne se répande. Si le feu touchait la réserve de poudre, le bateau, explosait.



Experts de siège

Les experts de siège (à l'université) augmentent la portée et les dommages que les armes de siège causent aux bâtiments.

Les hommes spécialisés dans la conception, la construction et l'utilisation des armes de siège étaient appelés des experts de siège. Ces armes étaient des prodiges de leur époque et compliquées à utiliser. Frapper un mur de pierres étroît à une certaine distance en tirant une pierre plongeante posait un problème complexe. Les rois offraient des primes à qui pouvait le résoudre.

Technologies de cavalerie

Le développement des technologies suivantes améliore vos unités de cavalerie. Vous pouvez également améliorer la forge, la fonderie, et le haut fourneau (à la caserne) pour augmenter la force d'attaque de votre cavalerie. Pour les descriptions de ces technologies, voir « Technologies de l'infanterie » plus haut dans ce chapitre.



Élevage

L'élevage (à l'écurie) augmente la vitesse de toutes les unités de cavalerie.

À une époque dominée pendant des siècles par les chevaliers, l'élevage de chevaux, une branche de l'élevage d'animaux, est devenu une activité importante. Les chevaliers avaient besoin de chevaux de bataille lourds pour les porter dans les combats mais aussi de chevaux fiables plus légers et endurants pour les campagnes dans le pays. Les éclaireurs et la cavalerie légère avaient besoin de chevaux rapides et vifs pour traverser les terres ennemies. Les éleveurs du Moyen Âge sélectionnaient les chevaux selon ces critères et proposaient des bêtes aux différentes caractéristiques.



Barde écaillée

La barde écaillée (à la forge) augmente la protection de vos unités de cavalerie; archers de cavalerie, mangudaïs et éléphants de guerre inclus.

La barde était une armure pour les chevaux. L'armure écaillée était faite de couches d'écailles de métal arrondi qui se superposaient en cascade. Elle protégeait les chevaux à la fois des flèches et des armes à main. Un coup contre l'armure était partiellement dévié et les couches d'écailles absorbaient une grande partie de l'énergie du coup.



Barde chaînée

La barde chaînée (à la forge) augmente la protection de vos unités de cavalerie.

L'armure faite de chaînes en métal reliées représentait une amélioration par rapport aux écailles en cascade. Elle avait une plus grande intégrité et résistait mieux aux dommages. Si une rangée d'écailles pouvait tomber sous l'effet d'un coup, l'armure à maille chaînée quant à elle restait intacte. Les chaînes étant plus petites que les écailles, l'armure était plus souple et plus confortable.



Barde plaquée

La barde plaquée (à la forge) augmente la protection de vos unités de cavalerie.

L'armure faite de grandes plaques de métal constituait la meilleure protection possible contre les projectiles et les armes à main. Elle était plus résistante et absorbait davantage d'énergie. De grandes feuilles d'acier martelé étaient confectionnées spécialement pour s'adapter au corps du cheval.

Technologies du moine

Le développement des technologies suivantes améliore vos moines.



Ferveur

La ferveur (à l'église) rend vos moines plus rapides.

Les plus grandes religions inspirent à certains de leurs fidèles une grande passion et une grande ferveur. Il en résulte un fort engagement et investissement, en particulier de la part des enseignants et des interprètes du groupe.



Sainteté

La sainteté (à l'église) augmente les points de coup de vos moines.

Pour atteindre la sainteté, il fallait vivre en saint. Les saints hommes des grandes religions du Moyen Âge s'évertuaient à y accéder à travers leur obéissance aux textes sacrés, leur vœu de pauvreté et leur respect de tous les êtres vivants. Leur sainteté inspirait les membres des autres religions et ceux qui étaient moins engagés.



Rédemption

La Rédemption (au monastère) permet à vos moines de convertir les bâtiments ennemis (sauf le forum, les châteaux, les monastères et les merveilles) les béliers et les trébuchets.

La Rédemption qui est la capacité de quelqu'un ayant perdu la foi à se racheter lui-même représentait un puissant acte de pardon. Les religions qui pardonnaient et qui autorisaient la Rédemption avaient un avantage sur les autres religions.



Expiation

L'expiation (au monastère) permet à vos moines de convertir les moines ennemis.

Quelques-unes des religions les plus populaires atteignent une expiation ou réconciliation entre leur Dieu tout-puissant et le commun des mortels. Il s'agissait d'une importante caractéristique qui consolidait la foi des fidèles et attirait des convertis.



Illumination

L'illumination (à l'église) réduit le temps de repos dont vos moines ont besoin avant d'entreprendre une autre conversion.

La force de toute religion réside dans ses idées et dans la foi que ces idées stimulent. Le message et la diffusion de ces idées pouvaient être renforcés par leur présentation. Pendant le Moyen Âge, les religions utilisaient des icônes, des églises impressionnantes, la musique et des œuvres artistiques pour répandre leur message et le renforcer. Des symboles de cet effort nous sont parvenus du Moyen Âge à travers les manuscrits enluminés, copiés laborieusement à la main dans les Scriptoriums des monastères isolés.



Foi

La foi (au monastère) rend vos unités plus difficiles à convertir par les moines ennemis.

Les civilisations peuvent avoir aussi bien des conflits idéologiques, que militaires ou économiques. Quand les Croisés ont envahi la Terre Sainte, par exemple, ils se sont heurtés aux idées de l'islam, mais aussi à de nouvelles armes, de nouvelles tactiques et à des marchandises convoitables.



Imprimerie

Les formes d'impression (au monastère) permettent à vos moines de convertir les unités ennemies de plus loin.

La combinaison des formes en bois pour l'impression, une ancienne invention chinoise, a permis à la presse d'impression, l'une des plus grandes inventions du Moyen Âge, de voir le jour. L'imprimerie a permis une très large diffusion des informations et un stockage facile à une échelle surprenante, ce qui continue de s'accélérer de nos jours. La bible chrétienne fut le premier livre imprimé, suivi de près par les textes importants des autres religions.

Technologies des navires

Le développement des technologies suivantes améliore vos navires.



Carénage

Le carénage (au port) augmente la protection contre le perçage des navires et le nombre d'unités que les navires de transport peuvent embarquer.

Depuis toujours, les coquillages et les algues s'accrochent sur les coques des bateaux. Ces passagers clandestins, accumulés sur la coque, ralentissaient le bateau qui devenait moins performant. Les navires de cette époque étaient carénés régulièrement pour éliminer ces agglomérats et pour reboucher le fond. Pour caréner le bateau, il fallait le décharger, le tirer sur une plage de sable et le retourner pour accéder à la coque. L'équipage travaillait dans l'eau peu profonde, pour le gratter et le reboucher. Le carénage s'effectuait généralement en fonction des marées pour permettre au bateau de se désécher. Un bateau devait être caréné deux fois, pour être nettoyé des deux côtés.



Cale sèche

La cale sèche (au port) rend vos navires plus rapides et augmente le nombre d'unités que les navires de transport peuvent charger.

Les bateaux ayant besoin de réparations importantes étaient conduits dans une nouvelle structure appelée une cale sèche d'où l'eau pouvait être pompée. Cela laissait le bateau à sec et permettait aux ouvriers de travailler de tous les côtés.



Constructeur de navire

Le constructeur de navire (au port) diminue la quantité de bois nécessaire pour construire des navires.

On appelait les hommes qui concevaient et construisaient les bateaux des Constructeurs de navire. Avec l'augmentation de la demande du commerce maritime et de bateaux de guerre, ils sont devenus de plus en plus prisés auprès des communautés côtières. Les Constructeurs de navire experts construisaient des bateaux plus robustes à un plus faible coût.

Annexe

Attributs de Bâtiments

Coût: B=bois, P=pierre, O=or

ÉCONOMIE	Âge	Coût	DES MARQUÉS	Attaque	RASSEMBLEMENT	Portée
Forum	III	275B	2400	5	15	6
Habitation	I	30B	900	0	0	0
Moulin	I	100B	1000	0	0	0
Camp de mineurs	I	100B	1000	0	0	0
Camp de bûcherons	I	100B	1000	0	0	0
Port	I	150B	1800	0	10*	0
Ferme	I	60B	480	0	0	0
Piège à poissons	II	100B	50	0	0	0
Marché	II	175B	2100	0	0	0
Forgeron	II	150B	2100	0	0	0
Monastère	III	175B	2100	0	10*	0
Université	III	200B	2100	0	0	0
Merveille	IV	1000B, P, O	4800	0	0	0
MILITAIRE						
Caserne	I	175B	1200	0	10*	0
Écurie	II	175B	1500	0	10*	0
Camp de tir à l'arc	II	175B	1500	0	10*	0
Château	III	650P	4800	11	20	8
Atelier de siège	III	200B	2100	0	10*	0
Porte	II	30P	2750	0	0	0
Palissades	I	2B	250	0	0	0
Mur de pierres	II	5P	1800	0	0	0
Mur fortifié	III	5P	3000	0	0	0
Poste avancé	I	100O, 25P	500	0	0	0
Tour de guet	II	125P, 25B	1020	5	5	8
Tour de garde	III	125P, 25B	1500	6	5	8
Donjon	IV	125P, 25B	2250	7	5	8
Tour de bombarde	IV	125P, 25B	2220	120	5	8

* Les unités peuvent être rassemblées ici uniquement si un point de rassemblement est défini dans le bâtiment pendant que les unités sont créées. Une fois dispersées, elles ne peuvent s'y rassembler à nouveau. Les unités rassemblées dans les tours, forums et châteaux ajoutent attaque et portée.

Attributs D'unités

INFANTERIE

	Coût	Pts marqués	Attaque	Protection	Portée	Vitesse	Spécial
Miliciens	60N, 200	40	4	0/0	0	L	
Homme d'armes	60N, 200	45	6	0/0	0	M	Bonus d'attaque contre bâtiments
Fant. à épée longue	60N, 200	55	9	0/0	0	M	Bonus d'attaque contre bâtiments
Fant. à épée à 2 mains	60N, 200	60	11	0/0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments
Champion	60N, 200	70	13	1/0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments
Lancier	35N, 25B	45	3	0/0	0	M	Bonus d'attaque contre cavalerie, éléphants de guerre
Piquier	35N, 25B	55	4	1/0	0	M	Bonus d'attaque contre cavalerie, éléphants de guerre
Fou de guerre	65N, 250	48	9	0/0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments; guérit avec le temps
Fou de guerre d'élite	65N, 250	60	14	2/0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments; guérit avec le temps
Samourai	60N, 300	60	8	1/0	0	L	Bonus d'attaque contre autres unités uniques, bâtiments
Samourai d'élite	60N, 300	80	12	1/0	0	L	Bonus d'attaque contre autres unités uniques, bâtiments
Chevalier teutonique	85N, 400	70	12	5/2	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments
Chevalier teutonique d'élite	85N, 400	100	17	10/2	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments
Lanceur de hache	55N, 250	50	7	0/0	3	L	Bonus d'attaque contre bâtiments; attaque à portée
Lanceur de hache d'élite	55N, 250	60	8	1/0	4	L	Bonus d'attaque contre bâtiments; attaque à portée
Guerrier de guède	65N, 250	65	8	0/0	0	M	Bonus d'attaque contre bâtiments
Guerrier de guède d'élite	65N, 250	80	13	0/0	0	M	Bonus d'attaque contre bâtiments
Huskarl	80N, 400	60	10	0/4	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments, archers
Huskarl d'élite	80N, 400	70	12	0/6	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments, archers

ARCHERS

Archer	25B, 450	30	4	0/0	4	M	
Fantassin à arc	25B, 450	35	5	0/0	5	M	
Arbalétrier	25B, 450	40	6	0/0	5	M	
Tiraillleur	25N, 35B	30	2	0/3	4	M	Bonus d'attaque contre archers
Tiraillleur d'élite	25N, 35B	35	3	0/4	5	M	Bonus d'attaque contre archers
Archer de cavalerie	40B, 700	50	6	0/0	3	R	
Archer de cav. lourde	40B, 700	60	7	1/0	4	R	
Canonnier à main	45N, 500	35	17	1/0	7	M	Nécessite chimie
Chu Ko Nu	40B, 350	45	8	0/0	4	M	Tirs multiples entre rechargements
Chu Ko Nu d'élite	40B, 350	50	8	0/0	4	M	Tirs multiples entre rechargements
Janissaire	60N, 550	35	15	1/0	8	M	
Janissaire d'élite	60N, 550	40	18	2/0	8	M	
Archer long	35B, 400	35	6	0/0	5	M	
Archer long d'élite	35B, 400	40	7	0/1	6	M	
Mangudaï	55B, 650	60	6	0/0	4	R	Bonus d'attaque contre armes de siège
Mangudaï d'élite	55B, 650	60	8	1/0	4	R	Bonus d'attaque contre armes de siège

AUTRES UNITÉS

Villageois	50N	25	3	0/0	0	L	Construit et répare les bâtiments, amasse des ressources, ajoute de l'attaque aux bâtiments lorsqu'il est mis en garnison
Moine	1000	30	0	0/0	9	L	Convertit les unités, soigne à distance
Charrette de commerce	100B, 500	70	0	0/0	0	M	Commerce avec les autres marchés

Vitesse : L=lente, M=moyenne, R=rapide
 Coût : N=nourriture, B=bois, P=pierre, O=or

CAVALERIE

	Coût	Pts marqués		Attaque		Portée		Vitesse	Spécial
Cavalerie d'éclairage	80N	45	3	0/2	0	0	M		
Cavalerie légère	80N	60	7	0/2	0	0	R		
Chevalier	60N, 75O	100	10	2/2	0	0	R		
Cavalier	60N, 75O	120	12	2/2	0	0	R		
Paladin	60N, 75O	160	14	2/3	0	0	R		
Chameau	55N, 60O	100	5	0/0	0	0	R	Bonus d'attaque contre cavalerie	
Chameau lourd	55N, 60O	120	7	0/0	0	0	R	Bonus d'attaque contre cavalerie	
Cataphracte	70N, 75O	110	9	2/1	0	0	R	Bonus d'attaque contre infanterie	
Cataphracte d'élite	70N, 75O	150	12	2/1	0	0	R	Bonus d'attaque contre infanterie	
Éléphant de guerre	200N, 75O	450	15	1/2	0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments	
Éléphant de guerre d'élite	200N, 75O	600	20	1/3	0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments	
Mamelouk	55N, 85O	65	7	0/0	3	0	R	Bonus d'attaque contre cavalerie	
Mamelouk d'élite	55N, 85O	80	8	1/0	3	0	R	Bonus d'attaque contre cavalerie	

SIÈGE

Scorpion	75B, 75O	40	12	0/6	5	0	L	Les projectiles causent des dégâts à tout ce qu'ils touchent
Scorpion lourd	75B, 75O	50	16	0/7	5	0	L	Les projectiles causent des dégâts à tout ce qu'ils touchent
Canon à bombarde	225B, 225O	50	40	2/5	12	0	L	Nécessite la chimie; portée min; bonus d'attaque contre bâtiments, navires
Béliér	160B, 75O	175	2	0/180	0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments
Béliér renforcé	160B, 75O	200	3	0/190	0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments
Béliér de siège	160B, 75O	270	4	0/195	0	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments
Mangonneau	160B, 135O	50	40	0/6	7	0	L	Effet d'attaque de zone
Onagre	160B, 135O	60	50	0/7	8	0	L	Effet d'attaque de zone
Onagre de siège	160B, 135O	70	75	0/8	8	0	L	Effet d'attaque de zone
Trébuchet (démonté)	200B, 200O	150	0	2/8	0	0	L	
Trébuchet (assemblé)	200B, 200O	150	200	1/150	16	0	L	Bonus d'attaque contre bâtiments, navires

NAVIRES

Navire de pêche	75B	60	0	0/4	0	0	M	Récolte le poisson, construit des pièges à poissons
Navire marchand	100B, 50O	80	0	0/6	0	0	R	Commerce avec les autres ports
Navire de transport	125B	100	0	4/8	0	0	R	Transporte les unités terrestres
Galère	90B, 30O	120	6	0/6	5	0	R	
Galère de guerre	90B, 30O	135	7	0/6	6	0	R	
Galion	90B, 30O	165	8	0/8	7	0	R	
Navire d'incendie	75B, 45O	100	2	0/6	2	0	R	
Navire d'incendie rapide	75B, 45O	120	3	0/8	2	0	R	
Navire de démolition	70B, 50O	50	110	0/3	0	0	R	Explose, cause des dégâts tout alentour; bonus d'attaque contre bâtiments
Navire de démol. lourd	70B, 50O	60	140	0/5	0	0	R	Explose, cause des dégâts tout alentour
Galion à canon	200B, 150O	120	35	0/6	13	0	M	Nécessite chimie, portée minimum, bonus d'attaque contre bâtiments
Galion à canon d'élite	200B, 150O	150	45	0/8	15	0	M	Portée minimum; bonus d'attaque contre bâtiments
Drakkar	100B, 50O	130	7	0/6	6	0	R	Tire plusieurs flèches
Drakkar d'élite	100B, 50O	160	8	0/8	7	0	R	Tire plusieurs flèches

Côuts et Avantages des Technologies

TECHNOLOGIES DE BÂTIMENT

Tour de guet	II	75N	+4 points de ligne de mire de bâtiment
Patrouille de ville	III	300N, 200O	+4 points de ligne de mire bâtiment
Maçonnerie	III	175B, 150P	Augmente la protection/les pts marqués des bâtiments
Architecture	IV	200B, 300P	Augmente la protection/les pts marqués des bâtiments
Grue à poulie	III	200B, 300P	+20% de vitesse de construction de villageois
Palissades	IV	400B, 400P	+1000 Pts marqués de château

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIES DE COMMERCE

Métier à tisser	I	50O	+15 Pts marqués, +1/+1P protection villageois
Brouette	II	175N, 50B	+10% de vitesse de villageois; +25% de capacité de villageois
Charrette à bras	III	300N, 200B	+10% de vitesse de villageois; +50% de capacité de villageois
Mine d'or	II	100N, 75B	+15% de vitesse d'extraction d'or
Puits de forage d'or	III	200N, 150B	+15% de vitesse d'extraction d'or
Mine de pierre	II	100N, 75B	+15% de vitesse d'extraction de pierre
Puits de forage de pierre	III	200N, 150B	+15% de vitesse d'extraction de pierre
Hache à double tranchant	II	100N, 50B	+20% de vitesse de coupe de bois
Scie à archer	III	150N, 100B	+20% de vitesse de coupe de bois
Scie à deux bras	IV	300N, 200B	+10% de vitesse de coupe de bois
Harnais de cheval	II	75N, 75B	Ferme +75 de nourriture
Charrue lourde	III	125N, 125B	Ferme +125 de nourriture; +1 de capacité de nourriture de villageois
Alternance des cultures	IV	250N, 250B	Ferme +175 de nourriture
Monnaie	II	150N, 50O	Diminue la taxe de tribut de 20%
Banque	III	200N, 100O	Pas de taxe de tribut
Guildes	IV	300N, 200O	Diminue la taxe d'échange de marchandises de 15%
Cartographie	II	100N, 100O	Voie la LDM des alliés et exploration
Conscription	IV	150N, 150O	+33% de vitesse de création d'unités aux casernes, écuries, camps de tir à l'arc, châteaux
Espions/Trahison	IV	200O/ennemis villageois;400O/	Voir la LDM des alliés et exploration/voir les villageois ennemis/ Or/utilisation emplacement du roi
Artificiers	IV	400N, 200O	Villageois +15 d'attaque contre bâtiments

TECHNOLOGIES DE MOINE

Ferveur	III	140O	+15% de vitesse de moine
Sainteté	III	120O	+50% de pts marqués de moine
Rédemption	III	475O	Conversion des bâtiments (excepté murs, portes, forums, monastères, châteaux, fermes, pièges à poissons, merveilles), et toutes les unités de siège
Expiation	III	325O	Conversion des autres moines
Illumination	IV	120O	+50% de vitesse de récupération de moine
Foi	IV	750N, 1000O	+50% de résistance à la conversion
Imprimerie	IV	200O	+3 de portée de conversion

TECHNOLOGIES D'INFANTERIE

Pistage	II	75N	+2 de LDM d'infanterie
Écuyers	III	200N	+10% de vitesse d'infanterie
Cotte de mailles écaillée	II	100N	+1/+1P de protection d'infanterie
Cotte de mailles chaînée	III	200N, 100O	+1/+1P de protection d'infanterie
Cotte de mailles plaquée	IV	300N, 150O	+1/+2P de protection d'infanterie
Forge	II	150N	+1 d'attaque d'infanterie/cavalerie
Fonderie	III	220N, 120O	+1 d'attaque d'infanterie/cavalerie
Haut fourneau	IV	275N, 225O	+2 d'attaque d'infanterie/cavalerie

TECHNOLOGIES DE PROJECTILES/SIÈGE

Empennage	II	100N, 50O	+1 d'attaque/portée pour archers, galères, drakkars, forums, châteaux, tours
Flèche à poinçon	III	200N, 100O	+1 d'attaque/portée pour archers, galères, drakkars, forums, châteaux, tours
Brassard	IV	300N, 200O	+1 d'attaque/portée pour archers, galères, drakkars, forums, châteaux, tours
Armure d'archer matelassée	II	100N	+1/+1P de protection d'archer
Armure d'archer en cuir	III	150N, 150O	+1/+1P de protection d'archer
Armure d'archer à chaînes	IV	250N, 250O	+1/+2P de protection d'archer
Balistique	III	300B, 175O	Suivre les unités en déplacement
Meurtrières	III	200N, 200S	Pas de portée minimum de tour/château
Projectile en feu	III	350N, 100O	+50% d'attaque de tour contre navires
Chimie	IV	300N, 200O	+1 d'attaque de projectile (excepté unités à poudre à canon); permet le développement d'unités à poudre à canon
Experts de siège	IV	500N, 600B	+1 de portée de siège (excepté béliers); +20% d'attaque d'unité de siège contre bâtiments

TECHNOLOGIES DE CAVALERIE

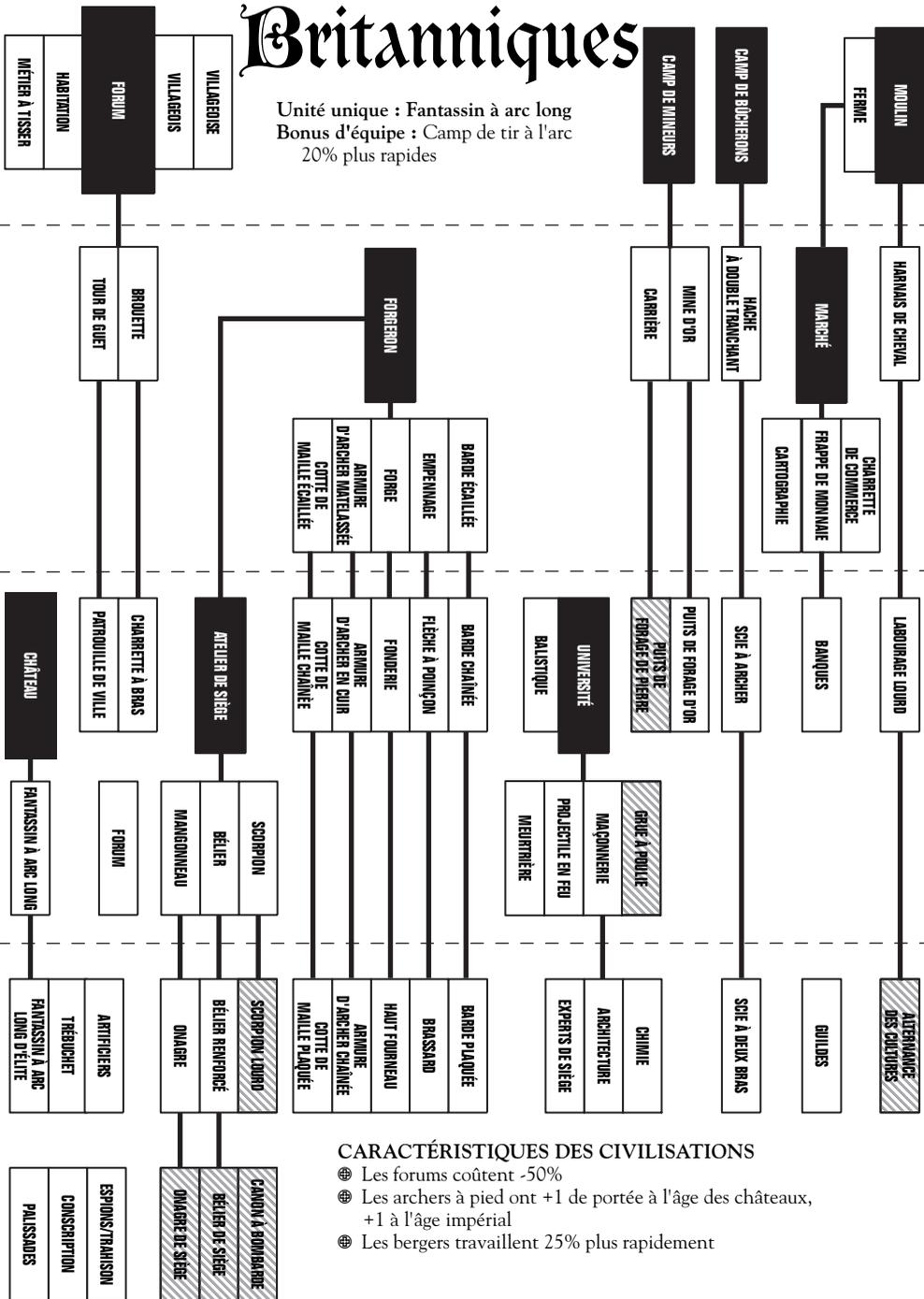
Élevage	III	250N	+10% de vitesse de cavalerie
Barde à maille écaillée	II	150N	+1/+1P de protection de cavalerie
Barde à maille chaînée	III	250N, 150O	+1/+1P de protection de cavalerie
Barde à maille plaquée	IV	350N, 200O	+1/+2P de protection de cavalerie

TECHNOLOGIES DE NAVIRES

Carénage	III	250N, 150O	+1P de protection; +5 de capacité de transport de navire
Cale sèche	IV	600N, 400O	+15% de vitesse; +10 de capacité de transport de navire
Constructeur de navires	IV	1000N, 300O	-Pour la construction de navires

Britanniques

Unité unique : Fantassin à arc long
 Bonus d'équipe : Camp de tir à l'arc
 20% plus rapides



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ Les forums coûtent -50%
- ⊕ Les archers à pied ont +1 de portée à l'âge des châteaux, +1 à l'âge impérial
- ⊕ Les bergers travaillent 25% plus rapidement



Âge Sombre



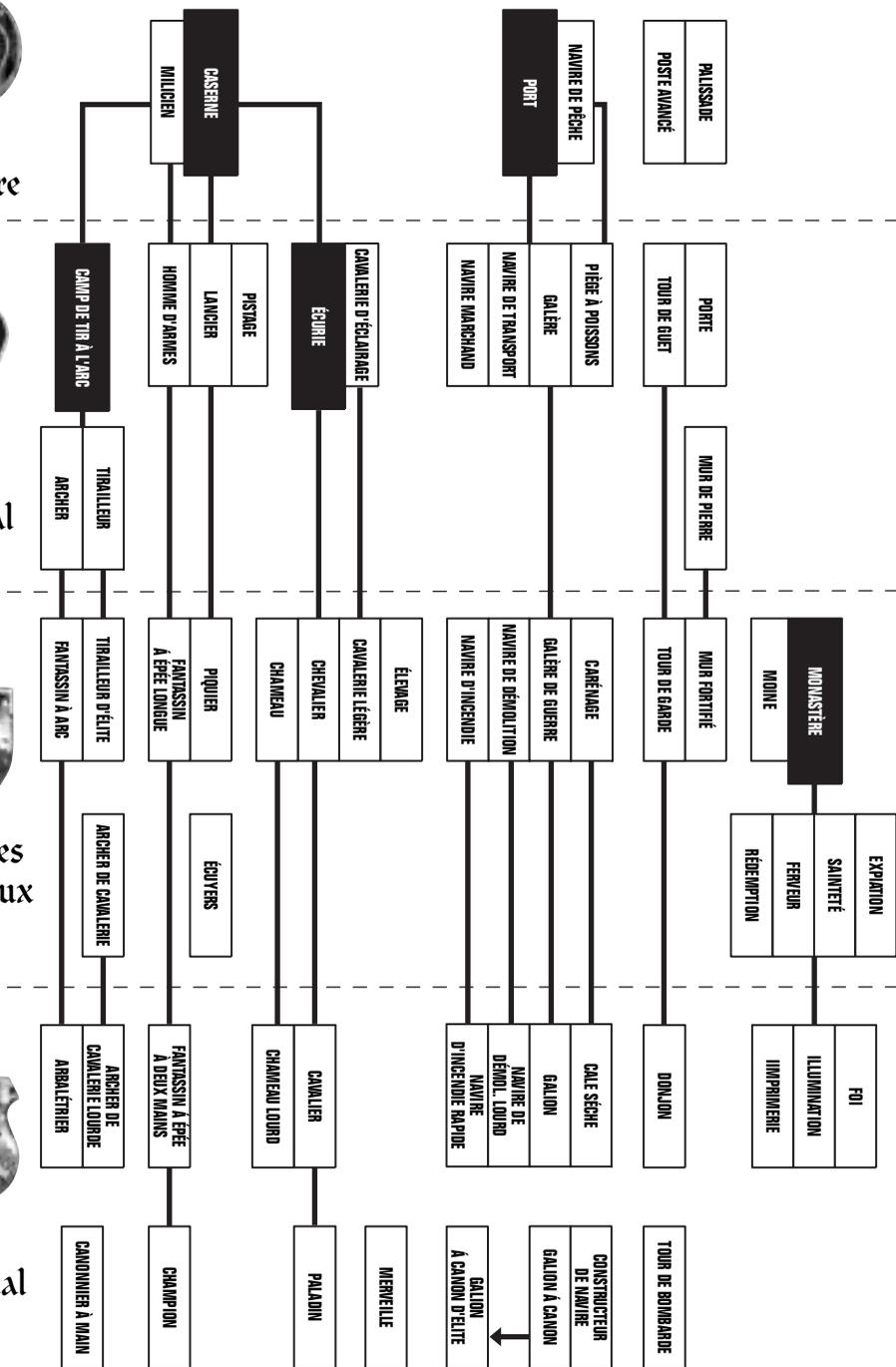
Âge Féodal



Âge des Châteaux

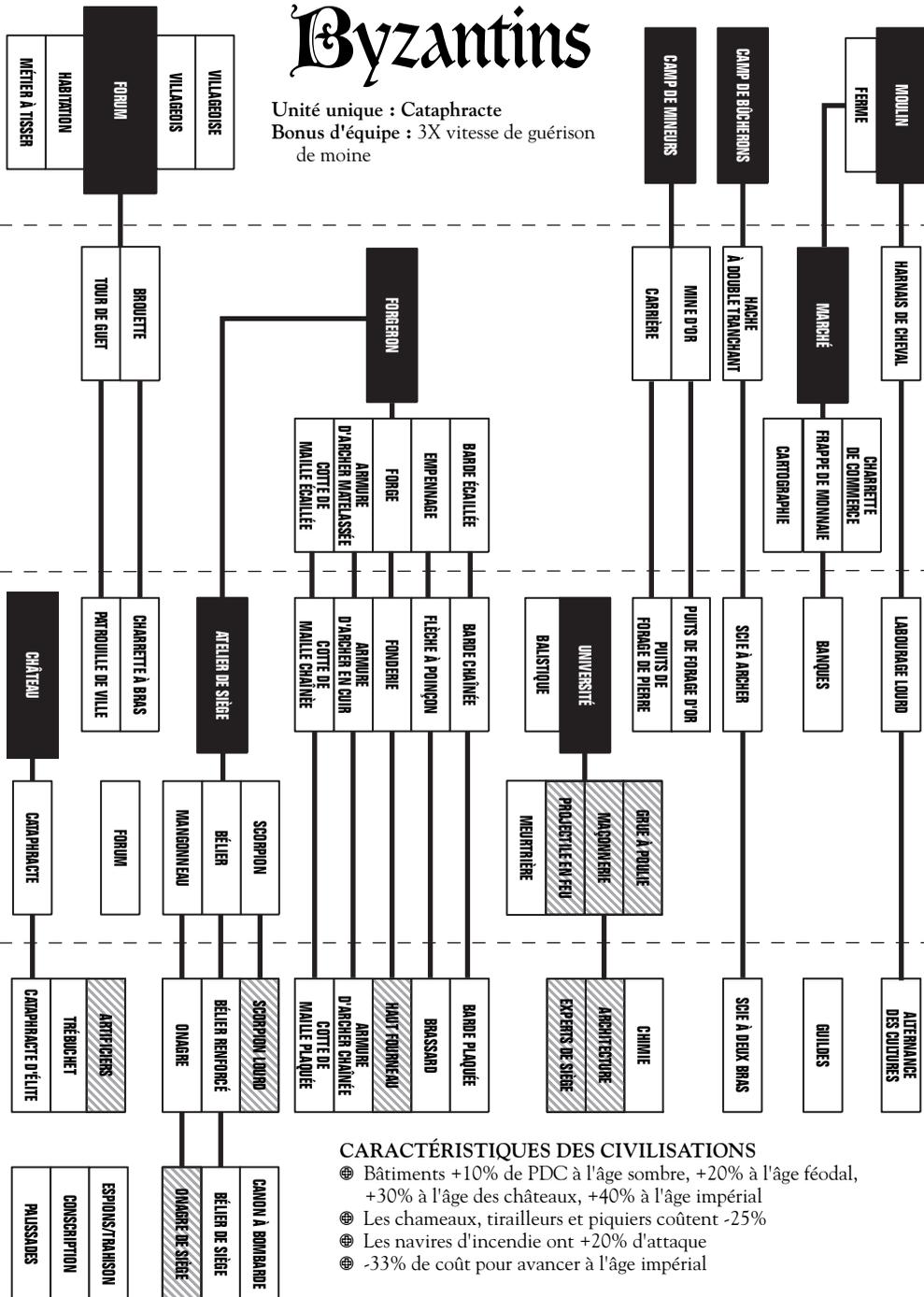


Âge Impérial



Byzantins

Unité unique : Cataphracte
 Bonus d'équipe : 3X vitesse de guérison de moine

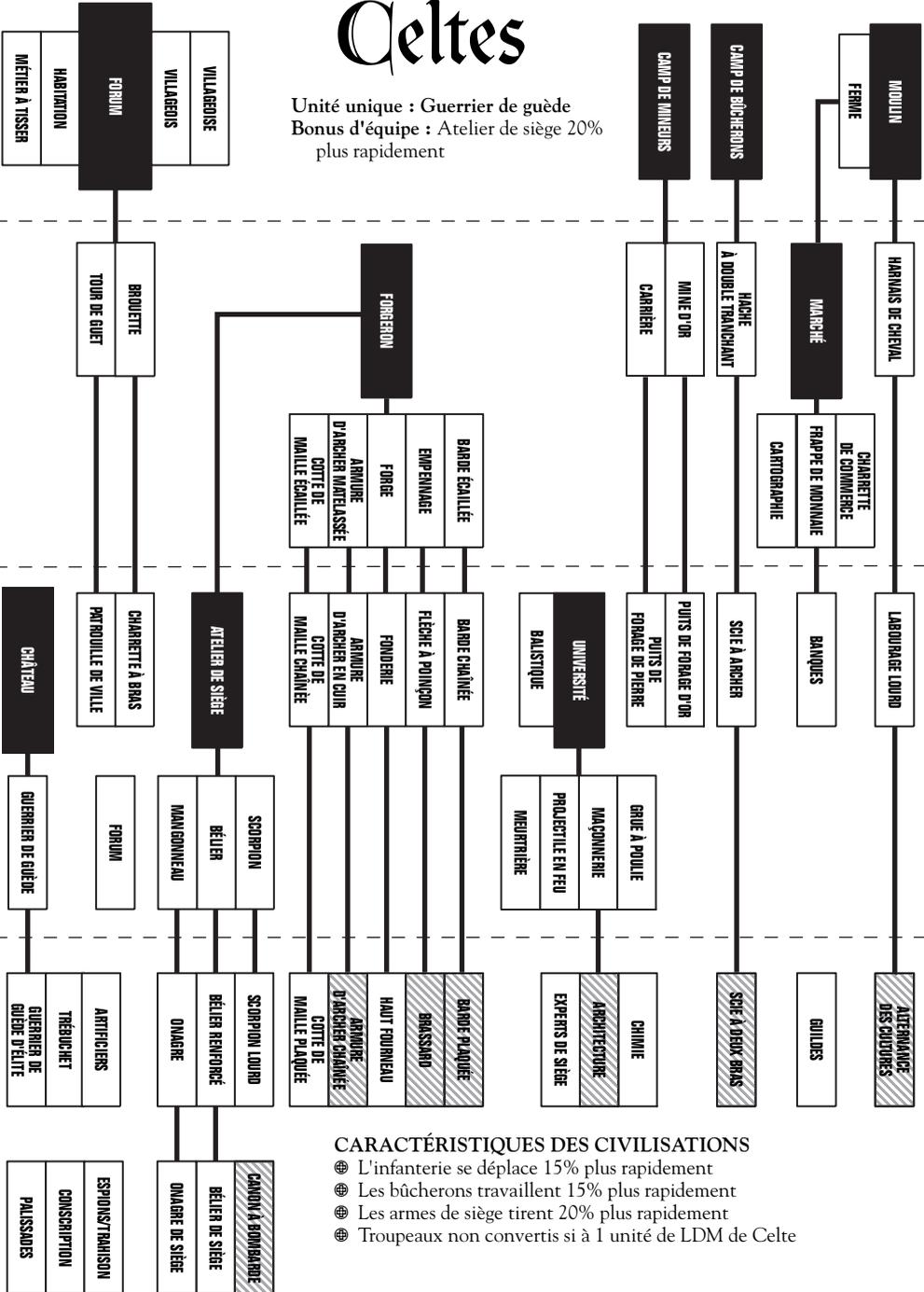


CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ Bâtiments +10% de PDC à l'âge sombre, +20% à l'âge féodal, +30% à l'âge des châteaux, +40% à l'âge impérial
- ⊕ Les chameaux, tirailleurs et piquiers coûtent -25%
- ⊕ Les navires d'incendie ont +20% d'attaque
- ⊕ -33% de coût pour avancer à l'âge impérial

Celtes

Unité unique : Guerrier de guède
 Bonus d'équipe : Atelier de siège 20%
 plus rapidement

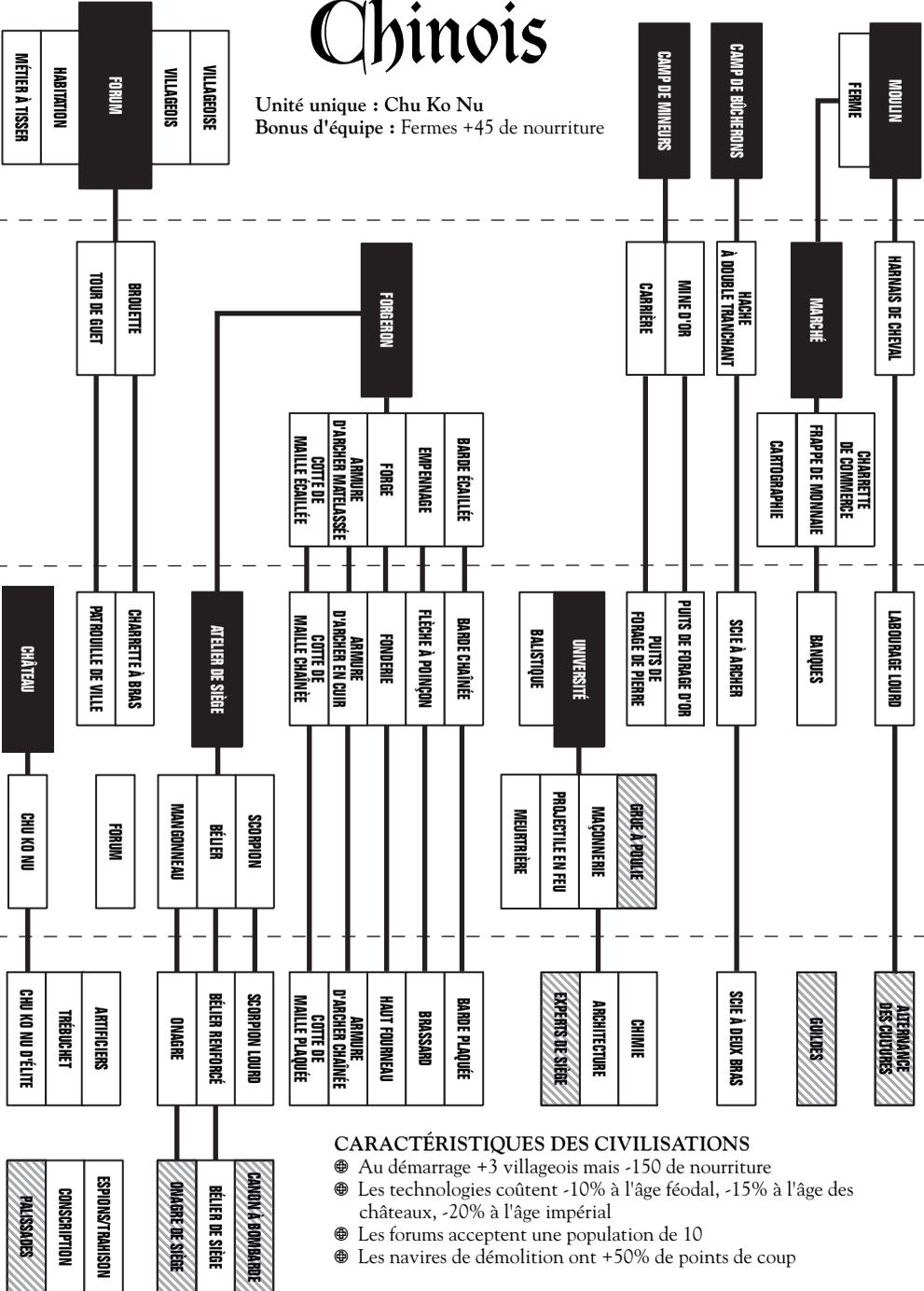


CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ L'infanterie se déplace 15% plus rapidement
- ⊕ Les bûcherons travaillent 15% plus rapidement
- ⊕ Les armes de siège tirent 20% plus rapidement
- ⊕ Troupes non convertis si à 1 unité de LDM de Celte

Chinois

Unité unique : Chu Ko Nu
 Bonus d'équipe : Fermes +45 de nourriture

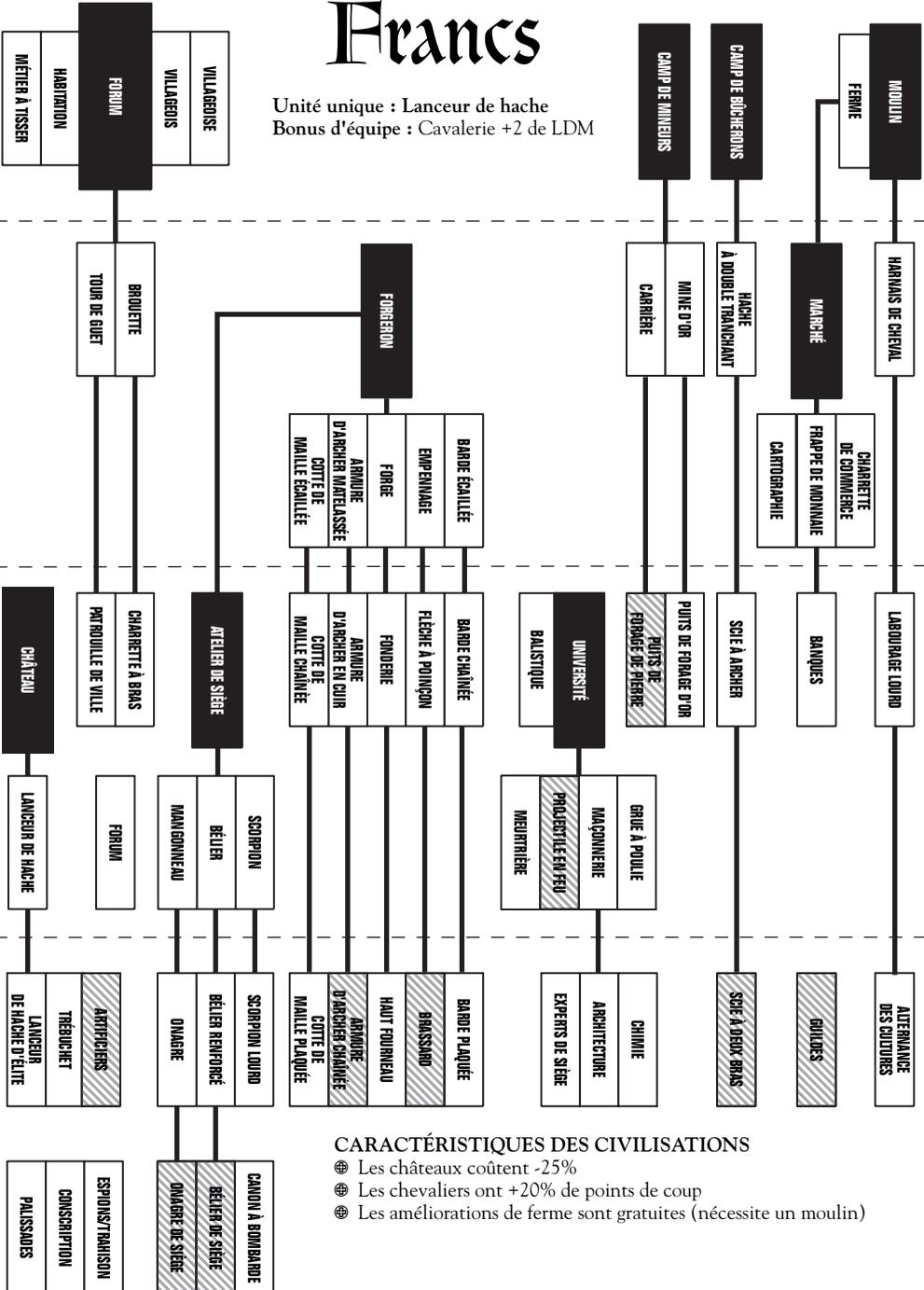


CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ Au démarrage +3 villageois mais -150 de nourriture
- ⊕ Les technologies coûtent -10% à l'âge féodal, -15% à l'âge des châteaux, -20% à l'âge impérial
- ⊕ Les forums acceptent une population de 10
- ⊕ Les navires de démolition ont +50% de points de coup

Francs

Unité unique : Lanceur de hache
 Bonus d'équipe : Cavalerie +2 de LDM



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ Les châteaux coûtent -25%
- ⊕ Les chevaliers ont +20% de points de coup
- ⊕ Les améliorations de ferme sont gratuites (nécessite un moulin)



Âge Sombre



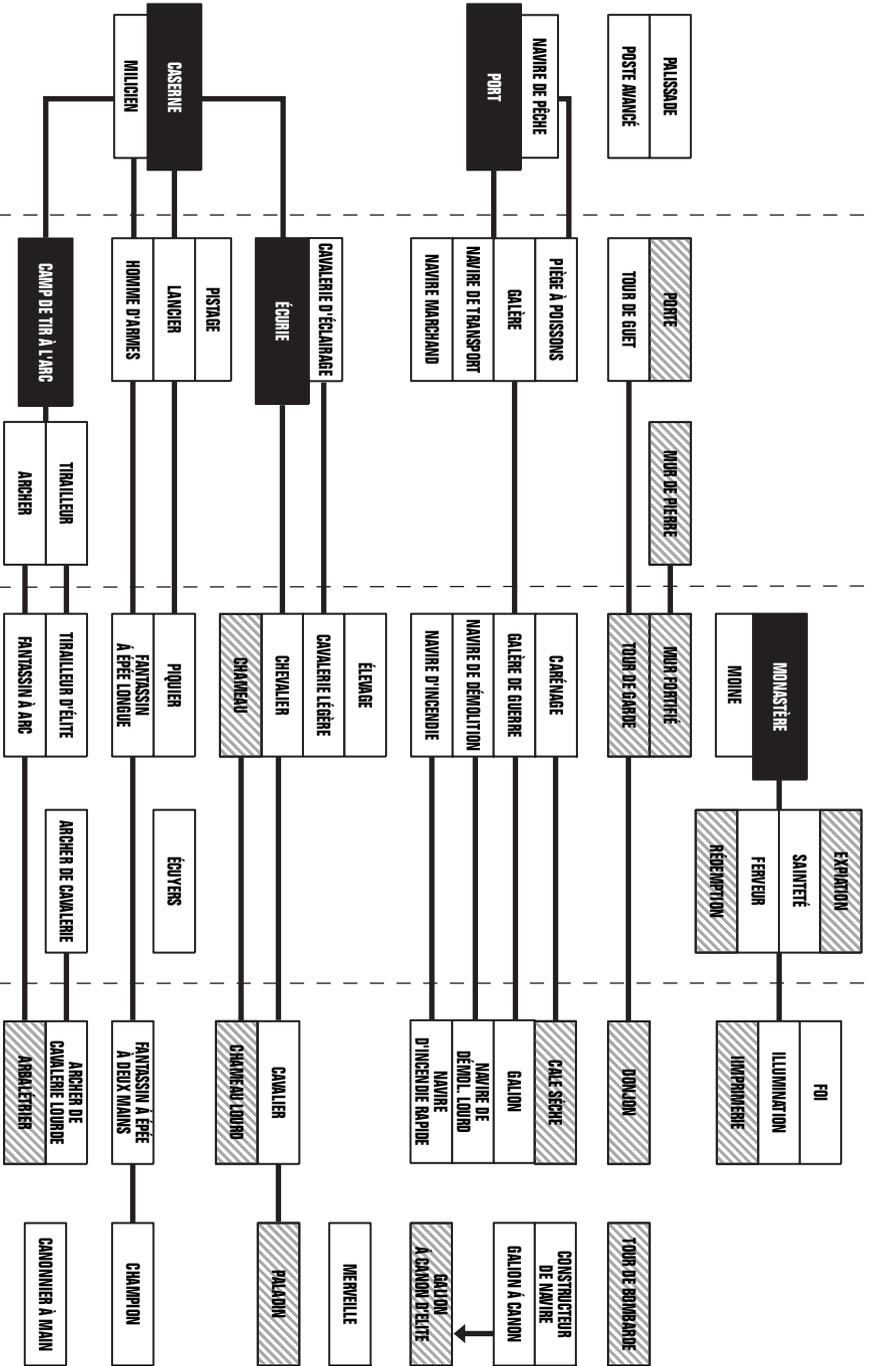
Âge féodal



Âge des Châteaux

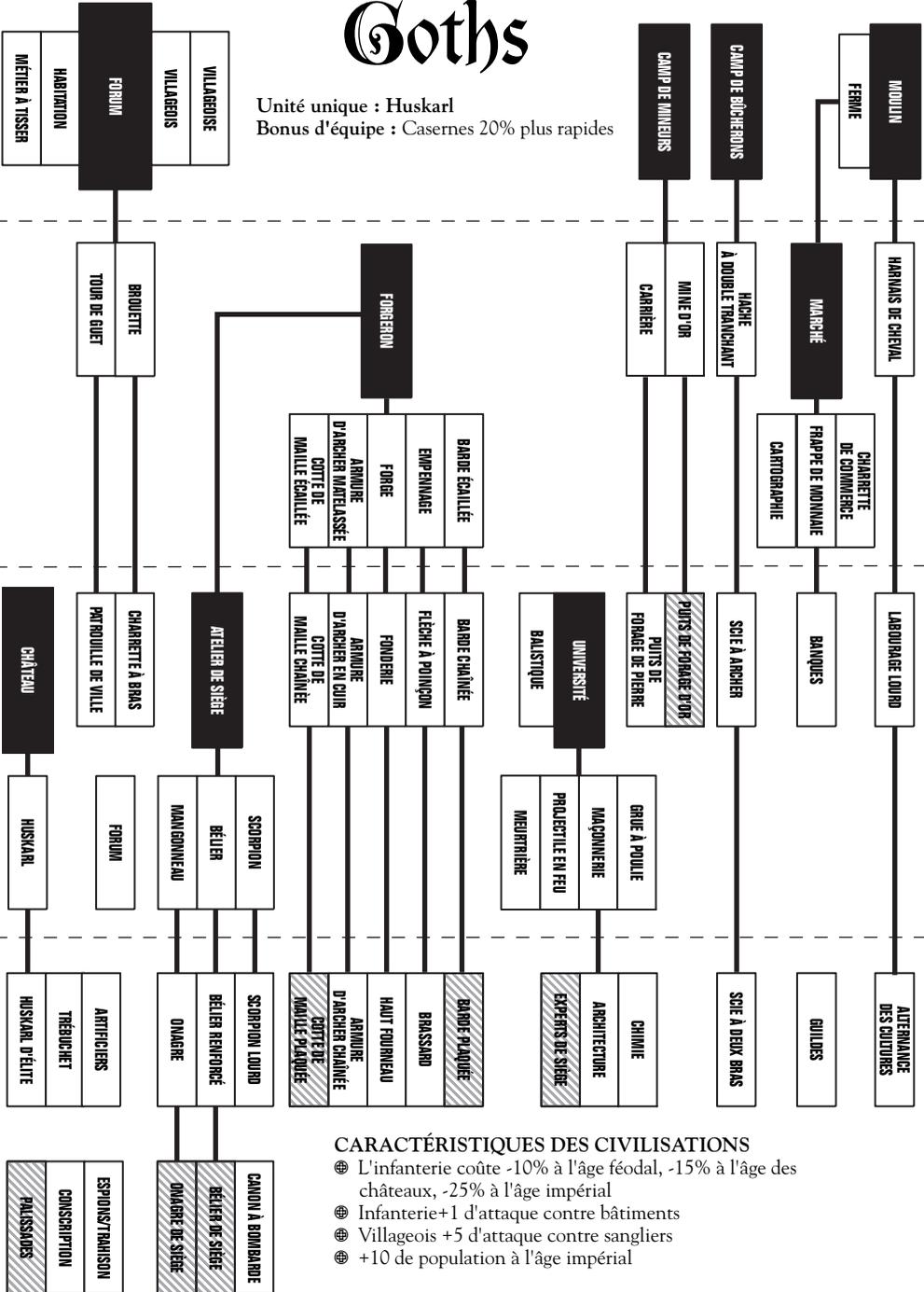


Âge Impérial



Goths

Unité unique : Huskarl
 Bonus d'équipe : Casernes 20% plus rapides



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ L'infanterie coûte -10% à l'âge féodal, -15% à l'âge des châteaux, -25% à l'âge impérial
- ⊕ Infanterie+1 d'attaque contre bâtiments
- ⊕ Villageois +5 d'attaque contre sangliers
- ⊕ +10 de population à l'âge impérial



Âge Sombre



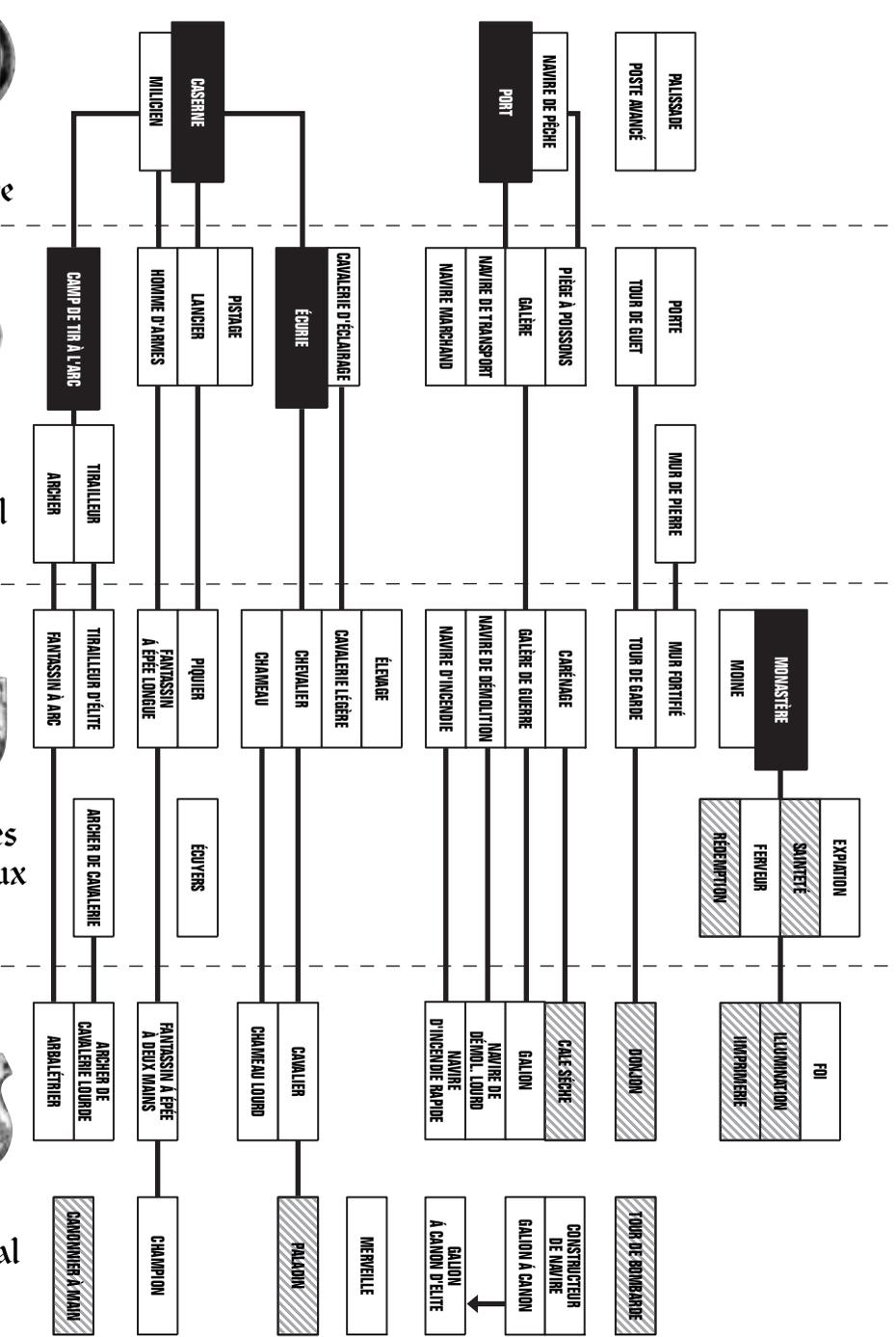
Âge féodal



Âge des Châteaux

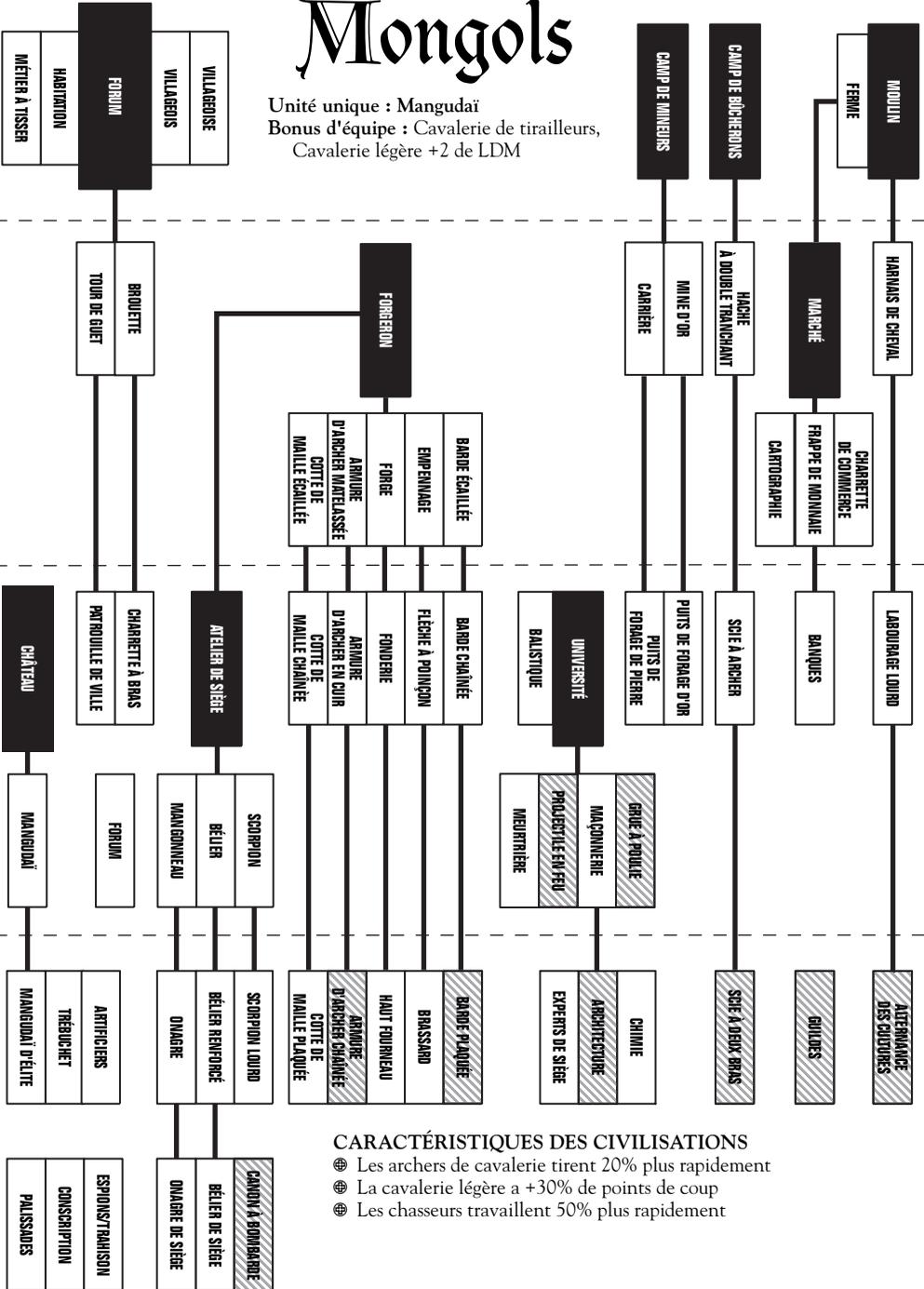


Âge Impérial



Mongols

Unité unique : Mangudaï
 Bonus d'équipe : Cavalerie de tirailleurs,
 Cavalerie légère +2 de LDM



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ Les archers de cavalerie tirent 20% plus rapidement
- ⊕ La cavalerie légère a +30% de points de coup
- ⊕ Les chasseurs travaillent 50% plus rapidement



Âge Sombre



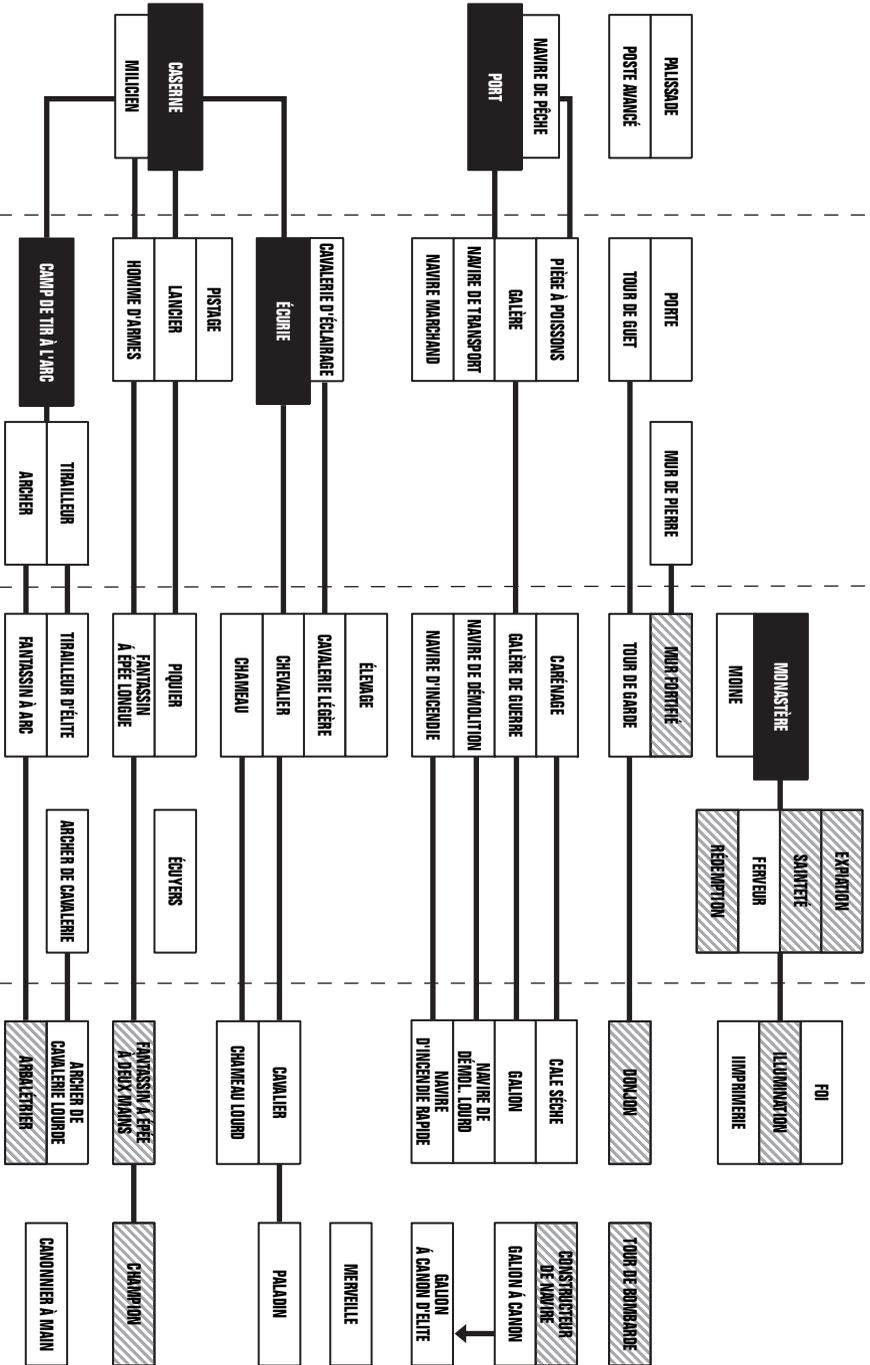
Âge féodal



Âge des Châteaux

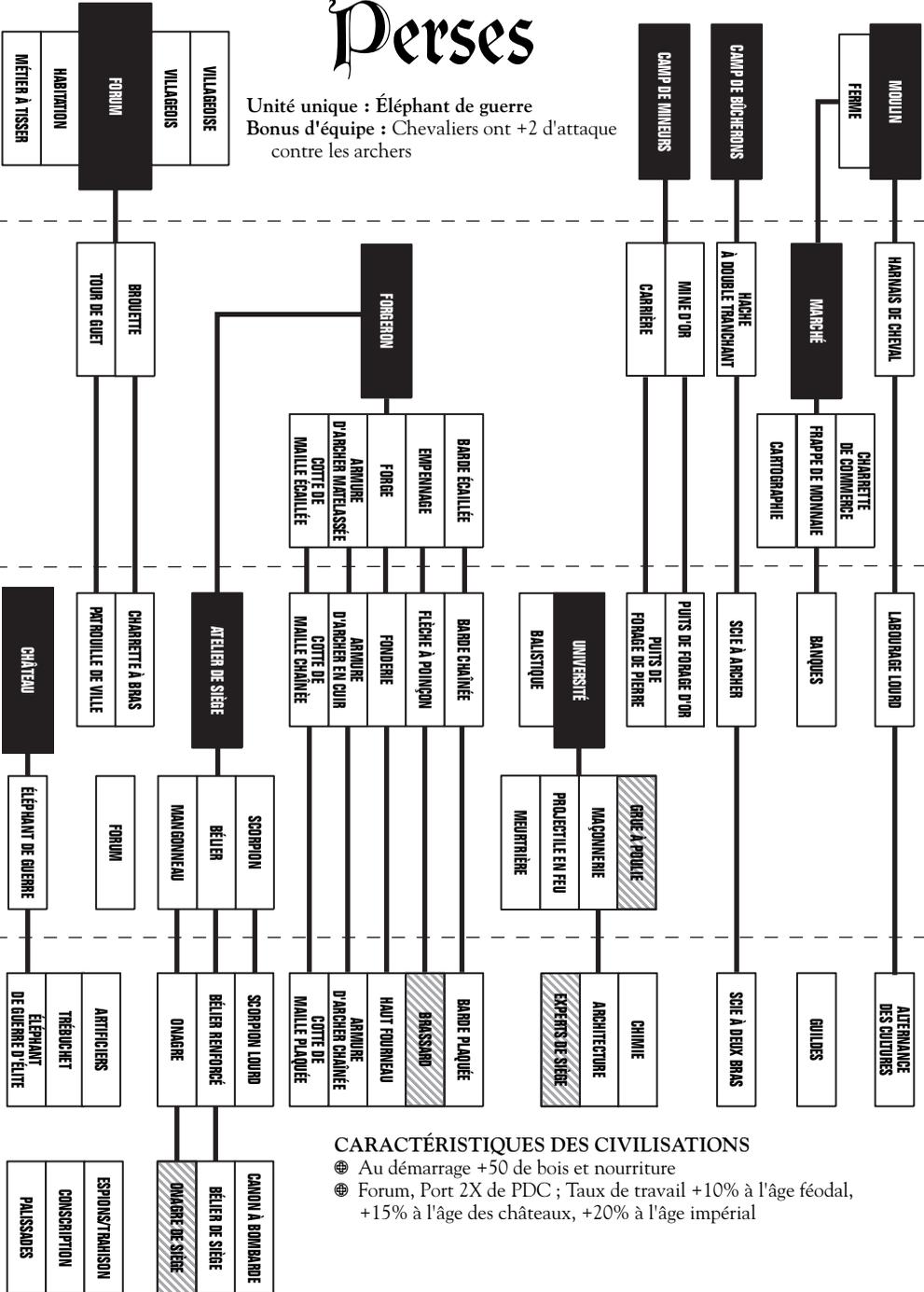


Âge Impérial



Perses

Unité unique : Éléphant de guerre
 Bonus d'équipe : Chevaliers ont +2 d'attaque
 contre les archers

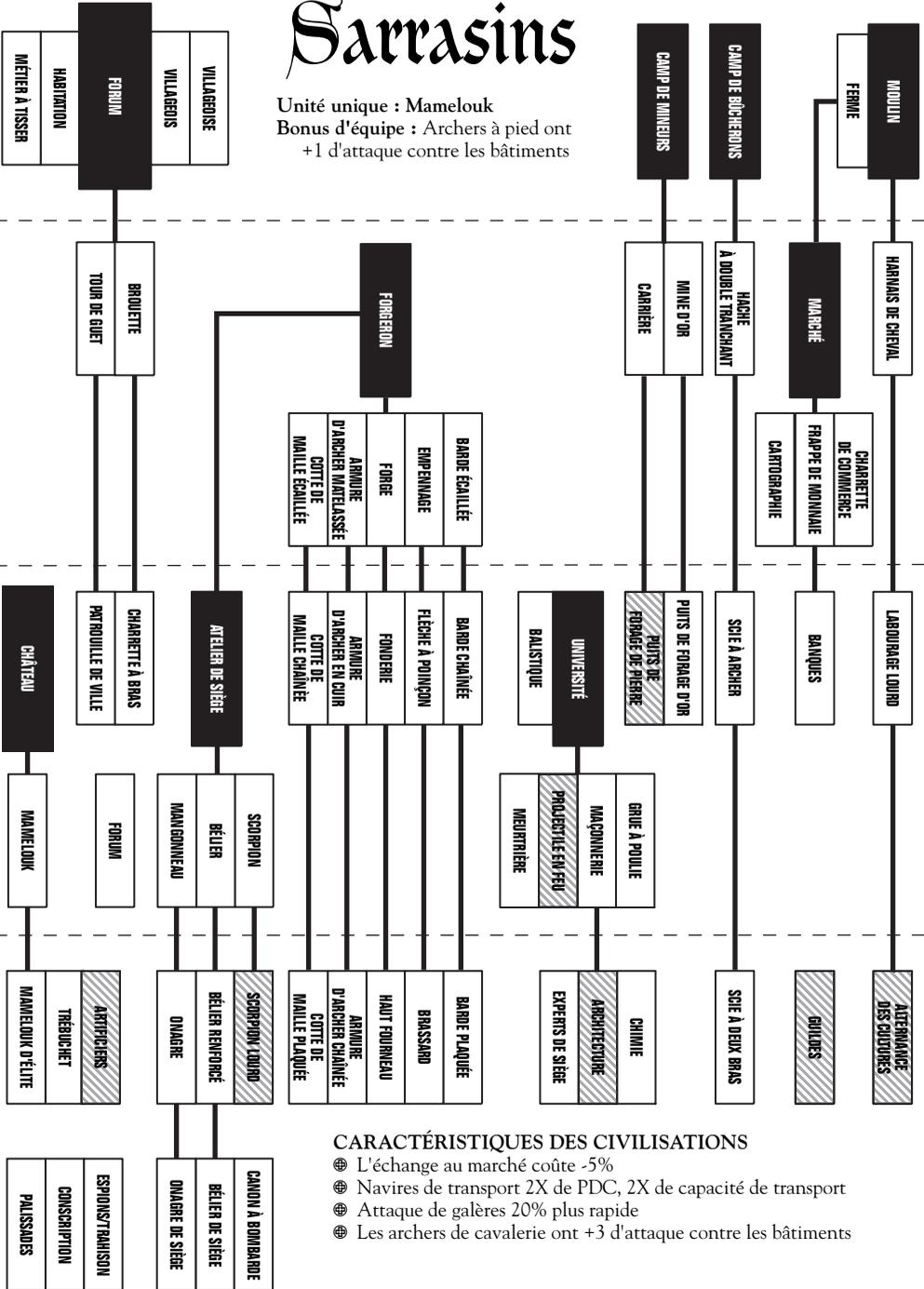


CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ Au démarrage +50 de bois et nourriture
- ⊕ Forum, Port 2X de PDC ; Taux de travail +10% à l'âge féodal, +15% à l'âge des châteaux, +20% à l'âge impérial

Sarrasins

Unité unique : Mamelouk
 Bonus d'équipe : Archers à pied ont +1 d'attaque contre les bâtiments



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ L'échange au marché coûte -5%
- ⊕ Navires de transport 2X de PDC, 2X de capacité de transport
- ⊕ Attaque de galères 20% plus rapide
- ⊕ Les archers de cavalerie ont +3 d'attaque contre les bâtiments



Âge Sombre



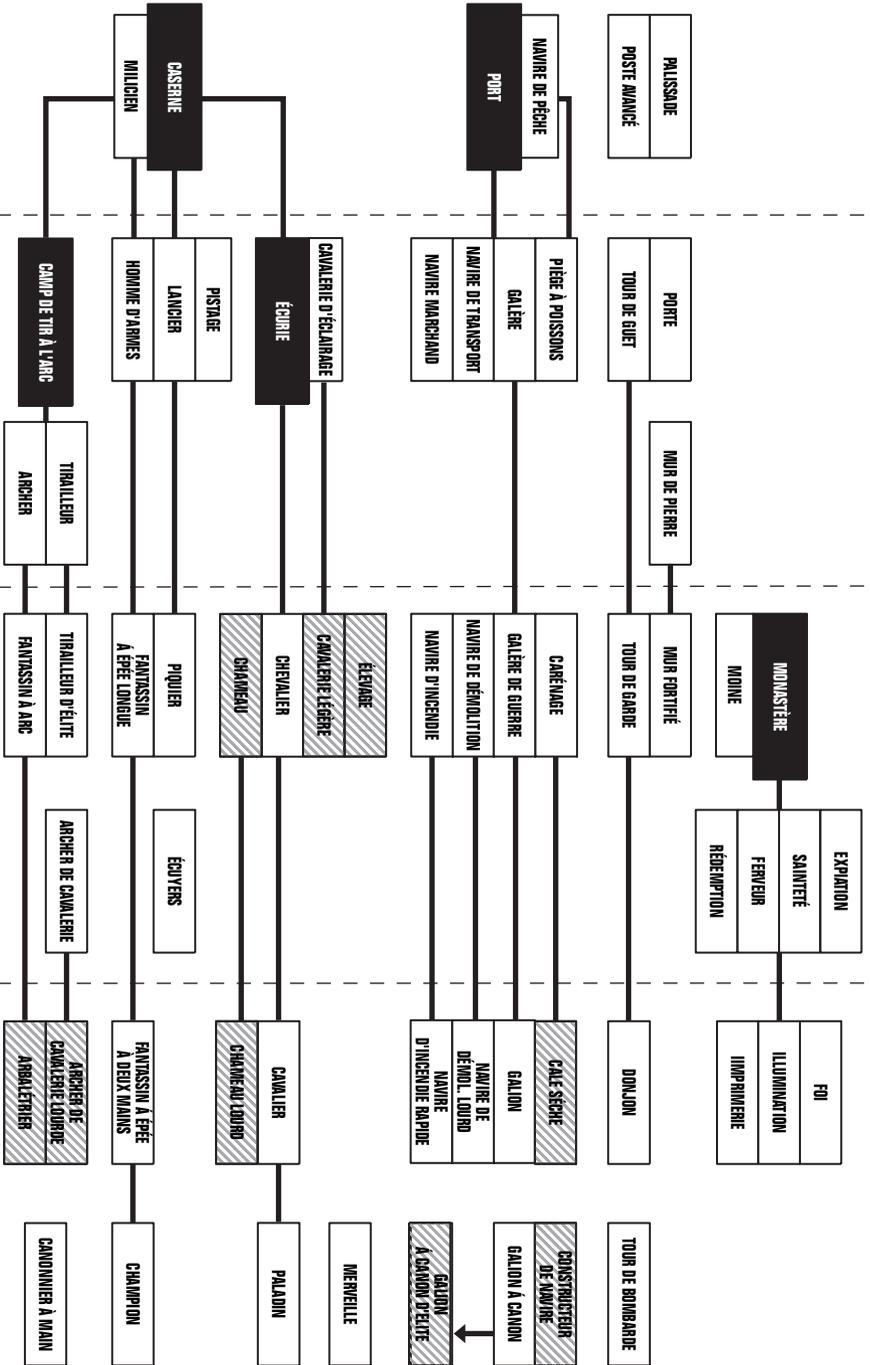
Âge féodal



Âge des Châteaux

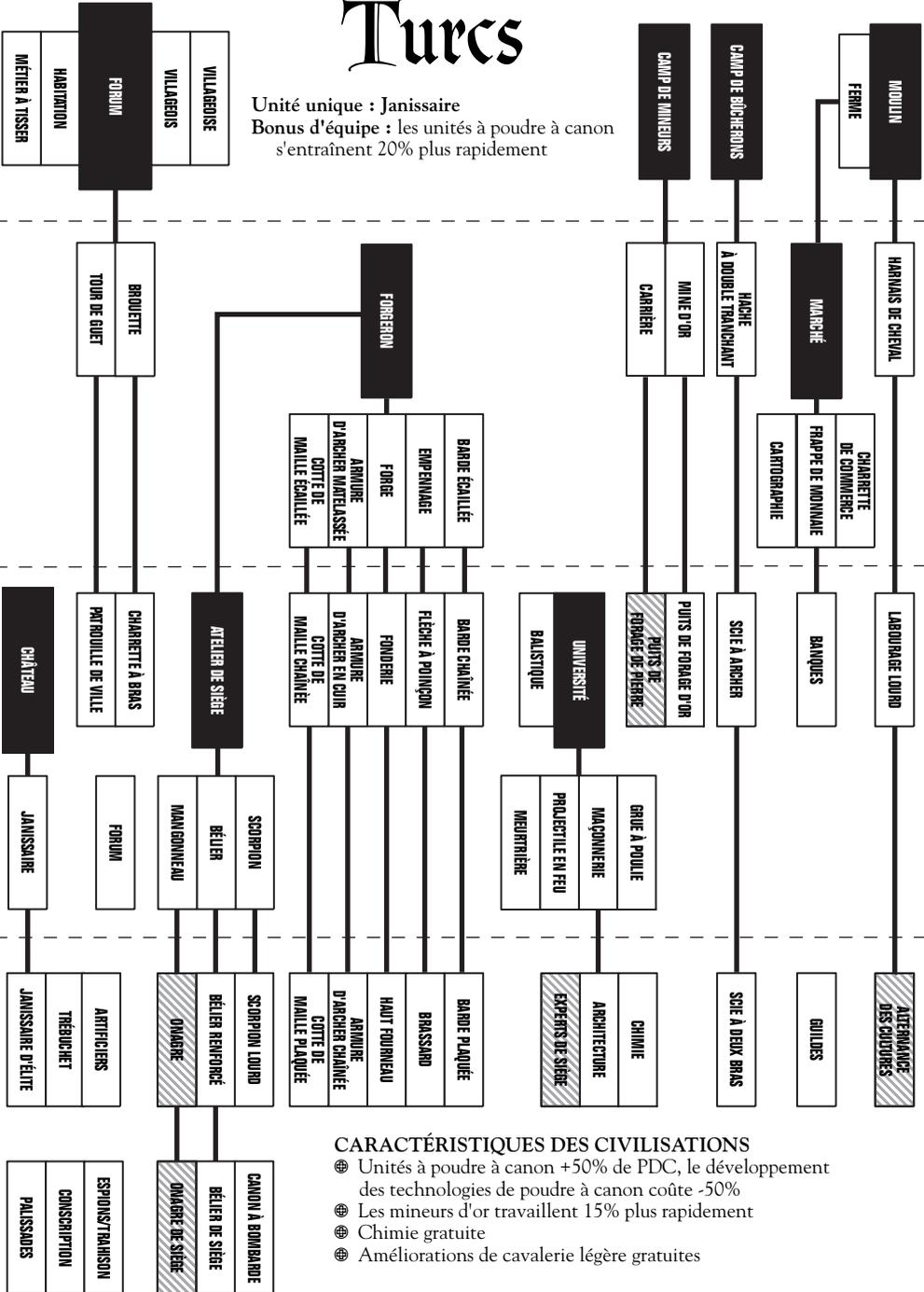


Âge Impérial



Turcs

Unité unique : Janissaire
 Bonus d'équipe : les unités à poudre à canon s'entraînent 20% plus rapidement



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ Unités à poudre à canon +50% de PDC, le développement des technologies de poudre à canon coûte -50%
- ⊕ Les mineurs d'or travaillent 15% plus rapidement
- ⊕ Chimie gratuite
- ⊕ Améliorations de cavalerie légère gratuites

Index



âge
 avancer 31
 décrit 31
âge des châteaux 32
âge féodal 31
âge impérial 32
Âge sombre 31
âges
 description 7
 passer au suivant 7
alternance des cultures 95
alliés
 choisir 44
 faire signe 45
arbalète 68
archer de cavalerie 69
archer de cavalerie lourde 70
archer long 72
Archers 66
architecture 91
armée 6
armes de siège 78
armure d'archer chaînée 101
armure d'archer en cuir 101
armure d'archer
 matelassée 101
atelier de siège 55
attaque
 signal 37
attaques
 commander 37

attitude diplomatique 44
attitudes de combat 41
avant-poste 57



balistique 102
banque 96
barde chaînée 104
barde écaillée 103
barde plaquée 104
bâteaux
 construire 29
bâtiment
 réparation 28
bâtiments
 construction 5
 construire 27
 description 48
 économiques 48
 suppression 30
 type de. *Voir habitations*
 unités à l'intérieur 37
bâtiments militaires 54
bois 3, 4, 25, 26, 27
brassard 101
brouette 92
buissons de baies 4, 10



cale sèche 106
camp de bûcherons 51
camp de mineurs 50
camp de tir à l'arc 54
campagne
 d'apprentissage 3
campagne d'apprentissage
 de William Wallace 3
campagne personnalisée
 création 23
campagnes
 jouer 12
canonnier à main 70
carénage 106
carrière 93
carte aléatoire
 démarrage 3
cartes
 choix 15
 exploration 6, 34
 types 15
cartographie 96
caserne
 construction 6
 description 54
cataphracte 77
Cavalerie d'éclairage 6
cavalerie d'éclaireurs 73
cavalerie légère 74
cavalerie unités 73
civilisations 14

commerce
description 46
conditions de victoire
16, 17, 18
conscriptio 97
conseils aux débutants 10
constituer des ressources 4
constructeur de navire 106
construction
technologies 90
cotte de mailles chaînée 98
cotte de mailles écaillée 98
cotte de mailles plaquée 99
Création de scénarios
et de campagnes
personnalisé 22



chameau 76
chameau lourd 76
Champion 61
Chariot de commerce 89
charrette à bras 93
château 55
Chevalier teutonique 65
chimie 102
Chu Ko Nu 71



débutants, conseils 10
démarrage de Age of
Empires II 2

développement de
technologies 8
développer
des technologies 33
donjon 58



écurie 54
écuyers 98
éléphant de guerre 78
Élevage 103
empennage 100
Enregistrer et quitter 11
enregistrer la partie 11
espions 97
experts de siège 103
expiation 105
exploration de la carte 6



fantassin à arc 67
Fantassin à épée à deux
mains 61
Fantassin à arc long 60
ferme 50
Fermes et pièges à poissons
description 26
rassembler de
la nourriture 26
ferveur 104
File de plusieurs unités 30
flèche à poinçon 100
foi 105

fonctionnalités, nouveautés
dans Age of Empires II 1
fonderie 99
forge 52, 99
formation
types 43
formations
description 42
et attitudes de combat 43
paramètres 42
personnalisée 43
forum 48
Fou de guerre 63
frappe de monnaie 95



grues à poulie 91
Guerrier de guède 66
guildes 96



habitations
construction 5
description 49
hache à double tranchant 94
harnais de cheval 94
haut fourneau 100
Hommes d'armes 60
Huskarl 64



illumination 105
 imprimerie 106
 infanterie unités 59
 installation de Age
 of Empires II 2



janissaire 71
 jeu
 apprentissage
 des bases 3
 installation 2
 jeu multijoueur
 dans MSN Gaming
 Zone 22
 jeux
 Carte aléatoire. *Voir jeux*
 Carte aléatoire
 score. *Voir scores*



Knight 74



labourage lourd 95
 Lanceur de hache 65
 Lancier 62
 les cloches de la ville 39
 limite de temps 17



maçonnerie 91
 mamelouk 77
 Mangudai 72
 marché
 et commerce 46
 merveille 53
 métier à tisser 92
 meurtrières 102
 Milice 59
 milice 6
 mine d'or 93
 mode conquête 16
 mode merveille 16
 mode reliques 16
 moine
 description 88
 moines
 convertir des unités
 ennemies 39
 soigner des unités 40
 monastère 52
 moulin
 construction 5
 description 50
 mouton 10, 25

moutons 4
 MSN Gaming Zone 22
 multijoueurs
 parties. *Voir parties*
multijoueurs
 mur
 fortifié 57
 pierre 56
 mur de pierre 56
 mur fortifié 57
 murs
 palissade 56



Navire marchand 82
 navires
 types 82
 navires de transport 36
 nourriture 3, 4, 25, 26
 nouveaux joueurs,
 conseils 10
 nouvelles fonctionnalités 1



obtenir de l'aide 11, 19, 23
 obtenir de l'aide 3
 Options et touches
 de raccourci 11
 or 4, 10, 25, 26, 50, 93



Paladin 75
 palissade 56
 palissades 92
 partie
 enregistrer 11
 équipe 45
 Gagner 9
 l'options 11
 quitter 11
 partie Carte aléatoire
 description 12
 jouer 12
 partie Combat à mort 13
 partie en équipe 45
 partie multijoueur
 création 19
 enregistrement 21
 participation 19
 quitter 22
 restauration 21
 types de connexion 19
 vitesse de jeu 21
 parties
 enregistrement 14
 gagner 16
 types de. *Voir types de jeu*
 visionner 14
 parties gagnée 9
 parties Régicide 13
 Piège à poissons 51
 pierre
 4, 10, 25, 26, 27, 50
 Piquier 62
 points de passage 36

points de rassemblement 30
 portes
 verrouiller,
 Déverrouiller 56
 pour obtenir de l'aide 13
 projectile en feu 102
 puits de forage de pierre 94
 puits de forage d'or 93



quitter la partie 11



reconnaissance 34
 rédemption 105
 reliques 16, 88
 réparation de bâtiments,
 de navires et
 de armes de 28
 ressources
 afficher un site
 d'activité 26
 commerce 46
 description 25
 rassembler 25
 réserves 4



sainteté 104
 Samouraï 64
 sanglier 4, 24
 scénario
 création personnalisée 22
 scénarios
 partie 13
 scie à archer 94
 scie à deux bras 94
 score 18
 calcul 18
 scores
 affichage 17
 scorpion 78
 scripts de joueur contrôlé
 par l'ordinateur 23
 sélection de groupe 35
 siege unit technologies 100
 Soigner des unités alliées 40
 soigner unités 40
 suivre unités 41
 suppression de bâtiments
 et d'unités 30



technologies
 cavalerie 103
 construction 90
 description 33
 développement 8, 33

économiques et
 commerciales 92
 infanterie 98
 moine 104
 navire 106
 navires 106
 siege unit 100
 unités de projectiles 100
 technologies des unités
 de projectiles 100
 Technologies des unités
 de projectiles et
 de siège 100
 technologies d'infanterie 98
 technologies du moine 104
 technologies économiques
 et commerciales 92
 terrain 34
 tirailleur 68
 tirailleur d'élite 69
 touches de raccourci 11
 tour
 bombarde 58
 donjon 58
 garde 58
 guet 57
 tour à bombarde 58
 tour de garde 58
 tour de guet 57, 90
 types de connexion, partie
 multijoueur 19
 types de partie 12
 types de parties. *Voir types
 de partie multijoueur*



unité
 unique 32
 unités
 amélioration 33
 archer 66
 cavalerie 73
 convertir 8
 créer multiples 30
 déplacement selon un
 chemin spécifique 36
 déplacer 35
 ennemie. *Voir unités
 ennemies*
 file 30
 garde 41
 garnison 37
 grouper 35
 infanterie 59
 militaires 29
 ordonner 40
 ordre d'attaquer. *Voir
 attaques*
 patrouille 40
 protection 37
 soigner 40
 suivre 41
 suppression 30
 traverser leau 36
 types 59
 unique 31, 55

unités d'archers 66
 unités de garde 41
 unités de patrouille 40
 unités en garnison 37
 unités ennemies
 attaque 8
 convertir 39
 choisir 44
 unités militaires. *Voir
 unités*



victoire standard 16
 villageois
 création 4, 29
 description 24, 87
 les mettre au travail 25
 trouver ceux qui sont
 inoccupés 26



Zone. *Voir OSN
 Gaming Zone*