

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

**A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec les jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

## SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

### IMPORTANT - READ CAREFULLY

USE OF THIS PROGRAM IS SUBJECT TO THE TERMS OF THIS LICENSE WITH RUNESOFT. "PROGRAM" INCLUDES THE SOFTWARE INCLUDED WITH THIS LICENSE, THE ASSOCIATED MEDIA, ANY PRINTED MATERIALS, ANY ON-LINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION AND ANY AND ALL COPIES AND DERIVATIVE WORKS OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS. BY OPENING THIS PACKAGE AND/OR BY INSTALLING OR USING ANY PORTION OF THIS PROGRAM, YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE.

### LIMITED LICENSE

Runesoft grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to install and to use one copy of this Program solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted to you under this License are reserved and held by Runesoft and, as applicable, Runesoft's licensors. This Program is licensed, not sold for your use. This License confers no title or ownership in this Program and should not be construed as a sale of any rights in or to this Program.

### OWNERSHIP

All title, ownership rights and intellectual property rights in or to this Program (including, but not limited to, any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, art work, animation, sounds, musical compositions, audio-visual effects, methods of operation, moral rights and "applets" incorporated into this Program) and any and all copies thereof are owned by Runesoft or its licensors. This Program is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Program contains certain licensed materials and Runesoft's licensors may protect their rights in the event of any violation of this License.

### LIMITED USE

Without the prior written consent of Runesoft, you shall not, directly or indirectly, at any time:\* Exploit, or permit the exploitation of, this Program or any of its parts commercially.\* Use this Program, or permit use of this Program, on more than one computer, computer terminal or workstation at the same time.\* Make, or permit anyone to make, copies of this Program or any part thereof.\* Except as otherwise explicitly provided by this Program, use the program, or permit use of this Program, in or as part of a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, including, but not limited to, at a cyber cafe, computer gaming center or any other location-based site.\* Sell, rent, lease, license, distribute or otherwise transfer this Program or any copies thereof to any other person or entity.\* Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, disassemble or create derivative works of this Program, in whole or in part.\* Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.\* Export or re-export this Program or any copy or adaptation in violation of any applicable laws or regulations.

### LIMITED WARRANTY

Runesoft warrants to the original consumer purchaser of this Program that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found to be defective within such 90-day period, then Runesoft will replace this Program, free of charge, upon its receipt of this Program and the other items set forth below, provided this Program is still being manufactured by Runesoft. If this program is no longer being manufactured by Runesoft, then Runesoft shall have the right to substitute a similar program of equal or lesser value. This warranty is limited to the recording medium containing this Program as originally provided by Runesoft and is not applicable to any other portion of this Program. This warranty shall not be applicable and shall be void if the applicable defect has arisen through normal wear and tear or through

abuse, mistreatment or neglect. Any other warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE RUNESOFT. TO THE GREATEST EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, RUNESOFT HEREBY EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL OTHER WARRANTIES WITH RESPECT TO THIS PROGRAM.

When returning this Program for warranty replacement, please send the original product CDs or diskettes in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you encountered and the system on which you were running the Program; and (4) if you are returning the Program after the 90-day warranty period, but within one year of the date of purchase, then a check or money order for EUR\$10 per CD or diskette. All postage related to the delivery of these items to Runesoft must be prepaid. Runesoft recommends that all such items be sent by certified mail. Please send all such items to the following address:

Runesoft GmbH, Zur Linde 7, 01723 Kesselsdorf, Germany.

### LIMITATION ON DAMAGES

NOTWITHSTANDING ANYTHING CONTAINED OR IMPLIED HEREIN TO THE CONTRARY, RUNESOFT SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PROGRAM, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE GREATEST EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF RUNESOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. UNDER NO CIRCUMSTANCES SHALL RUNESOFT'S LIABILITY EXCEED THE ACTUAL PURCHASE PRICE OF THIS PROGRAM. YOU SHOULD BE AWARE THAT SOME STATES AND COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON THE DURATION OF PRODUCT WARRANTIES AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES WITH RESPECT THERETO. AS A RESULT, THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSIONS OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

### TERMINATION

This License is effective until terminated. Without prejudice to any other rights that Runesoft may possess at law or in equity, this License will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. Upon any termination of this License, you must destroy all copies of this Program, including all of its component parts. You may terminate this License at any time by destroying this Program.

### INJUNCTION

Because Runesoft would be irreparably damaged if the terms of this License were not specifically enforced, you hereby agree that Runesoft shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this License, in addition to such other remedies as Runesoft may otherwise have under applicable laws.

#### **INDEMNITY**

You hereby agree to indemnify, defend and hold harmless Runesoft and each of its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, shareholders, members, managers, employees and agents from and against any and all damages, losses, costs and other expenses arising in connection with or otherwise resulting from any failure to use this Program in accordance with the terms of this License.

#### **MISCELLANEOUS**

This License represents the complete agreement concerning this Program between the parties and supersedes all prior agreements and representations, whether written or oral, between them. This License may be amended only pursuant to a written instrument executed by Runesoft. If any provision of this License is held to be unenforceable or invalid for any reason, then such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable or valid, and the remaining provisions of this License shall not be affected thereby. To the fullest extent possible, this License shall be construed under German law. Exclusive jurisdiction for any dispute related to this License shall rest with the state and federal courts in Dresden, Germany. If you have any questions concerning this license, then you may contact Runesoft at:

Runesoft Entertainment GmbH  
Zur Linde 7  
01723 Kesselsdorf  
Germany

#### **ACCEPTANCE**

I HEREBY ACKNOWLEDGE THAT I HAVE READ AND UNDERSTAND THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT AND AGREE THAT THE ACTION OF INSTALLING THIS PROGRAM IS AN ACKNOWLEDGEMENT OF MY AGREEMENT TO BE BOUND BY THE TERMS AND CONDITIONS SET FORTH HEREIN. I ALSO ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT IS THE COMPLETE AND EXCLUSIVE STATEMENT OF THE AGREEMENT BETWEEN RUNESOFT AND ME, AND THAT THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT SUPERSEDES ANY PRIOR OR CONTEMPORANEOUS AGREEMENT OR OTHER COMMUNICATION, WHETHER ORAL OR WRITTEN, BETWEEN RUNESOFT AND ME.

All trademarks mentioned in this manual are property of their respective owners.

**YOU MAY NOT DISTRIBUTE THIS VERSION OF THE SOFTWARE.**

## **Sommaire**

<b>L'Histoire</b>	<b>Page 8</b>
<b>Vos premiers pas</b>	<b>Page 10</b>
<b>Les Menus du Jeu</b>	<b>Page 11</b>
<b>Les Bâtiments</b>	<b>Page 13</b>
<b>Les Sujets de Sa Majesté</b>	<b>Page 26</b>
<b>L'arme de Sa Majesté</b>	<b>Page 29</b>
<b>De la Tactique Militaire</b>	<b>Page 32</b>
<b>Contrôle de vos Troupes</b>	<b>Page 34</b>

## L'Histoire

„Ah, le nouveau Sénéchal de notre Roi honore mon humble demeure de sa présence. Prenez place Monseigneur. Je pense avoir dans mon bureau une excellente bouteille de liqueur que je gardais justement pour une occasion de ce genre. La guerre dure déjà depuis plusieurs années et il semblerait que la fortune n'ait point encore abandonné les gredins. Hélas, le fils premier-né de notre Roi est à leur tête. Vous êtes en droit de vous demander comment cette affaire a pu durer aussi longtemps? En vérité, c'est une longue et bien triste histoire.

Le Roi Ferdinand régnait sans partage depuis des années et était aimé aussi bien de son peuple que de ses vassaux. Ses lois étaient si justes, ses décisions si sages que ses loyaux sujets ne connaissaient ni la faim, ni les tourments. Au début pourtant, certains barons ou autres rebelles nourrissaient quelque jalousie et complotaient pour s'emparer de la couronne. Mais le Roi Ferdinand sut mettre un terme à ces manigances; animé d'une volonté de fer et d'un grand courage, il leur fit regretter l'arrogance de leurs desseins. Par l'épée et par le feu, il trucidait ces félons jusqu'à ce qu'il n'en restât aucun pour disputer son trône. Grâce en soit rendu à Dieu, la paix s'étendit sur le royaume, favorisant négoce et artisanat. C'est en ces temps bénis que naquit un héritier au trône. Cependant de sombres présages et de mauvais pressentiments amenèrent Leurs Majestés à consulter rapidement les devins au sujet du jeune Prince. Ce ne fut pas moins que le fameux érudit Jean de Moorside qui interrogea les étoiles sur la destinée du futur Roi. Cet astrologue prophétisa un destin exceptionnel pour l'enfant. Nul ne l'égalerait, il serait un exemple de vaillance au combat et remporterait d'innombrables victoires. Son nom seul suffirait à emplir d'effroi le cœur de ses ennemis. Incroyable d'ardeur, le Prince Bertrand se révéla un élève exceptionnel auprès des plus grands érudits du royaume. Dans les arts guerriers, il excellait tant au corps à corps qu'au commandement sur le champ d'entraînement ou encore au maniement de l'épée. Son habileté tactique fut d'abord mise à l'épreuve contre les barbares des contrées septentrionales. La jeunesse du fils l'éloigna progressivement de son père. Pourtant, nul n'aurait pu prévoir à ce moment-là l'imminence de la tempête dévastatrice dont les sombres nuages recouvraient peu à peu le royaume. Le Roi, dans son immense sagesse, voulait donner au jeune Prince, fils dévoué et fier de ses parents, l'occasion de mettre en pratique les notions que livres et professeurs lui avaient enseignées. En cette occasion, j'apportai mon humble et modeste soutien à ce preux Chevalier qu'était devenu l'héritier. Celui-ci partit donc gouverner quelque petite province, tâche dont il s'acquitta à la satisfaction de tous. En deux ans, le jeune Prince Régent transforma ce fief trop paisible en une cité florissante; il en fit le principal centre de négoce du royaume. Il assit son pouvoir sur les immenses richesses que lui procurèrent l'exploitation agricole et minière de la province que son père lui avait confiée. C'est ainsi également qu'il leva une Milice nombreuse et bien équipée afin de faire respecter les édits royaux.

Le prince fit édifier un Château où il attira nombre jeunes Chevaliers. Les mets les plus fins étaient servis dans des plats en or, les vins les plus exquis des vignobles.

du Sud coulaient à flots et les Seigneurs de la cour jouissaient des divertissements offerts par clowns, musiciens et danseurs les plus réputés du Royaume. La paix et l'harmonie régnaient sur ses terres et le jeune impétueux commença à se lasser de l'oisiveté de cette vie. En dépit de nombreuses parties de chasse, joutes et autres exercices militaires, ses Chevaliers réclamaient de l'action. Leurs caractères belliqueux les poussaient à chercher querelles aux mercenaires de la province voisine. Ces affrontements, finirent par entraîner la mort d'un homme et l'incendie d'un moulin. Sur la foi des nombreux témoignages qui rendaient les maudits Chevaliers responsables de cet acte odieux, le Baron Frederick, administrateur de la province, présenta ses doléances au Roi. L'âme en peine mais sans une hésitation, le Roi Ferdinand condamna les gredins à la potence! Un messenger fut dépêché afin de remettre au Prince le décret portant la sentence royale. Dieu m'en soit témoin, jamais plus l'émissaire ne devait revoir la capitale et l'enquête que j'ai diligentée depuis a conclu qu'apparemment il n'avait jamais atteint la province du Prince Bertrand. Vous n'êtes pas sans savoir que de tels messagers bénéficient de la protection personnelle de Sa Majesté; aussi le Roi fut-il mortifié par le fait qu'un tel acte ait pu être perpétré contre l'un d'entre eux. Il

ordonna donc à votre prédécesseur, Hubert de Teringham, son fidèle Sénéchal, d'apporter un second décret de jugement au Prince. Le Roi confia à Hubert la moitié d'une compagnie de sa garde personnelle afin de s'assurer que la justice prévaudrait dans cette affaire. Le Prince Bertrand traita le Sénéchal avec une incroyable mufferie et Hubert dut patienter plusieurs jours dans l'attente d'une audience. La patience du brave Hubert fut tellement mise à l'épreuve que, flanqué des gardes du Roi, il força le passage pour se présenter au Prince. Furieux de cette violation de l'ordre en son Château, le Prince déclina l'injonction de son père et refusa de pendre les Chevaliers condamnés. Tous dans le Royaume louent les talents de diplomate de ce vénérable Sénéchal, qui fit tout pour ramener le Prince à la raison. Resté sourd aux conseils de son aîné, le Prince aggrava la situation en persistant à insulter ce vieil homme de valeur. Outrés, les hommes du Roi reprurent leur route vers la capitale afin de rapporter au Roi le mépris affiché par son fils envers le serment sacré d'allégeance à la couronne. Le Roi fut extrêmement affecté par cette nouvelle. Il s'enferma plusieurs heures en compagnie de son Sénéchal et de mon humble personne pour estimer la gravité de la situation. Le cœur lourd, il se résolut finalement à exiger de son fils qu'il quitte son poste de gouverneur. Un nouveau messenger fut dépêché auprès du Prince, hélas la réponse qu'il rapporta quelques jours plus tard demeura fâcheuse: le Prince Bernard refusait de renoncer à ses privilèges et se déclarait déterminé à rester en sa nouvelle demeure! Je fus témoin de l'impitoyable colère qui s'empara alors du Roi; il n'hésita pas davantage à envoyer une armée contre son fils rebelle, afin de le contraindre par la force à tenir son serment de fidélité et d'obéissance.

Pendant ce temps, le Prince leva une puissante armée, qui devait donner aux forces du Roi une leçon en matière de tactiques militaires. Le Général du Roi, vaincu par une armée provinciale, rentra à la capitale. Profondément ulcéré et la voix tremblante de colère, le Roi prononça le bannissement de son fils et le déclara indésirable dans son Royaume. A l'annonce de la première bataille, l'ombre sinistre de la guerre civile s'étendit sur le pays et de nombreux barons se joignirent au Prince rebelle, dans l'espoir de riches récompenses et de nouvelles terres. Les années qui suivirent ne devaient apporter que malheurs et douleurs à ceux qui restèrent fidèles au Roi. Si les prophéties de l'érudit Jean de Moorside se réalisaient, c'est son propre peuple qui commença à trembler à l'énoncé du nom du Prince Bertrand.

Ceux que la Camarde n'avait pas fauchés durant la guerre et ses exactions ou lors des pillages par les mercenaires, succombaient à la famine.

Brave Sénéchal, vous devez faire face à une tâche éminemment difficile. Nous sommes acculés à la mer, il n'y a plus de retraite possible et vous ne devez attendre aucune pitié de nos ennemis.

Ne vous montrez cependant point trop impétueux dans votre juste désir d'en découdre avec l'ennemi, ô vénérable Sénéchal! Avant que vous ne l'affrontiez sur le champ de bataille, pourrais-je vous recommander l'exploration des terres qui sont encore les nôtres, elles enferment nos dernières ressources. Enfin, sachez prendre le temps d'observer et comprendre les mœurs de notre peuple et ses pratiques commerciales“.

## Vos premiers pas

Au début de la partie, la carte est centrée sur le nœud économique de votre cité: l'Entrepôt. D'une façon générale, en cliquant sur l'un de vos bâtiments ou l'un de vos sujets, des informations le concernant s'affichent dans la partie inférieure du Panneau de Contrôle (à gauche de l'écran). En cliquant sur l'Entrepôt, vous obtenez ainsi l'inventaire de toutes les ressources mises à votre disposition par le Roi pour développer votre campement de départ.

Afin de mettre en place un système économique efficace et de donner vie à votre cité, vous devez commencer par bâtir une Ecole. Cliquez simplement sur l'icône „Marteau“ ou tapez sur la touche „1“ de votre clavier (voir Raccourcis Clavier) afin d'afficher le Menu de Construction. Celui-ci contient des icônes correspondant à tous les bâtiments que vous pouvez construire. Si vous placez le curseur sur l'une de ces icônes, une description du Bâtiment concerné s'affiche au bas de l'écran. Cliquez à présent sur l'icône „Livre“ (deuxième ligne) et promenez le curseur sur le terrain. Lorsque vous avez trouvé un site convenable (voir chapitre „Bâtiments“), cliquez de nouveau, cet emplacement est alors sélectionné pour accueillir le chantier que vous venez de lancer. Un de vos Maçons vient alors aplanir le terrain.

Afin que vos Serfs puissent acheminer les matériaux nécessaires sur le chantier (six planches et cinq pierres pour une Ecole), celui-ci doit obligatoirement être relié à l'Entrepôt par une route. Pour construire celle-ci, vous devez cliquer sur la position de chaque tronçon sur le terrain alors que le menu de Construction est encore affiché. Vos Maçons commencent immédiatement le terrassement à l'endroit où passera votre route. Une pierre est nécessaire à l'achèvement de chaque tronçon; l'un de vos Serfs doit aller la chercher dans l'Entrepôt. Aussitôt que la route est achevée, vos serfs commenceront à apporter les matériaux nécessaires sur le chantier et vos Maçons pourront ériger l'Ecole.

Une fois cette première tâche achevée, concentrez vos efforts sur la construction d'une Auberge, lieu convivial dans lequel vos sujets pourront se sustenter. Prenez garde à toujours conserver une réserve suffisante de bois et de pierre dans votre Entrepôt. Les étapes qui vous mèneront jusqu'à une économie florissante sont décrites dans la Mission d'Initiation (Tutorial).

## Les Menus du Jeu



### MENU DE CONSTRUCTION (Icône: Marteau / Touche „1“)

Vous y trouvez les icônes correspondant aux différents bâtiments dont vous pouvez entreprendre la construction. Lorsque vous débutez une partie, vous n'avez accès qu'à un nombre limité de construction car la possibilité d'ériger de nombreux bâtiments dépend de la construction préalable de certaines structures principales (veuillez vous référer au chapitre consacré aux Bâtiments). Par exemple, vous ne pouvez entreprendre la construction d'une Scierie avant d'avoir achevé une Cabane de Bûcheron, seule à même de pourvoir aux besoins en Troncs de la scierie. Lorsque vous sélectionnez un certain type de bâtiments, les matériaux (Planches et Pierres) nécessaires à leur construction s'affichent à l'écran. Lorsque vous avez installé définitivement un chantier en cliquant sur un terrain constructible, le curseur revient automatiquement à la construction de route. Il ne vous reste plus alors qu'à relier par une route le chantier et un Entrepôt afin que les serfs puissent acheminer les matériaux de construction requis.

Lorsque vous parcourez la carte pour placer un nouveau bâtiment, des croix rouges à l'intérieur ou sur les bords immédiates de la ligne bleue représentant les fondations du bâtiment, indiquent les endroits inconstructibles. Veillez à toujours vérifier l'emplacement de l'entrée du bâtiment: elle doit pouvoir être reliée à votre réseau routier.

Les Champs et les Vignes doivent impérativement être plantés sur des terres fertiles. C'est pourquoi il est essentiel de repérer ces terres d'abondance; en revanche, vous pouvez construire les Fermes et Chais sur des terres stériles. La construction des Mines est sujette à des règles plus restrictives. Lorsque vous avez sélectionné une Mine dans le menu de construction, il vous reste encore à trouver un site adéquat. Avant de lancer un chantier, veillez à ce que le gisement ou filon soit assez riche. Les Mines d'Or et de Fer doivent se trouver à flanc de montagne alors que les Mines de Charbon se placent au-dessus même des gisements de cette matière première.

Pour renoncer à un chantier en cours ou démolir des bâtiments achevés, cliquez d'abord sur le bouton X en haut à droite du Menu de Construction.

## Les Menus du Jeu



### REPARATION DES MATIERES PREMIERES (Icône: Balance / Touche „2“)

C'est là que vous décidez des priorités dans la distribution des quatre matériaux principaux du jeu: le Fer, le Charbon, les Planches et le Blé. Ce menu vous sert par exemple à garantir aux Porcheries qu'elles recevront toujours un ravitaillement régulier en Blé même en période de sous-production. Mais n'abusez pas de cette possibilité, vos Moulins et Ecuries ne peuvent se passer longtemps de Blé sans que toute votre économie ne s'en ressente.

### STATISTIQUES (Icône: Boulier / Touche „3“)

Cet écran affiche la liste de tous les bâtiments opérationnels, le nombre indique la quantité de chaque type de bâtiments déjà construits. La colonne de droite montre le nombre de sujets formés dans la spécialité requise pour faire fonctionner les bâtiments de la colonne de gauche. Si vous venez à manquer de personnel qualifié, un message vous en informe. Ne négligez jamais les nombres indiqués tout en bas à droite; il s'agit de vos Maçons et de vos Serfs. Disposer d'une main d'œuvre suffisante est l'une des clefs de la mise en place d'un système économique fluide, ordonné et efficace. Au fur et à mesure que vous vous familiarisez avec le jeu, vous trouverez les nombres optimaux correspondant à votre propre technique de gestion.

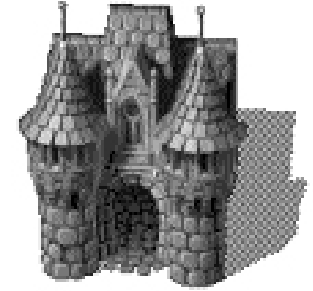


### OPTIONS (Icône: Plume / Touche „4“)

Ce panneau vous propose de sauvegarder ou de charger une partie. Dans le sous-menu Paramètres, vous pouvez activer ou pas la fonction de Sauvegarde Automatique. Celle-ci enregistre votre partie environ toutes les trois minutes dans le dixième emplacement de sauvegarde. Lorsque vous activez la fonction de Défilement rapide, vous doublez la vitesse du défilement. Les curseurs permettent de faire varier la vitesse de la souris et celui des effets sonores.

## L'Entrepôt

L'Entrepôt est le noyau de votre système commercial. Toutes les denrées, marchandises ou matières premières sorties de vos différents centres de production sont emmagasinées dans ce bâtiment par vos serfs. Vous aurez l'occasion de découvrir combien il peut être utile d'y conserver des réserves d'or, d'armes et de nourriture. Ces réserves sont également indispensables pour l'édification de vos cités. Pour de petits villages ou des campements, un seul entrepôt suffit. En revanche, plus votre cité prend de l'importance, plus il s'avérera judicieux de construire des entrepôts spécialisés, par exemple, pour emmagasiner exclusivement des matières premières ou des denrées alimentaires. En passant le curseur au-dessus d'un Entrepôt, il prend la forme d'une loupe; si vous cliquez à ce moment-là, l'état des réserves apparaît immédiatement à l'écran, chaque denrée étant représentée par une icône. Vous pouvez ordonner la livraison de certaines marchandises vers d'autres entrepôts en cliquant simplement sur le produit sélectionné. Une flèche rouge au coin de l'icône vient confirmer cette commande. A partir du moment où elle est affichée, les produits ainsi digingués peuvent être emportés de l'Entrepôt mais n'y sont plus livrés. Pour annuler cette interdiction, cliquez simplement sur le produit en question et ce à n'importe quel moment de la partie.



## L'Ecole

L'Ecole assure l'apprentissage de vos nouveaux Maçons et autres sujets. L'apprentissage de chaque sujet coûte une caisse d'or. Veillez à toujours avoir suffisamment d'or en réserve dans votre Entrepôt afin d'être en mesure de former davantage de sujets. Si vous avez besoin de soldats en grand nombre, il est préférable de bâtir plusieurs Ecoles afin de pouvoir en entraîner davantage et ceci plus rapidement. En outre, si vous placez votre Ecole à proximité de l'Hôtel de la Monnaie, la livraison de l'or sera grandement accélérée. Vous pouvez inclure jusqu'à cinq sujets destinés à exercer des métiers différents dans la „ligne d'apprentissage“, ils seront formés successivement. Pour sélectionner ces différents apprentissages, cliquez sur un des boutons flèches situés en bas du menu d'apprentissage. Un métier est affiché au centre, cliquez sur une des flèches latérales pour faire défiler les différentes catégories jusqu'à celle qui vous intéresse. Cliquez alors sur le bouton „Equiper“ situé juste au-dessous. Chaque clic supplémentaire envoie un sujet spécialisé dans cette catégorie vers la liste d'attente. La barre d'état vous renseigne sur le stade d'avancement de la session d'apprentissage en cours. Cette session peut être interrompue en cliquant à tout moments sur le bouton situé à gauche de la barre d'état. Si vous souhaitez annuler l'apprentissage d'un des sujets dans la liste d'attente, cliquez sur lui. L'expérience aidant, vous devriez rapidement réaliser que vous avez surtout besoin de Serfs et de Recrues.



Tant que nous y sommes, une dernière astuce, si vous voulez connaître l'avancement de la session d'apprentissage en cours, jetez un simple coup d'œil à l'imposante horloge qui orne la façade de l'Ecole!

## L'Auberge

### Merchandise

#### Requise:

Miche de Pain  
Saucisse  
Vin

#### Production:

aucune

#### Resident:

aucune

#### Fournisseurs:

Fournil  
Charcuterie  
Chai

#### Destinations Produit:

aucune

#### Couts Construction:

Planches x6  
Pierres x5

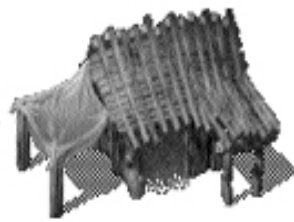
Les manants ont un appétit bien aiguisés, ils se rendent donc d'eux-mêmes à l'Auberge prendre un repas copieux. Celle-ci doit absolument être perpétuellement achalandée, sinon les fidèles sujets du Roi mourraient de faim!. Il est bon de la construire au centre de vorte cité afin que chacun puisse s'y rendre rapidement et il peut se révéler utile que les villages isolés ou les quartiers périphériques disposent de leur propre Augerge.



Quant aux soldats, ils ne fréquentent pas ce type d'établissement, ils sont ravitaillés sur place quand vous en faites la demande.

## La Carrière

L'édification d'une vaste cité exige de grandes quantités de pierres. Celle-ci sont absolument vitales pour votre réseau routier. Tâchez d'ouvrir plusieurs Carrières afin d'exploiter au maximum les ressources disponibles. Un message vous informe automatiquement lorsqu'une Carrière est épuisée; démolissez alors cette carrière épuisée, et installez-en une nouvelle sur un autre site. Le Tailleur de Pierre extrait trois pavés/tuiles d'un bloc de pierre brute. Veillez à maintenir une réserve de pierres suffisante dans votre Entrepôt.



### Merchandise

#### Requise:

aucune

#### Production:

Pierres x3

#### Resident:

Tailleur de Pierre

#### Fournisseur:

aucun

#### Destinations Produit:

Tour de Guet  
Construction de Bâtiments  
et de Routes

#### Couts Construction:

Planches x3  
Pierres x2

## La Cabane du Bûcheron

### Merchandise

#### Requise:

aucune

#### Production:

Tronc d'Arbre

#### Resident:

Bûcheron

#### Fournisseur:

aucun

#### Destination Produit:

Scierie

#### Couts Construction:

Planches x3  
Pierres x2

Perdu dans la campagne, au plus profond de la forêt, le Bûcheron coupe des arbres destinés à la Scierie. Lorsque tous les arbres disponibles ont été abattus, il met un point d'honneur à procéder au reboisement. C'est pourquoi, si vous voulez seulement qu'il dégage un espace pour des bâtiments, il faut démolir sa cabane lorsque les arbres ont été coupés et emportés.



Tâchez de toujours placer sa cabane à proximité de la Scierie afin que les troncs d'arbres soient traités rapidement et en toute efficacité. Toutes les variétés d'arbres à feuilles caduques ou persistantes peuvent être coupées; en revanche, votre Bûcheron ne touche ni aux palmiers ni aux arbres morts.

## La Scierie

Le bois revêt une grande importance dans l'édification d'une cité car la construction de tout bâtiment exige une certaine quantité de planches, jusqu'aux treilles de la vigne, qui sont exclusivement faites de bois. Les planches extraites des troncs d'arbres sont également destinées à la fabrication d'armes et boucliers. Armé de sa seule scie, le Charpentier coupe chaque tronc en deux planches. Dans la mesure du possible, essayez de toujours installer vorte Scierie à proximité d'un bois et d'une Cabane de Bûcheron. En outre, si vous voulez fabriquer des armes en grande quantité, plusieurs Scieries s'avéreront nécessaires.



### Merchandise

#### Requise:

Tronc d'Arbre

#### Production:

Planches x2

#### Resident:

Charpentier

#### Fournisseur:

Cabane du Bûcheron

#### Destination Produit:

Atelier d'Armes  
Atelier d'Armures

#### Couts Construction:

Planches x4  
Pierres x3

## Le Chai

**Merchandise****Requise:**

aucune

**Production:**

Vin

**Resident:**

Paysan / Vigneron

**Fournisseur:**

aucune

**Destination Produit:**

Auberge

**Couts Construction:**

Planches x4

Pierres x3

Un Chai abrite le Paysan-Vigneron, celui-ci y foule le raisin avant de mettre en fût le bon vin dont se régaleront les clients de l'Auberge. Il est mieux de bâtir un Chai à proximité de terres fertiles afin que le Paysan puisse y planter sa vigne. Les raisins sont récoltés à maturité puis pressés et les barriques de vin sont livrées à l'Auberge par les Serfs.



## Le Moulin

**Merchandise****Requise:**

Blé

**Production:**

Farine

**Resident:**

Boulangier / Meunier

**Fournisseur:**

Ferme

**Destination Produit:**

Fournil

**Couts Construction:**

Planches x4

Pierres x3

Le vent souffle dans les ailes géantes des Moulins, les meules tournent et broient le grain, transformant ainsi le Blé en Farine. L'approvisionnement en Blé ne pose aucun problème si vous avez une ferme dans les environs. Les sacs de farine sont livrés au Fournil qui fabrique alors de succulentes Miches de Pain. Un Boulanger remplit également le rôle de Meunier et peut donc être employé à la fois au Fournil et au Moulin.



## La Ferme

**Merchandise****Requise:**

aucune

**Production:**

Blé

**Resident:**

Paysan / Vigneron

**Fournisseur:**

aucun

**Destination Produit:**

Moulin

Porcherie

Ecuries

**Couts Construction:**

Planches x4

Pierres x3

Tout votre système alimentaire repose sur la Ferme. Le Paysan y sème puis y récolte le Blé que le Moulin, la Porcherie et les Ecuries réclament. Ne tardez pas trop à bâtir des Fermes car il faut compter avec le temps de maturation du Blé. Il est préférable de construire une ferme pour chaque bâtiment qui utilise du Blé, veillez à installer ces bâtiments à proximité d'un terrain fertile afin que le Paysan puisse cultiver son champ devant sa porte.



## Le Fournil

**Merchandise****Requise:**

Farine

**Production:**

Miches de Pain x2

**Resident:**

Boulangier / Meunier

**Fournisseur:**

Moulin

**Destination Produit:**

Auberge

**Couts Construction:**

Planches x4

Pierres x3

C'est ici que le Boulanger-Meunier cuit la farine pour faire des Miches de Pain. D'un unique sac de farine, le Boulanger confectionne deux Miches de Pain. Celles-ci sont ensuite livrées à l'Auberge, pour y être englouties par la plèbe affamée, ou emmenées par des serfs pour ravitailler les soldats. Prenez garde, si le pain venait à manquer, la menace d'une famine prendrait corps.





## La Porcherie

**Merchandise****Requise:**

Blé

**Production:**

Porc Dépecé

Peau

**Resident:**

Eleveur

**Fournisseur:**

Ferme

**Destination Produit:**

Charcuterie

Tannerie

**Couts Construction:**

Planches x4

Pierres x3

L'élevage de porcs requiert de grandes quantités de Blé. Chaque animal doit engraisser suffisamment avant d'être égorgé par l'Eleveur. Le Porc Dépecé est alors livré au Charcutier qui en fait des Saucisses et les peaux iront à la Tannerie, un bâtiment vital dans la production d'Armures de Cuir. Les Saucisses sont un élément essentiel à l'équilibre alimentaire de la population.



Il est bon de placer la Porcherie à proximité d'une Ferme afin de lui assurer un approvisionnement régulier en Blé.

## La Charcuterie

**Merchandise****Requise:**

Porc Dépecé

**Production:**

Saucisses x3

**Resident:**

Charcutier / Tanneur

**Fournisseur:**

Porcherie

**Destination Produit:**

Auberge

**Couts Construction:**

Planches x4

Pierres x3

Ici sont confectionnées de délicieuses saucisses dont le peuple raffole! Elles sont extrêmement nourrissantes (elles vous remplissent la panse!) et constituent donc l'aliment idéal. Si vous parvenez à approvisionner régulièrement l'auberge en saucisses, vos sujets seront repus. D'un porc engraisé à la porcherie, le Charcutier tire trois saucisses.



Nous vous recommandons de placer la Charcuterie à proximité de l'Auberge afin que celle-ci soit correctement achalandée.

## La Tannerie

**Merchandise****Requise:**

Peau

**Production:**

Rouleaux de Cuir x2

**Resident:**

Charcutier / Tanneur

**Fournisseur:**

Porcherie

**Destination Produit:**

Atelier d'Armures

**Couts Construction:**

Planches x4

Pierres x3

Les Armures de cuir sont un élément indispensable à l'équipement des Fantassins, des Lanciers et de la Cavalerie Légère. Le Charcutier peut indifféremment travailler dans une Charcuterie ou une Tannerie. Il y tanne les peaux pour obtenir des rouleaux de cuir; d'une unique peau de cochon, le Charcutier-Tanneur obtient deux rouleaux de cuir qui sont ensuite livrés à l'Atelier d'Armures où ils seront façonnés.



Il est donc conseillé de construire les Tanneries aussi près que possible de l'Atelier d'Armes.

## Les Ecuries

**Merchandise****Requise:**

Blé

**Production:**

Chevaux

**Resident:**

Eleveur

**Fournisseur:**

Ferme

**Destination Produit:**

Château

**Couts Construction:**

Planches x6

Pierres x5

Tout comme la Porcherie, les Ecuries sont gourmandes en Blé, destiné à l'alimentation des poulains. L'Eleveur doit les nourrir d'environ quatre mesures de Blé avant qu'ils n'aient atteint l'âge requis pour servir dans la cavalerie. Il est donc judicieux de bâtir une ferme dans les environs afin de garantir des livraisons régulières de blé. Lorsque les chevaux ont atteint une taille et un poids suffisants, ils sont emmenés directement au Château où un cavalier les prend en mains.



Si votre armée a besoin d'une importante Cavalerie Légère et d'un grand nombre de Chevaliers, il est indispensable de bâtir plusieurs Ecuries afin de rassembler un troupeau suffisant de chevaux.

## L'Atelier d'Armes

### Merchandise

#### Requise:

Planche

#### Production:

Hache

Lance

Arc

#### Resident:

Charpentier

#### Fournisseur:

Scierie

#### Destination Produit:

Château

#### Couts Construction:

Planches x4

Pierres x3

La hache, l'arc et la lance sont manufacturés dans l'Atelier d'Armes. La fabrication de chacune de ces armes légères requiert deux planches par pièce. Il vous faut énormément de bois pour produire des armes en grande quantité. Construisez deux Scieries pour éviter les ruptures de production. Le Charpentier travaille sur commande, vous lui indiquez la nature et la quantité des armes que vous désirez.

Les armes ainsi produites sont mises à la disposition des Recrues au Château.



Assurez-vous de disposer de réserves importantes de bois avant de construire plusieurs Ateliers d'Armes.

## L'Atelier d'Armures

### Merchandise

#### Requise:

Rouleaux de Cuir

Tronc d'Arbre

#### Production:

Armure de Cuir

Bouclier de Bois

#### Resident:

Charpentier

#### Fournisseur:

Scierie

Tannerie

#### Destination Produit:

Château

#### Couts Construction:

Planches x4

Pierres x3

Ici sont produites des Armures de Cuir et des Boucliers de Bois pour vos soldats.

Un rouleau de cuir suffit à fabriquer une Armure et une planche un bouclier. Vous devez vous-même passer commande auprès du Charpentier, afin de déterminer son ouvrage. Cet Atelier doit être à proximité du Château afin que les livraisons soient rapides et efficaces. Les Fantassins, les Lanciers et la Cavalerie Légère requièrent des Armures de Cuir pour leur équipement. Les Fantassins et la Cavalerie Légère ont également besoin de boucliers de bois.



## La Mine de Charbon

### Merchandise

#### Requise:

aucune

#### Production:

Charbon

#### Resident:

Mineur

#### Fournisseur:

aucun

#### Destination Produit:

l'Hôtel de la Monnaie

Fonderie

Armurerie

Fabrique d'Armures

#### Couts Construction:

Planches x3

Pierres x2

L'extraction du minerai se pratique dans des galeries souterraines très profondes. Sans Charbon, de nombreux Bâtiments ne peuvent pas fonctionner, et il est en particulier requis en grandes quantités pour le traitement de l'or et du fer dans l'Hôtel de la Monnaie et la Fonderie.

Construisez plusieurs Mines de Charbon le plus rapidement possible afin de pouvoir faire face à la demande. La règle d'or est: une Mine de Charbon pour chaque Bâtiment qui en consomme. Un message vous est automatiquement adressé pour vous prévenir de l'épuisement d'un gisement.



## La Mine de Fer

### Merchandise

#### Requise:

aucune

#### Production:

Minerai de Fer

#### Resident:

Mineur

#### Fournisseur:

aucun

#### Destination Produit:

Fonderie

#### Couts Construction:

Planches x3

Pierres x2

Les puits de la Mine de Fer sont creusés très profondément afin d'atteindre le précieux minerai qui est livré à la Fonderie où il est transformé en Fer (puis utilisé dans la fabrication d'Armes lourdes et de Cuirasses). Lorsque le filon est épuisé, détruisez simplement la Mine et construisez-en une autre sur un nouveau gisement. Ne vous inquiétez pas, vous serez prévenu quand la veine sera épuisée! Le minerai de Fer est facilement reconnaissable à sa couleur bleutée.



## La Mine d'Or

### Merchandise

**Requise:**  
aucune

**Production:**  
Minerai d'Or

**Resident:**  
Mineur

**Fournisseur:**  
aucune

**Destination Produit:**  
l'Hôtel de la Monnaie

**Couts Construction:**  
Planches x3  
Pierres x2

Le paiement pour l'apprentissage des personnages et le recrutement de nouveaux soldats s'effectue en Caisses d'Or. Le minerai est extrait à flanc de colline dans la Mine d'Or. Pour fabriquer des Caisses d'Or, vous devez bâtir un Hôtel de la Monnaie, de préférence à proximité de la Mine. Lorsque le gisement s'épuise, il vous faut démolir la Mine et en construire une nouvelle sur un nouveau filon.



## L'Hôtel de la Monnaie

### Merchandise

**Requise:**  
Minerai d'Or  
Charbon

**Production:**  
Caisses d'Or

**Resident:**  
Métallurgiste

**Fournisseur:**  
Mine d'Or  
Mine de Charbon

**Destination Produit:**  
Ecole

**Couts Construction:**  
Planches x4  
Pierres x3

Le minerai extrait de la Mine d'Or est ici transformé en Caisses d'Or. Le Métallurgiste utilise du Charbon pour le fondre. Les Caisses d'Or ainsi produites sont transportées à l'Ecole où elles permettent de financer l'apprentissage de nouveaux personnages et l'entraînement de nouvelles Recrues. Assurez-vous de toujours disposer d'une réserve d'Or suffisante afin de former la main d'œuvre dont vous avez besoin. Bien sûr, il vous faut également une production régulière de Charbon et donc un nombre adéquat de mines spécialisées.



## La Fonderie

### Merchandise

**Requise:**  
Minerai de Fer  
Charbon

**Production:**  
Fer

**Resident:**  
Métallurgiste

**Fournisseur:**  
Mine de Fer  
Mine de Charbon

**Destination Produit:**  
Armurerie  
Fabrique d'Armures

**Couts Construction:**  
Planches x4  
Pierres x3

Pour obtenir du Fer, le Métallurgiste fait fondre le minerai de la Fer à très haute température; ses fours consomment donc quantité de Charbon! Construisez la Fonderie à proximité de Mines de Charbon et de Fer pour assurer un ravitaillement continu en matières premières. Le produit fini sert à la fabrication des Armes et Armures les plus sophistiquées (respectivement dans l'Armurerie et dans la Fabrique d'Armures). Construisez plusieurs de ces Fonderies seulement si vous disposez de réserves suffisantes de Fer et de Charbon.



En résumé, ce Bâtiment est vital pour la fabrication d'Armes lourdes et redoutables.

## L'Armurerie

### Merchandise

**Requise:**  
Charbon  
Fer

**Production:**  
Epée  
Hallebarde  
Arbalète

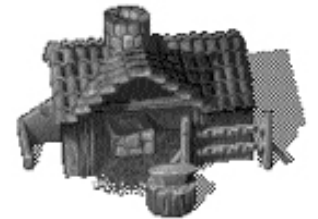
**Resident:**  
Forgeron

**Fournisseur:**  
Fonderie  
Mine de Charbon

**Destination Produit:**  
Château

**Couts Construction:**  
Planches x4  
Pierres x3

Ici sont fabriquées les Armes les plus sophistiquées de vos soldats. A la différence de l'Atelier d'Armes, l'Armurerie n'utilise que du Charbon et du Fer dans ses procédés de fabrication. C'est vous, le joueur, qui commandez les Armes dont vous avez besoin. Les Epées, les Hallebardes et les Arbalètes produites ici sont directement livrées au Château où elles seront distribuées aux Recrues. Dans la mesure du possible, construisez la Fonderie, la Mine de Charbon et le Château à proximité les uns des autres.



Ce Bâtiment est vital pour la fabrication d'Armes, veillez donc à bien le protéger des attaques ennemies dont il est un objectif prioritaire.

## La Fabrique d'Armures

### Merchandise

#### Requise:

Fer

Charbon

#### Production:

Cuirasses

Boucliers Longs

#### Resident:

Forgeron

#### Fournisseur:

Fonderie

Mine de Charbon

#### Destination Produit:

Château

#### Couts Construction:

Planches x4

Pierres x3

Ici sont fabriqués des Cuirasses et des Boucliers Longs. Le Forgeron travaille seulement sur commande et il lui faut du Charbon et du Fer. Installez toujours ce Bâtiment à proximité d'une Mine de Charbon afin d'assurer un approvisionnement régulier. Il est également préférable que le Château ne soit pas trop éloigné, afin que les Cuirasses soient livrées aussi rapidement que possible aux nouvelles Recrues. Lorsque vous commandez des Armures et des Boucliers simultanément, le Forgeron fabrique alternativement une Cuirasse puis un Bouclier et ainsi de suite.



## Le Château

### Merchandise

#### Requise:

Armes et armures

Chevaux

#### Production:

aucune

#### Resident:

Recrue

#### Fournisseur:

Atelier d'Armes

Atelier d'Armures

Armurerie

Fabrique d'Armures

Ecuries

#### Destination Produit:

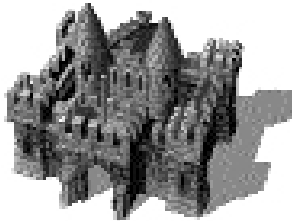
aucune

#### Couts Construction:

Planches x6

Pierres x6

Le Château est au cœur de votre organisation militaire. Les Recrues qui ont terminé leur entraînement à l'Ecole s'y rendent directement et reçoivent alors Armes, Armures, Chevaux... En fonction de ce que vous avez en réserve, vous pouvez équiper différents types de soldats. Veillez bien sur votre Château, l'ennemi pourrait l'attaquer.



Il est préférable que vos centres de productions d'Armes et d'Armures soient à proximité, toujours pour permettre une livraison plus rapide de ces équipements indispensables.

## La Tour de Guet

### Merchandise

#### Requise:

Pierre

#### Production:

aucune

#### Resident:

Recrue

#### Fournisseur:

Carrière

#### Destination Produit:

aucune

#### Couts Construction:

Planches x3

Pierres x2

Construisez autant de Tours que possible, elles protégeront votre cité en cas d'attaque. La Recrue, qui occupe la Tour, dispose d'un tas de pierres à lancer sur les ennemis. Essayez de bâtir les Tours assez proches les unes des autres, car la Recrue doit de temps à autre se rendre à l'Auberge afin de se nourrir, laissant alors sa Tour sans surveillance.



Méfiez-vous des Archers ennemis! Ils peuvent facilement atteindre une Tour sans courir eux-mêmes le moindre danger.

## Les Sujets de Sa Majesté

### Les Serfs



Une nuée de Serfs obéissants et âpres au travail distribuent vos ressources dans le bâtiments adéquats. Si vous venez à remarquer un entassement chronique de denrées ou matériaux dans vos bâtiments de confection, le moment est probablement bien choisi de demander au maître de former de nouveaux Serfs. N'oubliez pas qu'un réseau routier de qualité reliant tous les bâtiments est indispensable pour que ces loyaux sujets accomplissent au mieux leur lourde tâche.

### Les Maçons



Les Maçons construisent vos routes et vos bâtiments. Ils préparent également vos champs et vos vignes. Plus nombreux sont vos maçons, plus vite et efficacement pourrez-vous développer votre cité.

### Les Pierres



Sans Pierres de taille, aucune construction n'est possible. Les Tailleurs de pierre découpent de larges blocs dans les Carrières avant de les emmener dans leurs demeures pour en tirer les indispensables pierres qui paveront vos routes et formeront vos murs et toitures.

### Les Bûcherons



Les bûcherons ravitaillent inlassablement vos Scieries en Troncs d'arbre qu'ils abattent dans la forêt. Ils s'occupent également de reboiser lorsqu'ils ont épuisé les forêts environnantes.

## Les Sujets de Sa Majesté

### Les Charpentiers



Les Charpentiers sont les plus polyvalents de vos sujets. Loin de se cantonner à la simple confection de planches, ils travaillent également dans les Ateliers d'Armes et d'Armures.

### Les Paysans



Les Paysans plantent et récoltent le Blé, ils s'occupent également de la Vigne.

### Les Boulangers



Les Boulangers travaillent dans le Moulin et au Fournil, ils ont donc la lourde responsabilité de produire la nourriture de base pour tous vos sujets: le Pain.

### Les Eleveurs



On trouve des Eleveurs aussi bien dans les Porcheries que dans les Ecuries. Ils engraisent les Chochons et nourrissent les Chevaux avec le Blé que vous leur fournissez.

### Les Charcutiers



Les Charcutiers peuvent travailler dans deux bâtiments distincts: la Tannerie et plus surprenant, la Charcuterie. Ils sont donc en charge de l'approvisionnement en Cuir et en Saucisses.

## Les Sujets de Sa Majesté

### Les Métallurgistes



Les Métallurgistes œuvrent dans les Hôtels de la Monnaie et dans les Forges. Ils produisent de l'Or et du Fer à condition que leurs fourneaux soient approvisionnés sans compter en Charbon.

### Les Forgerons



Les Forgerons fabriquent vos armes les plus redoutables et vos armures les plus solides, mais il ne faut pas exiger d'eux d'être économes en Charbon.

### Les Mineurs



Les Mineurs se chargent d'extraire l'Or, le minerai de Fer et le Charbon. Ils se complaisent dans l'obscurité qui va de pair avec les profonds puits miniers.

### Les Recrues



Les Recrues entrent dans le Château inexpérimentés, pour en ressortir braves et fidèles. Vos soldats protègent vos frontières et étendent vos domaines. Mais la tâche soporifique de guetteur revient aux recrues; ils regardent les heures passer jusqu'au moment où, l'ennemi s'approchant, ils précipitent de lourdes pierres sur ses rangs. Si vous pensez que le fléau de la guerre se rapproche, essayez de bâtir au plus vite de nombreuses écoles afin de former des recrues en grande quantité.

## L'Armée de Sa Majesté

### Milicien



Attaque: 35%  
Armure: 0%  
Requiert:



### Fantassin



Attaque: 35%  
Armure: 50%  
Requiert:



### Epéiste



Attaque: 55%  
Armure: 70%  
Requiert:



Votre infanterie se compose essentiellement de Miliciens, Fantassins et autres Epéistes, elle est destinée à combattre tous les soldats ennemis. Prenons un instant pour parler de la Charge, que seuls ces soldats peuvent entreprendre. Ils se jettent alors en avant pour rejoindre la mêlée aussi rapidement que possible. Lorsqu'ils chargent des Archers ou des Arbalétriers ennemis, le risque qu'ils subissent des blessures est largement amoindri, tout simplement en raison de leur vitesse de déplacement qui les rend plus difficiles à atteindre! Votre infanterie sert également à protéger votre cavalerie contre les Lanciers ennemis et vos porteurs d'armes de jet contre l'infanterie ennemie. Cependant, il est indéniable que vos Miliciens sont les soldats les plus faibles du Royaume. Vous ne devez en user qu'en cas de défense désespérée ou si vous disposez de réserves d'Or considérables. Les Fantassins sont revêtus d'une Armure de Cuir et portent un Bouclier de Bois ainsi qu'une Hache. Ils se révèlent complémentaires des Epéistes, dont l'équipement est de meilleure qualité mais se révèle plus long à fabriquer. Cet équipement se compose d'une Bouclier Long et d'une Epée.

## L'Armée de Sa Majesté

### Cavalerie Légère



Attaque: 35%  
Armure: 50%  
Requiert:

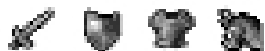


Les Cavaliers sont les soldats les plus rapides sur le champ de bataille; en tant que tels, ils forment les unités idéales pour les missions de reconnaissance et les attaques-surprise. Les porteurs ennemis d'armes de jet sont à la merci de votre Cavalerie Légère et de vos Chevaliers; en outre l'expérience montre que ces derniers subissent peu de pertes lors de tels assauts. Chaque soldat de votre Cavalerie Légère est équipé d'une Hache, d'un Bouclier et Bois et d'une Armure de Cuir.

### Chevalier



Attaque: 55%  
Armure: 70%  
Requiert:



Les Chevaliers, quant à eux, revêtent des Cuirasses et portent Epées et Boucliers Longs. Comme vous vous y attendiez certainement, ces deux catégories de soldats montent à cheval!

### Lancier



Attaque: 25%  
*Bonus contre  
Cavalerie: + 55%*  
Armure: 50%  
Requiert:



Les Lanciers fournissent la meilleure protection contre la cavalerie ennemie. Leurs longues lances leur permettent de faire choir les Cavaliers ennemis de leur selles. Un Lancier est équipé d'une Armure de Cuir et d'une Lance, alors qu'un Hallebardier revêt une Cuirasse et porte évidemment une Hallebarde. Ces soldats ne peuvent évidemment pas rivaliser de vitesse avec les Cavaliers, c'est pourquoi ils sont essentiellement destinés à des tâches défensives. Leur seule réelle occasion de passer à l'attaque vient lorsque vos cavaliers sont eux-mêmes assaillis par la cavalerie adverse.

### Hallebardier



Attaque: 35%  
*Bonus contre  
Cavalerie: +80%*  
Armure: 70%  
Requiert:



## L'Armée de Sa Majesté

### Archer



Attaque: 35%  
Armure: 50%  
Requiert:



Vos armes de jet sont indubitablement le facteur tactique déterminant dans la bataille. Les Archers et les Arbalétriers peuvent assaillir l'ennemi à distance sans risquer de blessures. Mais veillez à leur éviter l'épreuve du combat au corps à corps pour lequel ils ne sont pas équipés! Vous devez toujours tenter de les protéger derrière un rempart humain formé par d'autres soldats mieux rompus à cet exercice particulier. Si l'Archer ne requiert qu'une simple Armure de Cuir et un Arc, l'Arbalétrier s'équipe d'une Cuirasse et d'une Arbalète.

### Arbalétrier



Attaque: 100%  
Armure: 70%  
Requiert:



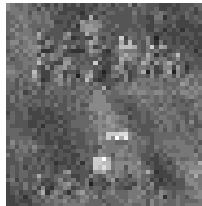
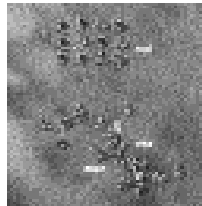
## De la Tactique Militaire

L'infanterie est la colonne vertébrale de toute armée. Les Miliciens, les Fantassins et les Epéistes peuvent combattre tous les types d'unités ennemies. Veuillez noter que ces unités bénéficient de la possibilité de charger, possibilité qu'elles sont d'ailleurs les seules à détenir. A votre ordre, elles redoublent donc de vitesse et fondent sur les ennemis afin d'engager le combat au corps à corps au plus vite. Cette tactique se révèle particulièrement redoutable lorsque vous désirez prendre des positions ennemies tenues pas des Archers ou des Arbalétriers. Grâce à la vitesse accrue de vos hommes au cours de cette manœuvre, les pertes induites par les tirs ennemis sont limitées.

Votre infanterie est également destinée à d'autres tâches, telles que la protection de votre cavalerie contre les pics acérés des lanciers ennemis ou la protection rapprochée de vos porteurs d'armes de jet.

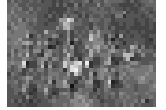
L'entraînement et l'équipement d'un Milicien sont aisés, vous n'avez qu'à former une Recrue et à la doter d'une Hache. N'oubliez pas cependant qu'en dépit de son absence d'armure, le Milicien coûte une Caisse d'Or puisqu'il requiert une recrue comme toutes les autres catégories de soldats. Dans l'urgence ou lorsque vos réserves d'Or sont considérables, il est toutefois utile de faire appel à eux, en particulier pour leur efficacité contre les porteurs d'armes de jet. Les Fantassins et les Epéistes diffèrent simplement par leur équipement. Celui des premiers nécessite des infrastructures de production plus basiques mais la puissance des seconds est nettement supérieure.

Les Lanciers et les Hallebardiers offrent la meilleure protection contre la cavalerie ennemie, grâce à la longueur de leurs armes. Il n'est pas simple de positionner au mieux les soldats de cette catégorie en raison de l'incomparable vitesse du déplacement des troupes montées. Si vous parvenez à engager vos cavaliers contre leurs homologues ennemies, il est judicieux de lance aussitôt vos Lanciers et Hallebardiers dans la mêlée pour les soutenir.



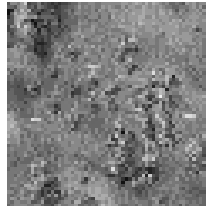
## De la Tactique Militaire

Vos porteurs d'armes de jet sont au cœur de tout dispositif tactique. En effet, vos Archers et Arbalétriers peuvent décimer les rangs ennemis tout en restant en sécurité, à bonne distance. Comme mentionné plus haut, ils survivent mal au combat rapproché et doivent donc être protégés par d'autres troupes.



Les qualités intrinsèques de la cavalerie la destinent tout naturellement aux percées rapides dans les lignes ennemies, aux attaques surprise à l'arrière du front et à la reconnaissance de territoires inexplorés. Au combat, la supériorité en vitesse de la cavalerie, sur les fantassins ennemis, lui permet de manœuvrer, changer de formation ou soutenir des troupes en difficulté avec une efficacité sans pareille. L'inconvénient de la cavalerie réside dans le coût élevé de ses unités, en effet l'équipement de celles-ci est conséquent. Néanmoins il ne faut pas oublier que ces soldats, grâce à leur vélocité peuvent quitter le champ de bataille pour reprendre des forces. A condition d'être attentif à leur santé, vous pouvez donc espérer que vos cavaliers survivent aux batailles, ce qui n'est pas le cas de vos autres soldats qui ne possèdent pas cette capacité de s'extirper des mêlées.

A présent que vous connaissez les forces et faiblesse de toutes les catégories de soldat, le temps est venu de mettre en jeu votre honneur de Commandant sur le champ de bataille. Il suffit parfois d'une petite erreur dans la disposition de vos troupes pour qu'une victoire promise se transforme en déroute lamentable et que l'ennemi remporte un triomphe éclatant.



Conscient de l'avoir déjà mentionné, je me permets cependant d'insister une nouvelle fois sur l'importance d'éviter à vos Archers et à vos Arbalétriers tout corps à corps. De plus, ces troupes d'élite peuvent souvent tirer dans une mêlée en évitant de toucher vos propres troupes et en leur frayant un chemin dans les rangs ennemis. Même si cela va contre la code de l'honneur, il est particulièrement efficace de prendre l'ennemi à revers. La probabilité d'un coup au but est multipliée par quatre, ce qui revient à dire que les troupes ainsi contournées se retrouvent sans défense devant vos guerriers.

Dans l'exemple illustré ci-contre, le Commandant des forces rouges voit au premier coup d'œil que ses soldats sont nettement plus faibles que ceux de l'ennemi. Grâce à une attaque sur l'arrière du rang bleu, l'odeur de la victoire change de camp et les rouges devraient l'emporter. Seul le positionnement habile des soldats rouges leur a permis d'attaquer l'ennemi de plusieurs directions; sans cette ruse ils auraient été massacrés jusqu'au dernier par les soldats bleus.

J'aimerais également attirer de nouveau votre attention sur l'inutilité d'envoyer au combat des unités de cavalerie contre des Lanciers ou des Hallebardiers. La cavalerie est suffisamment rapide pour éviter ce genre de mauvaise rencontre, mais au final, il vous revient de donner les ordres adéquats!



## Contrôle de vos Troupes

### **ENVOYER TROUPES**

Cette touche initie un déplacement des troupes sélectionnées. Lorsque vous avez choisi une destination autorisée, une rose des vents apparaît. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites tourner celle-ci pour indiquer la direction dans laquelle vous désirez que vos troupes regardent lorsqu'elles seront parvenues à destination. Si vous négligez cette possibilité, les troupes resteront positionnées dans leur direction de départ une fois arrivées à destination.



### **TROUPES, HALTE**

Appuyez sur cette touche pour arrêter le déplacement de vos troupes. Elles se regrouperont à l'endroit exact où vous avez interrompu leur progression.



### **ATTAQUER**

Appuyez sur cette touche pour diriger un assaut contre des soldats ou des bâtiments ennemis. Gardez en tête que vos soldats rompent leur formation et que chacun prendra une route indépendante pour atteindre au plus vite le lieu de l'attaque!



### **PIVOTER A GAUCHE, PIVOTER A DROITE**

Utilisez les boutons représentant des flèches courbes pour changer la direction du regard de vos troupes immobiles. Vous pouvez ainsi notamment désigner approximativement les cibles de votre choix à vos Archers et Arbalétriers.



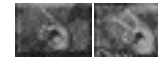
### **CHARGER**

Seuls les Miliciens, les Fantassins et les Épéistes peuvent recevoir cet ordre. Il est particulièrement utile pour les lancer à la poursuite d'ennemis en déroute, ou pour les envoyer à l'assaut des porteurs d'armes de jet. N'oubliez cependant pas que vous ne contrôlerez plus ces soldats durant leur charge. Vous ne pourrez leur donner de nouveaux ordres qu'après qu'ils aient accompli cette furieuse manœuvre.



### **CHANGER FORMATION**

Ces deux boutons vous permettent de changer la formation de vos troupes. Vous pouvez voir la nouvelle formation dans le carré entre les deux boutons. Tâche toujours de trouver la formation idéale pour chaque catégorie de soldats.



### **SCINDER UNITE**

Cet ordre permet de scinder une unité. Si les soldats d'une même unité appartiennent à une catégorie différente, deux unités distinctes seront formées; l'une comprendra tous les Fantassins et l'autre tous les Miliciens. Si votre unité renferme seulement des soldats de même catégorie, ils se sépareront en deux unités distinctes.



### **REGROUPER UNITES**

Cet ordre vous permet de regrouper deux unités. Les troupes doivent appartenir à la même classe militaire: par exemple, vous ne pouvez combiner des porteurs d'armes de jet avec des cavaliers. L'unité qui reçoit cet ordre manœuvre pour rejoindre l'autre unité que vous avez désignée.



### **RAVITAILLER LES TROUPES**

Il est indispensable de nourrir vos soldats régulièrement. A la différence des civils, les soldats reçoivent leur ravitaillement sur place. Aussitôt que vous lancez cet ordre, vos Serfs s'efforcent de ravitailler chaque soldat, en lui amenant de la nourriture depuis un Entrepôt. C'est pourquoi un Commandant avisé déplace ses troupes à proximité d'un Entrepôt avant d'initier cette manœuvre, afin de l'accélérer.

