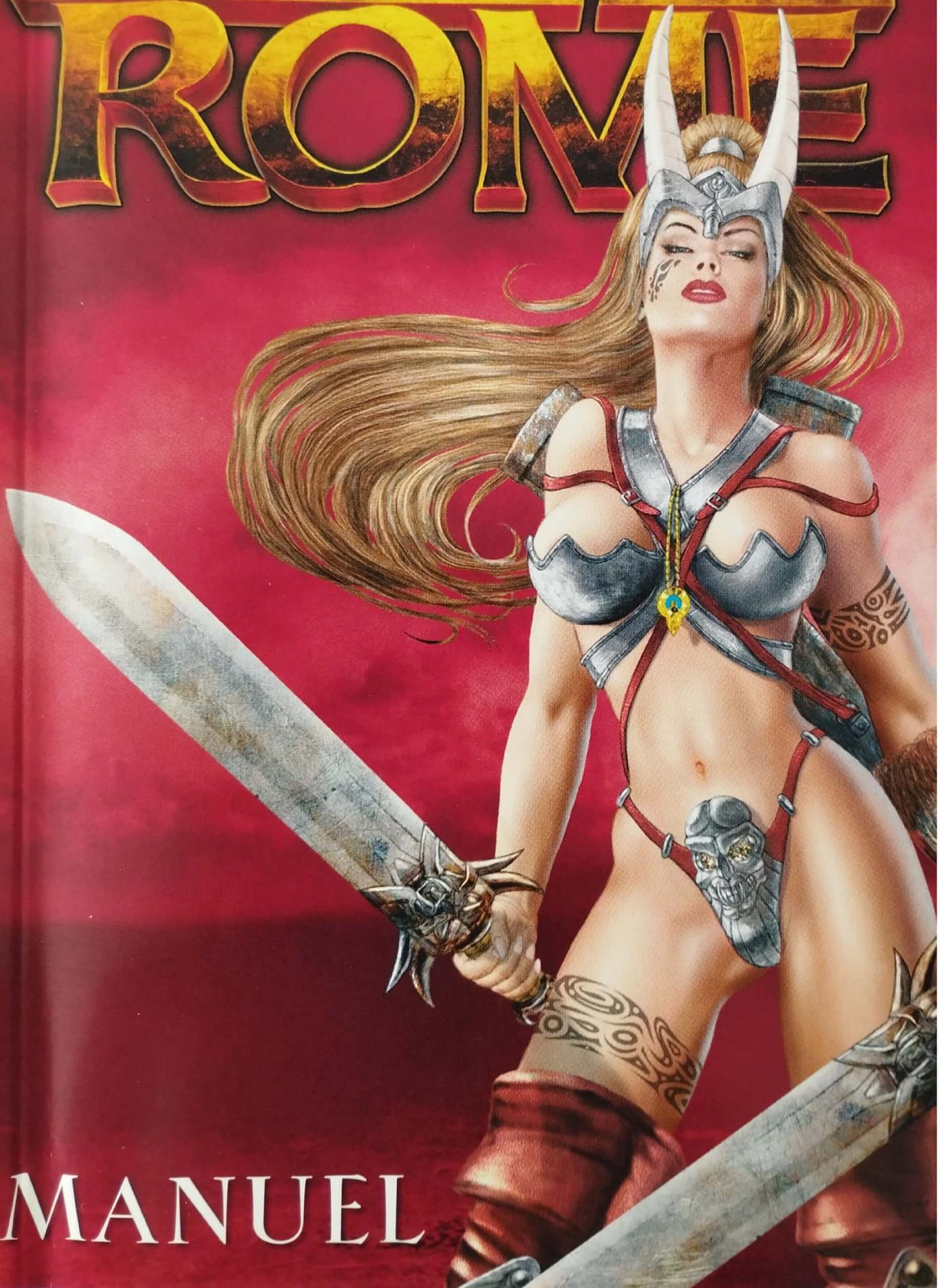


AGAINST ROME



MANUEL

Sommaire

Introduction	5
Configuration système	5
Installation du jeu	5
1. Démarrage rapide	6
Démarrage du programme	6
Menu principal	6
La partie libre	7
Fondation et construction d'une colonie	7
Création d'une unité de combat	9
Prospects	9
2. Règles de base	10
Écran de jeu	10
Informations sur l'écran de jeu	11
La palette de commande	11
La section des informations	11
Affichage des ressources	12
La carte miniature	12
La barre des opérations supérieure	13
Affichages de l'écran de jeu	15
Brume de guerre	15
Points de vie	16
Barre de progression	16
Cercles de sélection	16
Affichage d'état supplémentaires	16
Menus de jeu	18
Menu principal	18
Options de jeu	19
Description du scénario	21
Chargement et sauvegarde	21
Statistiques	21
3. Ressources	22
Production des ressources	22
Centres de production	22
La procédure de production	23
Interruptions de la production	24
Stockage et consommation	25
Consommation des ressources	26
Perte de ressources	27
Suppression des ressources	27
4. Unités	28
Sélection des unités	28
Déplacement des unités	29
Personnages individuels	29
Le chef	29
Habitants	32
Prêtres	35
Unités civiles et militaires	36
Unités de combat	38
Unités civiles	41
5. Structures	44
Bâtiments	44
La maison principale	44
Logement	46
Valeur de confort	46
Sites de production	47
Entrepôt communal	48
Lieu de sacrifice	49
Artillerie	49

Pièges de pierre	50
Barricades	51
6. Les nations barbares	51
Les Teutons	51
Personnages	51
Caractéristiques spéciales	54
Pouvoirs magiques	54
Les Celtes	56
Personnages	56
Caractéristiques spéciales	58
Pouvoirs magiques	59
Les Huns	60
Unités	61
Caractéristiques spéciales	63
Pouvoirs magiques	63
7. Règles	64
Combats	64
Types de troupe	64
Formations	65
Combat à distance	67
Combat rapproché	68
Artillerie	70
Les valeurs de jeu les plus importantes	71
Points de vie	71
Moral	72
Gloire	73
Points de magie	73
Options de développement	73
Options personnelles	73
Options militaires	74
Options de construction	75
Magie païenne	75
Lieux de sacrifice	75
Prêtres	76
Pouvoirs magiques	76
Colonies	76
Fondation d'une colonie	76
Le site de la colonie	77
Construction et agrandissement de bâtiments	78
Invasion d'une colonie	79
Dissolution d'une colonie	79
8. Types de scénario	80
Scénarios à un joueur	80
Scénarios du didacticiel	80
Campagne	80
Scénarios historiques	80
La partie libre	81
Scénarios multijoueurs	81
Type de connexion	81
Liste des parties disponibles	82
Sélection du scénario	83
Préparation de la partie	83
Crédits	85

**JoWood Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann,
Austria.**



© 2004 Published by JoWood Productions Software AG. Developed by Independent-Arts-Software. Distributed by Bigben Interactive.

Le progiciel, les graphismes, la musique, les textes, les noms et le manuel sont protégés par les lois du copyright. Vous n'êtes pas autorisé à copier, reproduire, traduire ou réduire à une forme lisible par machine ou support électronique tout ou partie du progiciel ou du manuel sans autorisation préalable écrite de JoWood Productions Software AG. La plupart des marques de matériel et de logiciels sont des marques déposées et doivent être traitées en tant que telles.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue de certaines stimulations lumineuses fortes – télévision ou jeux vidéo – même si de telles crises ne se sont jamais produites auparavant.

Si un membre de votre famille ou vous-même avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu vidéo.

Cessez immédiatement de jouer et consultez immédiatement un médecin si vous présentez l'un des symptômes suivants : convulsions, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de la vue, mouvements involontaires, trouble de l'orientation.

Assistance technique et assistance clients

Vous rencontrez des difficultés techniques pendant l'installation du progiciel ou vous êtes coincé au milieu du jeu et vous ne savez pas quoi faire ?

www.jowood.de/support

www.hotline@bigben.fr

Tel : 08 26 00 44 55



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2002 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Introduction

Against Rome se déroule en Europe à l'époque de la migration des nations (environ 200-450 après J.-C.) et transporte le joueur dans la région du continent qui n'a pas encore succombé à l'Empire romain. Ce vaste territoire, que les Romains appelaient avec mépris *barbaricum*, héberge de nombreuses nations primitives.

Le joueur prend la tête de l'une de ces tribus barbares qui se distinguent par un manque prononcé d'accomplissements culturels et une belligérance féroce. Échauffourées, incursions et pillages qui étaient monnaie courante pour ces Barbares sont également au cœur de ce jeu.

Basé dans un petit village, le joueur et ses Barbares parcourent les forêts denses de Germanie ou les steppes arides d'Europe de l'Est pour envahir d'autres colonies et y piller nourriture, armes et or. Ces ressources permettront au chef barbare d'agrandir sa colonie et surtout, d'améliorer sa réputation. La croissance et la prospérité de sa tribu contribuent à l'accroissement de la gloire et de l'expérience du chef qui devient un maître de la guerre, jusqu'à ce que l'empire barbare du joueur soit enfin prêt à affronter la superpuissance de l'époque : le grand Empire romain et son invincible armée.

Configuration système

Configuration requise :

Windows® 98/ME/2000/XP

Pentium® 800 MHz (ou compatible)

256 Mo de RAM

DirectX® 7 ou supérieur

Carte son compatible DirectX®

Clavier, Souris

(vous n'avez pas besoin d'une cadre vidéo 3D sur votre ordinateur)

Configuration conseillée :

Pentium 1400 MHz

512 Mo de RAM

Installation du jeu

Insérez votre CD n°1 **Against Rome** dans votre lecteur de CD-ROM. Le menu d'exécution automatique s'ouvre avec les options suivantes :

- **Install game (Installer le jeu)** – Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour lancer l'installation d'**Against Rome** sur votre ordinateur.
- **Display Readme (Afficher le fichier Lisez-moi)** – Cliquez ici pour afficher un texte comportant des informations et des commentaires importants sur le jeu et susceptibles de ne pas être inclus dans le présent manuel.
- **Online registration (Inscription en ligne)** – Cliquez ici pour établir une connexion Internet avec JoWood Productions Software AG afin d'obtenir gratuitement toutes les actualités et infos les plus récentes.

- **End (Quitter)** – Cliquez ici pour quitter le menu d'exécution automatique.

Cliquez sur Install game (Installer le jeu). Vous pouvez annuler la procédure d'installation à tout moment en appuyant sur le bouton Cancel (Annuler). Cliquez sur Yes (Oui) pour accepter le contrat de licence ou sur Back (Retour) pour retourner à l'écran précédent. Vous devez accepter le contrat de licence si vous voulez installer **Against Rome**.

Sélectionnez le dossier dans lequel vous voulez installer **Against Rome**. Le jeu sera automatiquement installé sous C:\Programmes\JoWood\AgainstRome sauf si vous choisissez un autre dossier. Vérifiez les paramètres affichés. S'ils vous conviennent, cliquez sur Next (Suivant) pour copier les données.

Against Rome sera alors ajouté dans votre menu Démarrer Windows. Le programme d'installation détecte automatiquement DirectX et la version installée si ce programme est présent sur votre ordinateur. Si nécessaire, le programme d'installation propose alors d'autres actions. Suivez les instructions à l'écran jusqu'à la fin du processus d'installation.

Une fois que le jeu **Against Rome** est correctement installé, le menu d'exécution automatique contient les options suivantes :

- **Start game (Lancer le jeu)** – Cliquez ici pour lancer **Against Rome**.
- **Uninstall game (Désinstaller le jeu)** – Cliquez ici pour supprimer **Against Rome** sur votre disque dur.

1. Démarrage rapide

Ce chapitre présente le menu d'**Against Rome** et les étapes d'installation qui vous permettront de commencer à jouer rapidement. Lisez-le attentivement et familiarisez-vous avec les commandes de jeu pour prendre la tête de votre nation barbare sans perdre de temps.

Démarrage du programme

Insérez le CD n°1 **Against Rome** dans votre lecteur de CD-ROM et suivez les instructions de la **page 5** du présent manuel. Dès que l'installation est terminée, vous pouvez lancer le jeu.

Against Rome s'ouvre sur une séquence d'introduction cinématique, puis vous accédez automatiquement au menu principal du jeu.

Menu principal

Dans le menu principal, vous avez le choix entre plusieurs types de partie **Against Rome**. Nous vous conseillons de choisir nos scénarios de didacticiel une fois l'introduction de démarrage rapide terminée. Vous pourrez y accéder en appuyant sur Didacticiel dans le menu principal. Étape par étape, ces scénarios vous enseigneront les éléments de jeu les plus importants dans **Against Rome**. Cela dit, le meilleur moyen de démarrer dans **Against Rome** est sans doute la partie libre. Utilisez le bouton gauche de la souris pour cliquer sur cet élément dans le menu principal.

La partie libre

Après avoir sélectionné la partie libre dans le menu principal, vous entrez dans le menu de sélection des nations. Choisissez l'une des nations barbares disponibles dans **Against Rome** en cliquant sur l'une des trois armures. Cliquez sur Suivant dans le coin inférieur droit de l'écran pour accéder au menu de sélection des étendards.

Dans le menu de sélection des étendards, sélectionnez un étendard pour votre nation barbare en utilisant les deux flèches directionnelles situées à gauche et à droite de l'illustration. Sous la zone de sélection de l'étendard, vous pouvez également saisir un nom pour votre chef. Pour ce faire, cliquez dans la zone de texte, puis saisissez le nom souhaité à l'aide du clavier et confirmez en appuyant sur la touche Entrée.

Le bouton Suivant vous mène alors dans le menu de sélection des scénarios.

Le menu de sélection des scénarios propose cinq types d'environnement différents pour votre partie libre. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'un des noms de scénario pour le sélectionner.

Vous pouvez maintenant démarrer le scénario en cliquant sur le bouton Suivant.

Fondation et construction d'une colonie

Au début des scénarios, vous verrez un cavalier solitaire et un groupe de fantassins accompagnés de chevaux de somme. Le cavalier est votre chef ; quand aux personnages accompagnés des chevaux, ils constituent ce que l'on appelle une unité civile. Les unités civiles peuvent, entre autres choses, fonder une colonie. C'est ce que vous devez leur ordonner de faire.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le petit étendard qui se trouve au-dessus de l'unité civile pour choisir ce groupe de personnages. Le centre de la barre des opérations inférieure contient la palette de commande avec les boutons de commande disponibles pour cette unité.

Si vous placez le pointeur de la souris sur l'un des boutons, un texte d'aide apparaît pour vous expliquer la fonction de ce bouton.

Maintenant, trouvez le bouton Fonder une colonie dans la palette de commande de l'unité civile et cliquez dessus. Placez de nouveau le pointeur de la souris sur l'écran de jeu. Vous remarquerez un bâtiment qui apparaît à côté du pointeur de la souris. Il s'agit de la maison principale de votre tribu.

Choisissez un site de construction pour votre maison principale en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'écran de jeu, de préférence à côté de l'unité civile.

Vos civils se mettent immédiatement à ériger la maison principale sur le site sélectionné. Attendez qu'ils aient terminé la construction de la maison principale.

Votre village barbare a maintenant besoin de quelques habitants. Cliquez sur le bouton Dissoudre dans la palette de commande de votre unité civile, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur la maison principale. Les membres de l'unité civile vont dans la maison, laissent leurs chevaux et le reste de leurs possessions, puis quittent la maison pour devenir de simples habitants de la colonie.

Sélectionnez l'un des habitants de la colonie. Vous remarquerez que leurs palettes de commande comportent quelques boutons supplémentaires. L'une des premières étapes est l'agrandissement de votre village. Commencez par cliquer sur le bouton Structures civiles. Les boutons de la palette sont alors remplacés par les boutons du menu de sélection des bâtiments.

Cliquez sur le bouton de l'atelier de menuiserie et sélectionnez un site de construction où le placer, exactement comme pour la maison principale. Notez cependant que vous ne pouvez pas ériger ce bâtiment dans les lieux colorés en rouge. Nous vous conseillons de placer l'atelier de menuiserie le plus près possible de la maison principale.

Utilisez cette option pour sélectionner les habitants de la colonie l'un après l'autre et construisez un logement, puis une mine et enfin, une armurerie. Vous verrez que les habitants chargés de la construction de l'atelier de menuiserie, de la mine et de l'armurerie disparaîtront ensuite dans leurs bâtiments respectifs. Ces bâtiments sont les sites de production des ressources nécessaires dans le jeu. Après quelques instants, les villageois livrent les marchandises à la maison principale, où elles seront stockées jusqu'à ce que le village en ait besoin.

Pendant ce temps, vous pouvez continuer d'augmenter le nombre d'habitants de votre village : cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un bâtiment pour sélectionner votre logement. La palette de commande du logement contient des boutons correspondants aux habitants de sexe masculin et de sexe féminin. Chaque fois que vous cliquez sur l'un de ces deux boutons, vous créez un nouvel habitant. Créez le nombre d'habitants maximal autorisé par votre colonie ; cette valeur est affichée dans la barre des opérations supérieure de votre écran.

Continuez de développer votre colonie en construisant une boucherie pour la production de nourriture et d'autres logements afin d'augmenter le nombre maximal d'habitants. Vous pouvez également accélérer la production des ressources en sélectionnant des habitants et en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un site de production afin de les y envoyer comme travailleurs supplémentaires.

Création d'une unité de combat

Dans les parties libres, vous devez vous tenir prêt à vous défendre contre les ennemis qui surgiront sur votre écran de jeu pour tenter d'attaquer votre colonie. Formez des unités de combat pour vous préparer contre ces ennemis. Pour ce faire, vous avez d'abord besoin d'armes et d'armures. Elles sont produites dans la section équipement de votre armurerie. Attendez d'avoir une vingtaine de ressources d'équipement dans votre maison principale (vous pouvez vérifier l'état des stocks de la maison principale en sélectionnant ce bâtiment et en consultant l'affichage des ressources sur le côté gauche de la palette de commande).

Choisissez plusieurs villageois et cliquez sur le bouton **Équiper** dans leur palette de commande. La palette de commande contient alors les boutons du menu de l'unité. Vous pouvez maintenant affecter les habitants aux types d'unité souhaités en cliquant sur les boutons correspondants. Chaque bouton contient deux valeurs indiquant le nombre d'unités supplémentaires de ce type pouvant être équipées (valeur précédant la barre oblique) et le nombre d'habitants déjà affectés (valeur suivant la barre oblique). En outre, le petit symbole qui se trouve dans le coin supérieur gauche du bouton indique si vous avez besoin d'un homme ou d'une femme pour l'unité en question.

Vous pouvez annuler une affectation à tout moment en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le bouton approprié.

Dès que vous avez affecté vos villageois aux postes souhaités, confirmez cette sélection en cliquant sur le bouton **OK**. Les habitants sélectionnés se dirigent alors vers la maison principale, où ils seront placés dans les unités souhaitées. Vous pouvez quitter le menu de sélection des unités à tout moment en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu ou sur le bouton **Retour**. Les affectations effectuées avant votre départ ne seront pas effectives.

Dès que les habitants de votre colonie ont quitté la maison principale, ils sont prêts à être engagés. Pour être prêts à résister à des ennemis puissants, vous devez former quelques unités de combat supplémentaires jusqu'à ce que vous vous sentiez suffisamment sûr de vous pour partir en reconnaissance dans la zone de jeu, voire lancer un assaut ou deux sur les colonies voisines...

Prospects

Vous pouvez sauvegarder votre scénario libre à tout moment en cliquant sur le bouton **Options**, puis sur **Sauvegarder la partie** dans la fenêtre qui s'ouvre.

Nous vous conseillons de mettre la partie en pause de temps en temps pour jouer dans les scénarios de didacticiel ou étudier ce manuel afin de vous familiariser avec la méthode de jeu.

Vous pouvez continuer votre partie libre en cliquant sur le bouton **Charger** dans le menu de sélection des nations afin d'ouvrir la partie sauvegardée.

Nous vous souhaitons de longs moments de divertissements dans cet apprentissage qui vous permettra de devenir un véritable Barbare !

2. Règles de base

Écran de jeu

Barre des opérations inférieure – Les informations et boutons contenus dans cette barre changent en fonction de l'objet de jeu sélectionné.

Zone d'informations – Cette section de la barre des opérations inférieure contient les informations les plus importantes sur l'objet de jeu sélectionné.



Affichage des ressources – Toutes les ressources d'un bâtiment ou d'une unité civile sont répertoriées dans cette section de la barre des opérations inférieure.

Palette de commande – Cette section contient les boutons disponibles pour l'objet de jeu sélectionné.

Barre des opérations supérieure – Les informations et les boutons de la barre des opérations supérieure sont disponibles à tout moment, quel que soit l'objet de jeu sélectionné.

Villageois – Ces informations indiquent le nombre d'habitants dans votre colonie, divisé en hommes et femmes.

Informations sur l'écran de jeu

La palette de commande



Tous les objets pouvant être sélectionnés dans le jeu ont leur propre palette de commande. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les boutons de la palette de commande pour vous en servir.

Textes d'aide

Placez le pointeur de la souris sur un bouton de la palette de commande. Un texte d'aide apparaît, vous rappelant la fonction de ce bouton. La fonction du texte d'aide peut être activée ou désactivée dans le menu **Options de jeu** (voir p. 19).

Boutons désactivés

Lorsque des boutons sont grisés dans la palette de commande, cela signifie qu'ils sont désactivés car toutes les conditions nécessaires à leur utilisation ne sont pas réunies à ce moment. Même si les boutons désactivés ne peuvent pas être utilisés, le texte d'aide correspondant apparaît tout de même.

Menus de sélection

Certaines actions, telles que la construction d'un bâtiment, ouvrent un menu de sélection et entraînent l'apparition de nouveaux boutons dans la palette de commande. Vous pouvez quitter les menus de sélection à tout moment en cliquant sur le bouton Retour.

La section des informations



Cette section de la barre des opérations inférieure contient les informations les plus importantes sur l'objet de jeu sélectionné.

Nom

La désignation de l'objet. Dans le cas des unités de combat, il s'agit de la désignation du type de guerriers qui composent cette unité.

Illustration

Le côté gauche de la section des informations, sous le nom, contient une petite illustration de l'objet de jeu sélectionné.

Valeurs de jeu

Vous verrez une ou deux valeurs de jeu, en fonction du type d'objet sélectionné. Ces affichages se composent d'une barre graphique et d'un chiffre.

La valeur supérieure des deux barres vertes correspond toujours au nombre actuel de points de vie pour l'objet de jeu sélectionné.

Les personnages ont une barre de valeur supplémentaire qui correspond à leur moral, leur gloire ou leurs points de magie, en fonction du type de personnage. Outre l'affichage graphique, chaque valeur est également affichée sous la forme d'un pourcentage derrière chaque barre de valeur.

Symboles des caractéristiques

À droite de l'illustration, les caractéristiques spéciales de l'objet de jeu sont affichées sous la forme de petits symboles. Ces caractéristiques spéciales seront décrites plus en détail dans le contexte de la description des différents objets de jeu.

Affichage des ressources



Les unités civiles et certains bâtiments peuvent avoir des ressources, présentées dans la section des ressources de la barre des opérations inférieure. Vous trouverez des informations supplémentaires sur les ressources disponibles dans le jeu dans le chapitre **Ressources** (voir p. 22).

Entrepôt

La barre de valeur verticale indique le volume de ressources disponible dans l'entrepôt et l'espace disponible pour accueillir d'autres ressources.

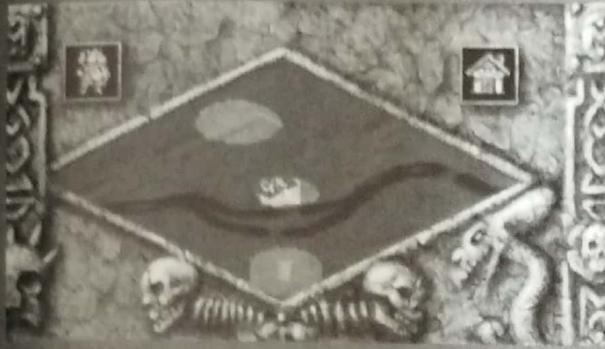
Volume de ressources

À droite des barres de l'entrepôt se trouve une liste des différentes ressources et le volume de stock. De haut en bas, il s'agit de : nourriture, bois, pierre, équipement et chevaux.

La carte miniature

La carte miniature offre une vue d'ensemble du champ de jeu et des unités et bâtiments actuellement visibles.

Le cadre plus clair sur la carte miniature correspond à la position de la section de jeu visible.



Les bâtiments et les unités sont indiqués en pointillés dans les couleurs des différentes équipes. En raison de leur signification spéciale dans le jeu, les chefs sont affichés sous la forme de pointillés plus épais. Comme dans la section de la zone de jeu visible, toutes

les parties de la zone de jeu qui ne sont pas à portée de vue de vos personnages sont grisées sur la carte miniature (voir aussi p.15).

Navigation dans la zone de jeu

Vous pouvez également utiliser la carte miniature pour naviguer dans la zone de jeu. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la carte miniature pour placer la section de jeu visible sur la zone sélectionnée.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la carte miniature pour que tous les personnages actuellement sélectionnés se déplacent vers cet endroit.

Vers le chef

Cliquez sur le bouton qui se trouve à gauche de la carte miniature pour centrer la section de jeu visible sur votre chef.

Vers la maison principale

Cliquez sur le bouton qui se trouve à droite de la carte miniature pour centrer la section de jeu visible sur la maison principale de votre village. Cette option est uniquement disponible lorsque vous avez un village.

La barre des opérations supérieure

Villageois

Indique le nombre d'habitants de sexe masculin qui vivent actuellement dans votre village.

Villageoises

Indique le nombre d'habitants de sexe féminin qui vivent actuellement dans votre village.

Nombre total d'habitants

Indique le nombre d'habitants des deux sexes qui vivent actuellement dans votre village. Le nombre qui suit la barre oblique indique le nombre maximal d'habitants pouvant être accueilli par votre colonie. Cette valeur

est fondée sur le nombre de logements construits dans votre colonie (voir p. 46).

Aux armes !



Cliquez sur ce bouton pour que tous les habitants de sexe masculin de votre colonie prennent les armes et forment des unités de combat. Présentée sous l'angle de la consommation des ressources, cette fonction transforme les habitants de votre village en guerriers les moins coûteux pour votre nation.

Sélectionner des personnages inactifs



Cliquez sur ce bouton pour sélectionner tous les habitants inactifs de votre colonie.

Diplomatie



Dans les sessions multi joueurs, cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de la diplomatie. Cela vous permet de savoir rapidement si les autres équipes de la session multi joueur sont bien ou mal disposées à votre égard. La fenêtre de la diplomatie vous permet également de partager votre point de vue avec les équipes alliées. Elles peuvent ainsi voir tout ce que votre unité voit dans la zone de jeu.

Chat



Dans les sessions multi joueurs, cliquez sur ce bouton pour ouvrir le champ de saisie du chat qui vous permettra de communiquer avec les autres joueurs (la fenêtre du chat peut également être ouverte à l'aide de la touche de raccourci C sur le clavier). Vous pouvez maintenant écrire un message dans le champ de saisie. Commencez par saisir le ou les destinataires. Pour ce faire, tapez sur la touche dièse #, puis saisissez le code (1-8) de l'équipe que vous souhaitez joindre. Répétez cette procédure pour toutes les équipes auxquelles vous voulez envoyer ce message (exemple : #1#4#5 pour les équipes 1, 4 et 5). Maintenant, saisissez le texte du message. Si vous tapez uniquement le texte du message, sans utiliser de codes d'équipe, le message sera envoyé à toutes les équipes participant à la partie. Appuyez sur la touche **ENTRÉE** pour envoyer le message.

Écran d'informations



Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre des informations qui répertorie les conditions de la victoire pour le scénario ouvert.

Vous pouvez utiliser les flèches verticales situées à droite de la fenêtre pour faire défiler un texte plus long vers le haut ou le bas. La valeur du centre de la barre supérieure correspond au nombre de messages reçus dans la fenêtre des informations. Vous pouvez visualiser

les différents messages en utilisant les flèches horizontales situées à droite et à gauche de cette valeur.

Options

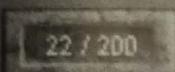


Ce bouton permet d'accéder à la fenêtre des options, où vous pouvez charger ou sauvegarder une partie, etc.

Affichage du temps



Utilisez l'illustration de la position du soleil pour avoir une idée de l'heure dans le scénario en cours.



Affichage des objets

Le nombre de structures et d'unités pouvant être commandées est limité dans les scénarios. Le nombre précédant la barre oblique dans l'affichage qui se trouve le plus à droite de la barre des opérations supérieure correspond au nombre d'objets de jeu possédés, tandis que la valeur qui suit la barre oblique correspond au nombre maximal d'objets que vous pouvez contrôler dans ce scénario.

Affichages de l'écran de jeu

Outre l'environnement et les objets de jeu, la zone de jeu visible contient des éléments supplémentaires vous informant sur l'état de vos structures et personnages. Les éléments de l'écran de jeu les plus courants vous seront présentés dans ce chapitre. D'autres éléments d'écran de jeu sont liés à certaines structures et unités et seront présentés dans le contexte de ces objets.

Brume de guerre

La « brume de guerre » indique les zones de jeu que vos personnages peuvent et ne peuvent pas voir.

Les sections de la zone de jeu qui se trouvent hors de portée de vue de vos personnages ou qu'ils n'ont jamais vues apparaissent en noir.

Les sections de la zone de jeu que vos personnages ont déjà vues, mais qui se trouvent hors de portée de vue pour le moment, sont uniquement grisées. Vous pourrez distinguer la forme des arbres, des structures et d'autres objets dans les sections grisées de la zone de jeu, mais vous ne pourrez pas voir les unités ennemies.

Points de vie

Dès que vous avez sélectionné votre unité ou structure, une barre verte apparaît au-dessus de cet objet sur l'écran de jeu et indique la valeur actuelle des points de vie (similaire à la section des informations de la barre des opérations inférieure).

Vous pouvez également afficher le nombre actuel de points de vie des personnages et structures en plaçant le pointeur de la souris sur un objet sur l'écran de jeu. Les points de vie des objets ennemis sont affichés en rouge, tandis que ceux des objets alliés apparaissent en jaune.

Barre de progression

Si vous construisez, agrandissez ou réparez une structure, la barre des points de vie est remplacée par une barre de progression pendant toute la durée de cette opération et vous indique le temps nécessaire pour réaliser cette tâche.

Cercles de sélection

Lorsque vous sélectionnez une unité ou une structure, un cercle de sélection vert apparaît sous l'objet en question pour vous aider à trouver votre chemin sur l'écran de jeu. Les cercles de sélection des personnages peuvent avoir des couleurs différentes dans les unités de combat, suivant la formation de l'unité (voir p. 65).

Affichage d'état supplémentaires

Pour obtenir une rapide vue d'ensemble de l'état de vos unités et structures, vous pouvez activer un certain nombre d'informations sur l'écran de jeu.

Appuyez sur la touche **F5** pour activer les informations expliquées ci-dessous. Appuyez sur cette touche une deuxième fois pour désactiver l'affichage de l'état.

Points de vie

Après avoir activé l'affichage de l'état, les barres de points de vie sont affichées pour toutes les structures et personnages.

Moral



La couleur des illustrations du petit étendard indique l'état du moral du personnage ou de l'unité : un étendard rouge vif indique un bon moral, tandis qu'un étendard gris indique un moral bas.

Rage berserk



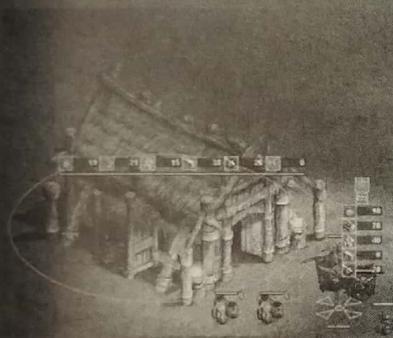
Cette indication d'état est réservée aux unités de combat hunniques. Il indique que l'unité combat actuellement dans les conditions de la caractéristique spéciale « rage berserk » (voir p. 63).

Occupation



Cette indication d'état apparaît au-dessus de tous les habitants de votre colonie. Le symbole du pic indique que l'habitant est actuellement occupé. Le symbole « Zzz » indique qu'aucune tâche n'a été affectée au personnage pour le moment.

Ressources



Cette indication d'état utilise les symboles établis pour répertorier les ressources que l'on trouve actuellement dans le bâtiment sélectionné ou sur les chevaux de somme des unités civiles.

Postes de travail



Les structures qui servent de postes de travail aux habitants de votre village portent cette indication d'état, qui, outre le nombre total de postes de travail, indique également ceux d'entre eux qui sont occupés.

Agrandissement



Cette information d'état indique qu'un bâtiment de votre colonie peut être agrandi.

Affichage d'état pour les groupes d'objets

Vous pouvez activer l'affichage de l'état pour tous les objets de jeu ou pour certains groupes d'objets uniquement.

L'affichage de l'état pour les unités militaires (unités de combat et artillerie) peut être activé et désactivé à l'aide de la touche **F6**. La touche **F7** peut être utilisée pour activer l'affichage de l'état pour les unités civiles (habitants de la colonie et unités civiles). Appuyez sur la touche **F8** pour activer les affichages d'état pour les bâtiments uniquement.

Menus de jeu

Les menus de jeu les plus importants dans **Against Rome** vous seront présentés dans les sections suivantes.

Menu principal

Le menu principal vous permettra d'accéder, entre autres, aux différents types de scénario proposés dans le jeu. Vous trouverez des informations détaillées sur les différents types de scénario dans le chapitre 8 (voir p. 80).

Scénarios du didacticiel

Cliquez sur cette entrée pour accéder au menu de sélection des scénarios du didacticiel. Au cours des quatre scénarios du didacticiel, vous découvrirez, étape par étape, les principes de jeu les plus importants dans **Against Rome**.

Campagne

Cette entrée vous permettra d'accéder à la campagne dans **Against Rome**, qui inclut un total de 25 scénarios remplis d'action et de rebondissements.

Scénarios historiques

Against Rome inclut plusieurs batailles historiques de la migration des nations. Vous pouvez y accéder en cliquant sur cette entrée dans le menu principal.

Multijoueur

Cliquez sur cette entrée pour accéder aux menus des sessions multijoueurs dans **Against Rome**.

Options de jeu

Cette entrée vous permettra d'accéder aux menus dans lesquels vous pourrez personnaliser plusieurs paramètres de jeu en fonction de vos goûts et de la configuration de votre système. Les options de jeu vous seront expliquées plus en détail dans la section suivante.

Scènes cinématiques

Cette entrée vous permettra d'accéder à un menu comportant les scènes cinématiques d'**Against Rome** déjà présentées. Vous pouvez les lancer et les regarder quand bon vous semble. Au début, ce menu comportera uniquement la séquence d'introduction du jeu. D'autres scènes cinématiques des campagnes seront ajoutées au fur et à mesure de votre progression.

Crédits

Cliquez sur cette entrée pour afficher la liste des personnes ayant travaillé sur ce projet. Vous pouvez retourner au menu principal à tout moment d'un simple clic sur le bouton gauche de la souris.

Quitter la partie

Avec cette option, vous pouvez quitter **Against Rome** et retourner à l'écran de bureau.

Options de jeu

Vous pouvez accéder à ce menu en cliquant sur l'entrée correspondante dans le menu principal d'**Against Rome** ou dans la fenêtre des options de l'écran de jeu pendant un scénario (voir p. 15).

Le menu de sélection des **Options de jeu** vous permet d'accéder aux quatre sections des paramètres de jeu personnalisables, rapidement décrits ci-dessous. Dans chaque section, vous pouvez choisir d'accepter les modifications effectuées comme nouveaux paramètres de jeu ou de retourner aux paramètres par défaut.

Options de méthode de jeu

C'est ici que vous pouvez désactiver les textes d'aide si vous les trouvez agaçants et personnaliser la vitesse de défilement de la section du champ de jeu visible.

Options graphiques

Les options de personnalisation de cette section sont parfaites pour permettre une bonne exécution du jeu, même sur les ordinateurs lents – ou obtenir les meilleurs effets graphiques sur les ordinateurs puissants.

Les options suivantes sont à votre disposition :

Degré des détails : le degré des détails correspond aux différentes parties des graphiques du jeu – du nombre d'objets dans l'environnement au rendu graphique des surfaces liquides. Les directives générales sont : plus le degré des détails est élevé, meilleur sera le rendu des graphiques du jeu (et plus le jeu sera gourmand en puissance).

Le degré des détails affecte également les paramètres des effets spéciaux, des ombres des objets et l'ombre du temps (voir ci-dessous).

Luminosité : ces barres coulissantes permettent de régler la luminosité de l'écran pour **Against Rome** sans toucher aux paramètres de votre ordinateur.

Résolution d'affichage : vous avez le choix entre trois résolutions d'affichage dans **Against Rome**. Nous vous conseillons d'utiliser le paramètre par défaut de 1024 x 768 pixels, conçu pour afficher les graphiques du jeu dans toute leur magnificence.

Effets spéciaux : les différents paramètres des effets spéciaux sont liés au degré des détails. Nous vous conseillons donc de choisir un degré de détails approprié avant d'activer ou de désactiver l'un des effets spéciaux.

- Effets de fondu sur la construction des bâtiments : lors de la construction d'une structure, des effets de fondu sont appliqués aux différents stades du processus.
- Bords du terrain de jeu : le terrain de jeu a été équipé d'une bordure ingénieuse qui le fonde dans sa géométrie 3D.
- Effets de particules : par exemple, des bouffées de brume se mettent à tournoyer dès que des silhouettes les traversent.
- Ombres par rapport à la position du soleil : cet effet entraîne l'apparition d'ombres à différents endroits sur les collines, etc., en fonction de l'heure de la journée.

Ombres des objets : cette option correspond au rendu des ombres des objets de jeu tels que les arbres, les arbustes et les maisons.

Ombres des phénomènes météo : cette option qui ressemble aux ombres des objets vous permet de régler le rendu des ombres des grêlons et des flocons de neige.

Animations : cette option a été ajoutée pour les joueurs qui possèdent un ordinateur équipé de peu de mémoire principale et qui utilisent le disque dur pour leur mémoire virtuelle lorsqu'ils jouent à **Against Rome**. Elle vous permet de réduire les animations de grande taille afin de diminuer les exigences en mémoire. Elle peut entraîner une légère réduction de la qualité, mais permet une performance plus homogène du jeu.

Si vous utilisez un ordinateur ayant peu de mémoire principale, nous vous conseillons d'utiliser une faible résolution d'affichage.

Options sonores

Vous pouvez utiliser des barres coulissantes pour régler le volume de la musique, des effets sonores et des dialogues.

Vous pouvez également choisir la qualité de sortie souhaitée pour les effets spéciaux.

Configuration du clavier

Cette section offre une vue d'ensemble des raccourcis clavier pour les fonctions de jeu répertoriées. La disposition du clavier présentée à gauche ne peut pas être modifiée. Vous pouvez cependant affecter de nouvelles

touches aux entrées de droite. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur l'une des entrées (le texte devient blanc) et d'appuyer sur la touche de raccourci souhaité sur votre clavier (les raccourcis déjà utilisés par une autre fonction seront ignorés).

Description du scénario

Tous les menus de sélection dans lesquels il est possible de sélectionner un scénario comportent un bouton **Description du scénario**.

Cliquez sur ce bouton pour accéder à un nouvel écran comportant des informations complémentaires sur le scénario sélectionné. Cliquez sur le bouton **Carte du scénario/Description du scénario** pour passer du texte à la représentation graphique et vice-versa.

Cliquez sur le bouton **Suivant** pour entrer directement dans la partie ou sur le bouton Retour pour retourner dans le menu de sélection des scénarios.

Chargement et sauvegarde

Dans le mode solo d'**Against Rome**, vous pouvez sauvegarder dix étapes de progression pour tous les types de scénario. La dixième étape est toujours utilisée pour la fonction **Chargement rapide/Sauvegarde rapide**.

L'utilisation de l'écran Charger/Sauvegarder est très simple : utilisez les deux symboles d'épée situés à droite des entrées de progression de jeu pour parcourir la liste, puis cliquez sur l'une des entrées numérotées pour sélectionner la partie correspondante, et enfin sur le bouton **Suivant** dans le coin inférieur droit de l'écran.

Statistiques

Dès que vous avez terminé un scénario, vous accédez automatiquement à l'écran des statistiques où sont affichées vos performances. Le premier écran présente une vue d'ensemble des points obtenus. Il vous suffit de cliquer sur les différentes entrées au-dessus du tableau pour de plus amples informations.

Sur l'écran des statistiques, vous aurez également la possibilité de recommencer le scénario que vous venez de terminer en cliquant sur le bouton **Redémarrer**.

Les autres boutons de la section inférieure de l'écran vous renvoient dans le menu principal ou dans le menu de sélection des scénarios où vous avez commencé le scénario que vous venez de terminer.

3. Ressources

Il existe six ressources différentes dans **Against Rome**. Elles sont décrites en détail dans ce chapitre.



Nourriture

Le but le plus important de la nourriture est d'augmenter les points de vie de vos personnages. Ceci est essentiel pour les habitants des villages nouvellement construits, qui ont très peu de points de vie pour commencer, et pour tous les personnages blessés. Pour obtenir des points de vie, les personnages doivent se trouver dans leur colonie ou dans le rayon d'une unité civile transportant de la nourriture.

Vous aurez également besoin de nourriture dans les écuries si vous voulez créer des chevaux.



Bois

Le bois est nécessaire à la construction des bâtiments et des structures, des pièces d'artillerie et autres objets. Vous en aurez également besoin dans l'armurerie comme matière première pour la production des équipements.



Pierre

Avec le bois, la pierre est nécessaire à la construction de nombreuses structures, mais les armureries et les ateliers d'orfèvrerie se servent également de cette matière première pour la production des armes et de l'or. Cette ressource est également utilisée dans les catapultes et les pièges de pierre celtes.



Or

L'or est nécessaire à la création de certains types de guerrier et des prêtres de votre nation.

Vous pouvez également utiliser l'or pour le donner en offrande aux villageois et à vos unités de combat chaque fois que vous voulez améliorer leur moral.



Équipement

L'équipement est nécessaire pour transformer les habitants du village en guerriers.



Chevaux

Les cavaliers ont besoin d'être équipés de leurs chevaux pour se battre. Les unités civiles ont également besoin de chevaux de somme pour transporter les ressources.

Production des ressources

Centres de production

Il existe sept centres de production dans **Against Rome**, que nous allons vous présenter brièvement ci-dessous.

Boucherie et ferme

Ces deux centres de production sont utilisés pour produire de la nourriture. Leur efficacité fluctue selon que vous incarnez des Celtes ou des Teutons. Les Huns ne cultivaient pas la terre et ne construisaient donc pas de fermes.

Atelier de menuiserie

L'atelier de menuiserie produit du bois.

Mine

La mine est utilisée pour extraire la pierre.

Armurerie

L'armurerie utilise du bois et de la pierre pour produire l'équipement nécessaire à la transformation des villageois en guerriers.

Atelier d'orfèvrerie

L'atelier d'orfèvrerie extrait l'or de la pierre.

Écurie

L'écurie utilise la nourriture pour créer des chevaux.

Les travailleurs



Vous devez faire travailler les villageois pour créer des ressources dans un centre de production. Pour ce faire, sélectionnez quelques habitants et cliquez avec le bouton droit de la souris sur le site de production où vous voulez qu'ils produisent ces ressources. Le pointeur de la souris se transforme en symbole de travail doré sur tous les bâtiments appropriés afin de vous permettre de suivre vos différents sites de production.

Postes de travail

Tous les sites de production ont quatre postes de travail à pourvoir. La vitesse de production des ressources sur un site de production dépend du nombre de postes occupés.

La procédure de production

Les boucheries, les fermes, les ateliers de menuiserie et les mines peuvent lancer leur production dès qu'ils ont des travailleurs. Les armureries, les ateliers d'orfèvrerie et les écuries ont besoin de certaines matières premières, qui sont ensuite traitées pour créer les

nouvelles ressources. Cela signifie que pour obtenir les matières premières requises, les travailleurs doivent d'abord se les procurer, à la maison principale ou directement sur les sites de production où ils sont produits.

Une fois toutes les conditions requises réunies, vos travailleurs se mettent au travail (comme vous le verrez dans les animations, etc.). La production des ressources sur n'importe quel site de production continue jusqu'à ce que l'entrepôt soit plein. Après, les travailleurs quittent le site pendant quelques instants pour livrer les ressources produites à la maison principale ou, si l'entrepôt de la maison principale est plein, à l'entrepôt communal, si vous en avez construit un dans votre village.

Les travailleurs vont ensuite chercher de nouvelles matières premières si nécessaire et se remettent au travail. Notez qu'une fois que vous avez affecté les travailleurs à un site de production, l'ensemble du processus de production devient complètement indépendant.

Accélération de la production

Vous pouvez même accélérer le processus en envoyant les villageois sur un site de production sans postes vacants. Dans ce cas, les travailleurs en trop vérifient si l'entrepôt contient des ressources, auquel cas, ils les prennent et les livrent immédiatement à la maison principale.

Interruptions de la production

Certains événements peuvent entraver le processus de production, voire l'interrompre.

Fermeture

Vous pouvez fermer un site de production à tout moment (voir p. 48).

Nouvelles instructions aux travailleurs

Dès que les travailleurs se trouvent à l'extérieur de leurs sites de production, vous pouvez les sélectionner de la manière habituelle. Si vous leur donnez de nouvelles instructions, telles que construire un nouveau bâtiment ou préparer l'équipement d'un guerrier, ils suivent les nouvelles instructions et cessent de travailler sur leur ancien site de production.

Attaque du site de production

Dès qu'un site de production est attaqué, les travailleurs fuient leurs postes de travail. Une fois le danger écarté, vous devez affecter de nouveaux travailleurs pour ce site.

Si un site de production a enregistré des dommages visibles (que vous verrez sur les graphiques du bâtiment), il doit être d'abord réparé avant que vous puissiez reprendre la production.

Espace de stockage insuffisant

Si l'entrepôt de votre maison principale est plein et qu'aucune autre ressource ne peut y être livrée, les sites de production arrêtent le travail. Vous pouvez cependant résoudre ce problème en construisant un entrepôt communal dans votre colonie (voir le chapitre suivant).

Stockage et consommation

Entrepôts

De nombreux objets de jeu ont des entrepôts où sont stockées les ressources :

Sites de production

Tous les sites de production ont un petit entrepôt pour y stocker les ressources qui viennent d'être produites. Les armureries, les écuries et les ateliers d'orfèvrerie utilisent également un entrepôt pour y conserver les matières premières dont ils ont besoin pour la production de leurs ressources.

Maison principale

La maison principale a de grandes capacités de stockage, car c'est là que les travailleurs livrent toutes les ressources produites dans votre village. Dès que l'entrepôt de votre maison principale est plein, les sites de production arrêtent automatiquement de travailler, sauf si votre colonie a un entrepôt communal (voir ci-dessous).

Entrepôts communaux

Une fois que l'entrepôt de votre maison principale est plein, les ressources produites sont automatiquement livrées dans un entrepôt communal si vous en avez construit un dans votre village.

Comme pour vos sites de production, les entrepôts communaux comptent quatre postes de travail à pourvoir. La tâche de ces travailleurs est de transporter les ressources de l'entrepôt communal à la maison principale jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau assez de place dans l'entrepôt de cette dernière. Ils font ce travail automatiquement. Une fois que vous avez affecté vos travailleurs à un entrepôt communal, il n'est pas nécessaire de leur donner des instructions spéciales.

Unités civiles

Les unités civiles ont elles aussi un « entrepôt » : les sacoches de selle des chevaux de somme. Vous verrez que les unités civiles peuvent transporter de la nourriture, des pierres, de l'or et des équipements, mais pas de chevaux.

La capacité de stockage d'une unité civile dépend du nombre de chevaux de somme qu'elle possède.

Une fois que vous avez créé une unité civile, vous pouvez lui attribuer des ressources en utilisant la fonction Piller (voir p. 41).

Sélection des types de ressources



Vous pouvez sélectionner certains types de ressources pour l'entrepôt de votre maison principale et pour les unités civiles. Pour ce faire, sélectionnez la maison principale ou une unité civile. L'icône des ressources appropriée apparaît dans la barre des opérations inférieure. Il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la case qui se trouve sous le volume indiqué pour sélectionner un

type de ressources (une coche verte apparaît alors pour confirmer votre sélection). Pour désélectionner un type de ressources, il vous suffit de cliquer de nouveau avec le bouton gauche de la souris sur la case (la coche verte disparaît).

Vous pouvez ainsi sélectionner ou désélectionner n'importe quel volume de ressources.

Ressources sélectionnées dans la maison principale

Seules les ressources sélectionnées dans la maison principale seront livrées à ce même endroit. Cette règle s'applique aux livraisons provenant des sites de production et des entrepôts communaux de votre colonie, ainsi qu'aux ressources livrées par vos unités civiles dans votre maison principale.

Ressources sélectionnées dans les unités civiles

Les membres d'une unité civile pillent uniquement les ressources que vous avez sélectionnées pour eux.

Consommation des ressources

Chaque fois que des ressources sont consommées suite à l'une de vos actions (par ex. la construction de bâtiments), elles sont prises directement dans l'entrepôt de l'objet de jeu approprié. Cela signifie que les ressources n'ont pas besoin d'être transportées (par exemple vers un site de construction).

Toutes les ressources utilisées en relation avec les actions des villageois sont prises dans l'entrepôt de la maison principale.

Cependant, si l'une de vos unités civiles exécute une action nécessitant la consommation de ressources, celles-ci sont toujours prises dans son stock.

Perte de ressources

Certaines conditions peuvent provoquer la perte des ressources sans substitution.

Nouvelles instructions aux travailleurs

Si vous donnez de nouvelles instructions à un travailleur en train de transporter des ressources, il perd ces ressources.

Bâtiments endommagés

Si un bâtiment abritant un entrepôt est endommagé, la capacité de stockage de cet entrepôt est alors réduite proportionnellement aux dommages enregistrés. Cela peut entraîner la destruction des ressources, mais la réduction de la capacité de stockage affecte d'abord la partie vide de l'entrepôt.

Dépassement de la capacité de stockage

Si les membres d'une unité se séparent dans votre maison principale et veulent y laisser leurs ressources, vous ne pourrez pas les accepter si l'entrepôt de la maison principale est plein. Dans ce cas, les ressources en trop sont perdues sans substitution.

Mort d'un cheval de somme

Chaque fois qu'une unité civile perd un cheval de somme, sa part de chargement est perdue aussi (par ex. une unité civile ayant quatre chevaux de somme perd un quart de son chargement, une unité civile ayant trois chevaux de somme perd un tiers de son chargement, etc.).

Suppression des ressources

Si un entrepôt contient un volume trop important de ressources d'un certain type ou si vous voulez créer rapidement de grandes capacités de stockage, vous pouvez supprimer n'importe quel volume de ressources. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les ressources superflues dans l'affichage des ressources de la barre des opérations inférieure (la valeur numérique change de couleur). Vous pouvez maintenant réduire le volume des ressources sélectionnées en utilisant la touche Moins de votre clavier (vous pouvez utiliser la touche Plus pour corriger votre saisie, mais vous ne pourrez évidemment pas définir une valeur supérieure au volume d'origine). Confirmez le nouveau paramètre en appuyant sur la touche Entrée ou en cliquant de nouveau avec le bouton gauche.

4. Unités

On appelle les membres d'une tribu barbare des unités, qu'il s'agisse de personnages individuels ou de groupes de personnages.

Sélection des unités

Against Rome offre deux méthodes de sélection des unités : simple clic sur les unités avec le bouton gauche de la souris ou utilisation du cadre de sélection.

Pour désélectionner les unités (c'est-à-dire annuler la sélection), il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur un espace libre sur l'écran de jeu.

Sélection avec un clic de souris

Pour sélectionner un personnage individuel, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le personnage souhaité sur l'écran de jeu. Pour sélectionner toute une unité, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur son étendard. Il n'est pas possible de sélectionner des membres individuels d'une unité.

Sélection avec le cadre de sélection

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu pour sélectionner des unités avec le cadre de sélection. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le pointeur dans la direction souhaitée sur l'écran de jeu.

Un cadre vert s'ouvre (le cadre de sélection). Relâchez le bouton de la souris pour sélectionner toutes les unités de votre tribu qui se trouvent dans le cadre.

Si vous avez sélectionné plusieurs unités simultanément de cette manière, la fenêtre d'informations située dans la barre des opérations inférieure contient une liste de toutes les unités actuellement sélectionnées. La palette de commande de la barre des opérations inférieure contient uniquement les boutons partagés par l'ensemble des unités sélectionnées.

Si vous avez sélectionné plusieurs unités, vous pouvez choisir l'une d'entre elles en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur son image dans la zone d'informations de la barre des opérations inférieure. Cette action désélectionne toutes les autres unités.

Regroupement d'unités

Vous avez la possibilité de combiner vos unités dans des groupes, que vous pouvez ensuite sélectionner d'un simple clic sur un bouton.

Pour créer un groupe, commencez par sélectionner toutes les unités à affecter au groupe. Appuyez simultanément sur la touche **CTRL** et n'importe quelle touche numérique entre **1** et **9**.

Vous venez de créer un groupe que vous pouvez de nouveau sélectionner au

cours de la partie en appuyant sur la touche numérique correspondante. Vous trouverez d'autres options de sélection des groupes dans la liste comportant les touches de raccourci, page 88 .

Déplacement des unités

Vous pouvez déplacer les unités sélectionnées en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la destination souhaitée, sur l'écran de jeu.

Vous pouvez faire courir vos unités vers la destination de votre choix le plus vite possible en double-cliquant avec le bouton droit de la souris sur la destination souhaitée. Cette manœuvre entraîne une réduction du nombre de points de vie.

Notez que les unités de combat ne peuvent pas toujours marcher ou courir suivant le type de formation adoptée (voir p. 65).

Déplacement avec la carte miniature

Vous pouvez également déplacer vos unités en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la carte miniature.



Faire halte

Vous pouvez arrêter le mouvement de n'importe quelle unité à tout moment en cliquant sur le bouton **Arrêt** dans sa palette de commande. Vous pouvez également utiliser cette fonction pour arrêter n'importe quelle autre action d'une unité, sauf si elle est engagée dans un combat rapproché.

Personnages individuels

Dans **Against Rome**, toutes les unités qui ne font pas partie d'un groupe sont appelées des personnages individuels.

Le chef

Le chef de votre tribu barbare est essentiel au déroulement du jeu. Il connaît de nombreux moyens d'accroître les performances de vos guerriers et de votre population civile.

Points de gloire

Outre leurs points de vie, tous les chefs ont des points de gloire, qui sont affichés sous la forme d'une barre jaune sous leurs points de vie (voir p. 73).

Rayon de commandement

Une fois que vous avez sélectionné votre chef, vous remarquerez sur l'écran de jeu qu'il est non seulement entouré de son cadre de sélection, mais aussi d'un second cercle plus grand. Il s'agit de son rayon de

commandement. Le chef peut remonter le moral de toutes ses unités se trouvant dans le rayon de commandement jaune avec la fonction **Motiver les troupes** (voir ci-dessous) pendant une durée limitée.

Caractéristiques personnelles

Contrairement aux autres personnages, votre chef est capable d'améliorer ses caractéristiques de plusieurs niveaux. Les caractéristiques sont représentées par les symboles suivants dans la zone d'informations de la barre des opérations inférieure. Le niveau atteint est également affiché sous la forme d'une valeur numérique :



Valeur offensive



Valeur défensive



Rayon de commandement



Pouvoir de motivation

Pour une explication complète des caractéristiques personnelles, consultez le chapitre Règles (voir p. 73).

Options de développement

Vous pouvez utiliser les points de gloire de votre chef pour acheter des options de développement pour lui et son peuple. Celles-ci sont divisées en trois sections auxquelles vous pouvez accéder séparément en appuyant sur les boutons décrits ci-dessous. Une fois que vous avez sélectionné la section souhaitée, vous accédez au menu de sélection correspondant, dans lequel vous pouvez acheter différentes options avec les points de gloire de votre chef. Une fois votre choix fait, quittez le menu de sélection en utilisant le bouton Retour.



Options personnelles

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu de sélection des options personnelles du chef, répertoriées dans la section « Caractéristiques personnelles » ci-dessus.



Options militaires

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu de sélection des options militaires, dans lequel vous pouvez obtenir de nouveaux types de guerriers, formations, équipements militaires et caractéristiques spéciales pour votre nation (voir p. 74)



Options de construction

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu de sélection des options de construction, dans lequel vous pouvez obtenir les compétences requises pour construire de nouveaux types de structures et agrandir les structures existantes pour votre nation (voir p. 75).



Motiver les troupes

Cliquez sur ce bouton pour remonter temporairement le moral de toutes les unités qui se trouvent dans le rayon de commandement de votre chef. La durée et l'ampleur de l'augmentation du moral dépendent du niveau obtenu par le chef pour sa caractéristique spéciale Pouvoir de motivation. Chaque motivation des troupes coûte des points de gloire au chef.



Lancer une attaque rapprochée

Une fois que vous avez cliqué sur ce bouton, le pointeur de la souris prend la forme du symbole d'attaque sur l'écran de jeu. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un personnage ennemi ou sur l'étendard d'une unité ennemie pour les engager dans un combat rapproché.

Au lieu de cliquer sur ce bouton, vous pouvez également ordonner à votre chef de lancer une attaque rapprochée en faisant glisser le pointeur de la souris sur une unité ennemie (le pointeur prend alors la forme du symbole d'attaque) et en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.



Se replier

Si votre chef est engagé dans un combat rapproché, vous pouvez lui ordonner de se replier en cliquant sur ce bouton (le pointeur de la souris prend la forme du symbole de repli) et déterminer la destination du repli en cliquant avec le bouton droit.

Chaque repli coûte des points de gloire au chef.



Envahir une colonie

Si votre chef se trouve dans un village ennemi, il peut envahir cette colonie pour sa tribu à condition que certaines conditions soient réunies (voir p. 76).

Dès que toutes les conditions sont réunies, le bouton est activé (affiché en couleur) et vous pouvez envahir la colonie d'un simple clic sur ce bouton.



Supprimer des objets

Cette fonction vous permet de supprimer des objets appartenant à votre tribu sur l'écran de jeu.

Après avoir cliqué sur ce bouton, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'objet à supprimer.

Habitants

Les habitants de sexe masculin et féminin de votre colonie peuvent être employés dans différentes tâches, par exemple comme travailleurs, guerriers, voire sacrifices humains. Utilisez les fonctions appropriées des logements pour créer de nouveaux habitants (voir p. 46).

Points de moral

Outre les points de vie, tous les villageois ont des points de moral. Tous les points de moral des habitants de la colonie sont réunis dans ce que l'on appelle le moral de la colonie, affiché dans la zone d'informations de la maison principale, sous les points de vie. Pour des informations supplémentaires sur les points de moral, consultez le chapitre **Règles** (voir p. 72).

Travailleurs



Les habitants de votre village peuvent exécuter différentes tâches. Si vous voulez affecter un habitant à un poste sans avoir à cliquer sur un bouton, il vous suffit de faire glisser le pointeur de la souris sur les différents objets de votre colonie : chaque fois que le pointeur prend la forme du symbole doré du travailleur, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur cet objet pour affecter l'habitant de votre colonie à la tâche appropriée.



Structures civiles

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu de sélection des bâtiments de la colonie. Vous pouvez les construire avec les ressources stockées dans votre maison principale. Le prix du bâtiment et les frais d'un agrandissement ultérieur sont affichés dans le texte d'aide du bouton correspondant.

Pour construire une nouvelle structure, commencez par cliquer sur le bouton du menu de sélection approprié. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole de la construction. Au même moment, une illustration transparente de la structure sélectionnée est projetée sous le pointeur de la souris. Déplacez le pointeur de la souris dans la colonie (les frontières sont indiquées par une ligne en pointillés) jusqu'à ce que vous trouviez un site de construction approprié pour votre structure : tous les endroits où la projection transparente devient verte conviennent à la construction de votre nouvelle structure.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran de jeu pour fixer le site de construction de votre bâtiment. Les habitants sélectionnés se mettent tout de suite à construire la structure. Si le bâtiment a des postes vacants, les habitants de la colonie les occupent dès qu'il est terminé.

Vous pouvez affecter un maximum de quatre habitants à la construction d'un bâtiment.

Vous pouvez quitter à tout moment le menu de sélection des structures civiles en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu ou sur le bouton Retour.



Structures militaires

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu de sélection des structures militaires. Vous pouvez les construire avec les ressources stockées dans votre maison principale. Les frais de construction sont répertoriés dans le texte d'aide de chaque bouton.

Vous pouvez construire des portes, des pièces d'artillerie et d'autres équipements en cliquant sur le bouton correspondant dans le menu de sélection. Le pointeur de la souris prend alors la forme du symbole de construction. Au même moment, une projection de la structure sélectionnée apparaît sous le pointeur. Déplacez le pointeur dans la colonie (les frontières sont indiquées par une ligne en pointillés) jusqu'à ce que vous trouviez un site de construction approprié pour votre structure : tous les endroits où la projection transparente devient verte conviennent à la construction de votre nouvelle structure.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran de jeu pour fixer le site de construction de votre bâtiment. Les habitants sélectionnés se mettent immédiatement à construire la structure.

La construction de palissades et de murs est encore plus facile : cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran de jeu pour déterminer la position du premier segment de construction. Vous pouvez alors déterminer la longueur et la position du mur ou de la palissade en faisant glisser le pointeur sur l'écran de jeu et en plaçant le segment de construction final avec un autre clic sur le bouton droit. Vous avez ainsi déterminé le tracé de construction de la palissade ou du mur ; les

segments individuels seront ensuite érigés un par un par les habitants de votre colonie.

Vous pouvez affecter un maximum de quatre habitants à la construction d'une structure. Une fois une pièce d'artillerie ou un autre équipement militaire nécessitant des opérateurs terminé, les habitants engagés dans sa construction restent pour assurer son bon fonctionnement.

Vous pouvez quitter le menu de sélection des structures militaires à tout moment en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu ou sur le bouton **Retour**.



Réparer structure

Cliquez sur ce bouton pour que les habitants de votre village réparent une structure endommagée. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole de construction. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la structure souhaitée pour ordonner aux habitants de votre colonie de la réparer.

Vous pouvez affecter un maximum de quatre habitants à la réparation d'une structure.

Vous n'avez pas besoin de dépenser des ressources pour réparer une structure.



Agrandir structure

Cliquez sur ce bouton pour que vos villageois agrandissent un bâtiment. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole de construction.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la structure souhaitée pour ordonner aux habitants de votre colonie de l'agrandir.

Vous aurez besoin de ressources de la maison principale pour agrandir un bâtiment. Les coûts des agrandissements sont indiqués dans les textes d'aide des boutons du menu de sélection des structures civiles (voir ci-dessus).

Vous pouvez affecter un maximum de quatre habitants à l'agrandissement d'un bâtiment.



Équiper

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu de sélection des unités à équiper avec les ressources stockées dans la maison principale. Le coût de la transformation d'un villageois en unité répertoriée est indiqué dans le texte d'aide du bouton correspondant. Au même moment, la barre des opérations contient les ressources disponibles dans votre

maison principale et vous permet de surveiller le volume de ressources consommé.

Vous pouvez maintenant affecter les habitants sélectionnés aux types d'unité souhaités en cliquant sur les boutons correspondants. Deux valeurs numériques sur chaque bouton vous informent du nombre d'unités de chaque type pouvant encore être utilisées (valeur précédant la barre oblique) et du nombre d'habitants déjà engagés (valeur qui suit la barre oblique). De plus, le petit symbole qui se trouve dans le coin supérieur gauche du bouton indique si vous avez besoin d'un habitant de sexe masculin ou féminin.

Vous pouvez annuler une affectation à tout moment en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le bouton approprié.

Une fois que vous avez engagé les habitants de votre village aux postes appropriés, confirmez votre sélection en cliquant sur le bouton **OK**. Les habitants sélectionnés se rendent dans la maison principale, où ils seront incorporés dans les unités souhaitées.

Vous pouvez quitter le menu de sélection des unités à tout moment en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu ou le bouton **Retour**. Les modifications apportées jusque là sont alors annulées.



Sacrifice

Cliquez sur ce bouton pour ordonner aux habitants sélectionnés de se rendre au lieu de sacrifice le plus proche dans la colonie, où ils seront sacrifiés en échange de précieux points de magie (voir p. 75).

Prêtres

Les prêtres de votre nation sont les maîtres de la magie païenne et sont des personnages essentiels pour votre tribu. Tous les villageois peuvent être transformés en prêtres à condition d'avoir les ressources appropriées. Pour que les prêtres puissent utiliser leurs pouvoirs, vous devez prévoir au moins un lieu de sacrifice dans votre colonie (voir p. 75).

Points de magie

Outre les points de vie, tous les prêtres ont des points de magie qui constituent leur caractéristique la plus importante et représentés sous la forme d'une barre bleue sous leurs points de vie.

Pouvoirs magiques

Tous les prêtres maîtrisent un maximum de quatre pouvoirs magiques différents, décrits dans le chapitre **Les nations barbares**. Vous pouvez accéder aux pouvoirs magiques en appuyant sur les boutons correspondants dans la palette de commande des prêtres.

Les pouvoirs magiques des prêtresses teutones d'Odin sont répertoriés à la page 56.

Les pouvoirs magiques des druides celtes sont répertoriés à la page 56.

Les pouvoirs magiques des chamans hunniques sont répertoriés à la page 56.



Lancer une attaque à distance

Dès que vous avez cliqué sur ce bouton, le pointeur de la souris prend la forme du symbole d'attaque. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un personnage ennemi ou sur l'étendard d'une unité ennemie pour ordonner à votre prêtre de lancer une attaque rapprochée contre cette unité.

Au lieu d'utiliser ce bouton, vous pouvez également ordonner à votre prêtre de lancer une attaque rapprochée en faisant glisser le pointeur de la souris sur une unité ennemie (dans ce cas, le pointeur prend la forme du symbole d'attaque) et en cliquant dessus avec le bouton droit.



Se replier

Si votre prêtre est engagé dans un combat rapproché, vous pouvez lui ordonner de se replier en cliquant sur ce bouton (le pointeur de la souris prend la forme du symbole de repli) et en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'écran de jeu pour déterminer la destination du repli du prêtre. Chaque repli coûte des points de magie au prêtre.

Unités civiles et militaires

Il existe deux types d'unité dans **Against Rome** : les unités de combat et les unités civiles. Vous pouvez créer des unités en transformant les habitants de la colonie en civils (pour les unités civiles) ou en guerriers (pour les unités de combat) (voir p. 34).

Étendard d'unité

Chaque unité est équipée d'un étendard. Celui-ci est placé plus ou moins au centre de l'unité et représente une version réduite du symbole de la tribu aux couleurs de l'équipe.

Au cours d'une partie, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'étendard d'une unité pour la sélectionner. La position de l'étendard, et non celle des membres de l'unité, est déterminante dans la partie en toutes circonstances (par exemple pour savoir si une unité se trouve à l'intérieur ou en dehors des frontières d'une colonie).

Points de vie des unités

Tous les membres d'une unité ont des points de vie, qui sont affichés au-dessus d'eux sur l'écran de jeu.

Outre les points de vie individuels, les points de vie de l'unité sont affichés sous la forme d'une barre verte dans la zone d'informations de la barre des opérations inférieure de l'unité. Il s'agit de la valeur moyenne des points de vie de tous les membres de l'unité, indication utile pour obtenir une rapide vue d'ensemble de l'état général de l'unité.

Pour des informations supplémentaires sur les points de vie, consultez le chapitre Règles (voir p. 71).

Moral des unités

Outre les points de vie, tous les membres d'une unité ont des points de moral. Dès que les habitants d'une colonie deviennent membres d'une unité, ils transfèrent leurs points de moral à leur unité. Les points de moral de tous les membres de l'unité sont regroupés dans le moral de l'unité, affiché dans la zone d'informations, sous les points de vie, sous la forme d'une barre jaune. Pour des informations supplémentaires sur les points de moral, consultez le chapitre Règles (voir p. 72).

Caractéristiques spéciales

Une unité peut avoir des caractéristiques spéciales achetées avec les points de gloire du chef. Les caractéristiques spéciales d'une unité sont affichées dans la zone d'informations, à droite de l'illustration, sous la forme de petits symboles.

Les caractéristiques spéciales des nations sont décrites dans le chapitre

Les nations barbares :

Vous trouverez les caractéristiques spéciales des Teutons page 54.

Vous trouverez les caractéristiques spéciales des Celtes page 58.

Vous trouverez les caractéristiques spéciales des Huns page 63.

Unités de combat

Les unités de combat se composent de 20 membres maximum. Tous les membres d'une unité de combat doivent être des guerriers de même type. Ces règles sont automatiquement prises en compte lorsque les villageois sont transformés en guerriers.



Formations

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu de sélection des formations. Dans ce menu, vous trouverez un bouton pour chaque formation pouvant être adoptée par votre unité de combat, avec la formation actuellement adoptée mise en surbrillance en couleur.

Il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le bouton de votre choix pour affecter une nouvelle formation à votre unité.

Vous pouvez quitter le menu de sélection à tout moment en cliquant sur le bouton Retour.

Vous ne pouvez pas accéder à ce menu de sélection lorsque votre unité de combat est engagée dans un combat rapproché. Pour des informations supplémentaires sur les formations, consultez le chapitre **Règles** (voir p. 65).



Se regrouper

Vous pouvez utiliser cette fonction pour regrouper deux unités, mais n'oubliez pas qu'une unité doit se composer de 20 membres de même type maximum.

Dès que vous avez sélectionné une unité, préparez la fusion en cliquant sur ce bouton avec le bouton gauche de la souris. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole de fusion. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une deuxième unité appropriée. Les deux unités se regroupent automatiquement et deviennent une seule et même unité.



Se diviser

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour qu'une unité se divise en deux unités.



Dissoudre

Cliquez sur ce bouton pour ordonner à une unité se trouvant actuellement dans votre colonie de se dissoudre dans la maison principale. Pendant ce processus, les membres de cette unité laissent une grande partie des ressources ayant servi à les transformer en guerriers (équipement et chevaux, mais pas l'or) dans l'entrepôt.

de la maison principale. Ils quittent la maison principale comme des habitants normaux. S'il n'y a pas assez de place dans l'entrepôt de la maison principale pour prendre ces ressources, elles sont perdues.



Lancer une attaque rapprochée

Dès que vous avez cliqué sur ce bouton, le pointeur de la souris prend la forme du symbole d'attaque. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un personnage ennemi ou sur l'étendard d'une unité ennemie pour ordonner à votre unité de combat d'attaquer cette unité en combat rapproché.

Au lieu de cliquer sur ce bouton, vous pouvez également ordonner à une unité de combat rapproché d'attaquer en faisant glisser le pointeur de la souris sur une unité ennemie (le pointeur prend alors la forme du symbole d'attaque) et en cliquant dessus avec le bouton droit. Vous pouvez utiliser cette autre méthode pour ordonner à une unité d'artillerie de lancer un combat à distance.



Détruire par le feu

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour mettre le feu aux structures ennemies. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole d'attaque. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un bâtiment approprié pour ordonner à votre unité de combat de mettre le feu à cette structure en lançant des torches. La destruction des bâtiments par le feu améliore le moral de l'unité.



Bombe à hydromel

Ce bouton est réservé aux unités de combat teutonnes une fois que cette caractéristique spéciale a été obtenue pour elles (voir p. 54). La bombe à hydromel peut être utilisée non seulement contre les unités ennemies, mais également contre les structures.



Combat dans une rage berserk

Ce bouton est réservé aux unités de combat hunniques une fois que la caractéristique spéciale « rage berserk » a été obtenue pour elles (voir p. 63). Cliquez sur ce bouton pour que les membres de l'unité combattent selon les règles de cette caractéristique spéciale.



Combat normal

Cette fonction est réservée aux unités de combat hunniques ayant obtenu la caractéristique spéciale « rage berserk ». Cliquez sur ce bouton pour que les membres de l'unité combattent avec leurs valeurs de combat normales après avoir combattu dans une rage berserk.



Lancer une attaque à distance

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour ordonner à une unité d'artillerie de lancer une attaque à distance. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole d'attaque. Cliquez avec le bouton droit sur une unité ennemie pour déterminer la cible des attaques à distance. Pour des informations supplémentaires sur les batailles à distance, consultez le chapitre **Règles** page 67.



Utiliser des projectiles enflammés

Ce bouton est réservé aux unités d'artillerie celtes une fois que la caractéristique spéciale « projectiles enflammés » a été obtenue pour elles (voir p. 59). La fonction est la même que celle du bouton Lancer une attaque à distance, mais vos guerriers utilisent des projectiles enflammés au lieu de munitions normales. Ces projectiles ont une courte portée, mais ils infligent des dommages plus importants et peuvent également être utilisés contre les structures.



Utiliser des projectiles toxiques

Ce bouton est réservé aux unités d'artillerie hunniques une fois que la caractéristique spéciale « projectiles toxiques » a été obtenue pour elles (voir p. 63). La fonction est la même que celle du bouton Lancer une attaque à distance, mais vos guerriers utilisent des projectiles toxiques au lieu de munitions normales. Ces projectiles ont une courte portée, mais ils infligent des dommages plus importants.



Terminer le combat à distance

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour ordonner aux unités d'artillerie de cesser leurs attaques à distance.



Se replier

Si votre unité de combat est engagée dans un combat rapproché, vous pouvez ordonner son repli en cliquant sur ce bouton (le pointeur de la souris prend alors la forme du symbole de repli) et en cliquant avec le bouton droit sur la destination du repli.

Chaque repli coûte des points de moral à l'unité.



Formation d'une équipe

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton à tout moment pour ordonner à une unité de combat d'adopter la formation d'une équipe. Cette fonction est très utile, notamment si votre unité se trouve engagée dans un combat rapproché. Pour des informations supplémentaires sur ce sujet, consultez le chapitre **Règles** page 68.

Unités civiles

Les unités civiles sont composées d'un maximum de 4 membres. Tous leurs membres ont un cheval de somme qu'ils utilisent pour le transport des marchandises. Si vous transformez les villageois en guerriers, ces règles sont automatiquement prises en considération.

Rayon d'influence

Toutes les unités civiles ont un rayon d'influence représenté par un cercle bleu sur l'écran de jeu. Pour recouvrer les points de vie avec la nourriture transportée par l'unité civile (voir p. 71) ou utiliser la fonction **Faire une offrande aux unités**, une unité doit se trouver dans le rayon d'influence de cette unité civile.

Affichage des ressources

Toutes les unités civiles accompagnées de chevaux de somme peuvent transporter des marchandises. Celles-ci sont affichées dans leur barre des opérations inférieure. Pour des informations supplémentaires sur les ressources d'une unité civile, consultez le chapitre **Ressources** page 25.



Piller

Vous pouvez utiliser cette fonction pour ordonner aux membres de votre unité civile de piller vos propres bâtiments ou des bâtiments ennemis et de charger les marchandises sur leurs chevaux de somme. Une fois que vous avez cliqué sur ce bouton, le pointeur de la souris prend la forme du symbole de pillage. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un bâtiment pour déterminer la cible du pillage.



Se regrouper

Vous pouvez utiliser cette fonction pour regrouper deux unités, en tenant compte de la règle expliquée plus haut selon laquelle chaque unité civile se compose d'un maximum de 4 civils.

Une fois que vous avez sélectionné une unité, lancez la fusion en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole de la fusion. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une deuxième unité civile appropriée. Les deux unités se regroupent automatiquement au sein d'une seule et même unité.



Se diviser

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour diviser une unité en deux unités.



Dissoudre

Cliquez sur ce bouton pour ordonner à une unité civile se trouvant dans votre colonie de se dissoudre dans la maison principale. Les membres de l'unité laissent leurs chevaux et toutes leurs ressources dans l'entrepôt de votre maison principale et quittent la maison principale comme de simples habitants de la colonie. S'il ne reste plus de place dans la maison principale pour les ressources, elles sont perdues.



Livrer les ressources

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour ordonner à une unité civile se trouvant dans votre colonie de livrer les ressources transportées à la maison principale s'il y a assez de place dans son entrepôt.



Manipuler l'équipement

Avec cette fonction, vous pouvez manipuler les pièces d'artillerie (et dans le cas des Celtes : les pièges de pierre) qui n'ont pas de personnel. Une fois que vous avez cliqué sur le bouton, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la pièce d'équipement à diriger.



Construire l'équipement

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu de sélection des équipements militaires. Vous pouvez les construire avec les ressources transportées par votre unité civile. Les coûts de construction sont indiqués dans les textes d'aide des boutons respectifs.

Vous pouvez construire ces équipements en commençant par cliquer sur le bouton approprié dans le menu de sélection. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole de construction et une représentation transparente de l'équipement sélectionné est projetée sous le pointeur. Déplacez le pointeur sur l'écran de jeu jusqu'à ce que vous trouviez un site de construction approprié pour l'équipement : tous les endroits où la projection transparente devient verte conviennent à la construction de votre nouvel équipement.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran de jeu pour déterminer le site de construction définitif ; les civils se mettent immédiatement à construire votre équipement.

Si la structure à construire est une pièce d'artillerie ou un piège de pierre celtique nécessitant l'intervention de travailleurs, le nombre de civils requis reste une fois la pièce construite, afin de la manipuler.

Vous pouvez quitter le menu de sélection de l'équipement militaire à tout moment en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu ou le bouton **Retour**.



Faire une offrande aux unités

Vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer le moral des unités se trouvant dans le rayon d'influence de votre unité civile. Pour ce faire, votre unité civile doit transporter de l'or, qui sera utilisé pour toutes les offrandes. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton, le pointeur de la souris prend la forme du symbole d'offrande. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'unité souhaitée pour améliorer son moral avec une petite offrande d'or.



Fondation d'une colonie

Cliquez sur ce bouton pour ordonner à votre unité civile de construire une maison principale afin de fonder une nouvelle colonie. Notez cependant que cela ne peut être fait que si votre unité transporte suffisamment de ressources et que votre tribu n'a pas de colonie pour le moment.

Le pointeur de votre souris prend la forme du symbole de construction, une illustration transparente de la maison principale est projetée sous le pointeur de la souris. Déplacez le pointeur de la souris jusqu'à ce que vous trouviez un site de construction approprié pour votre bâtiment. tous les endroits où la projection transparente devient verte conviennent à la construction.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran de jeu pour confirmer le site de construction choisi. Les membres de votre unité civile se mettent immédiatement à construire une maison principale.

Pour des informations supplémentaires sur la fondation d'une colonie, consultez le chapitre Règles page XX.

5. Structures

Dans **Against Rome**, les « structures » correspondent aux bâtiments, aux palissades, aux murs, aux pièces d'artillerie et autres équipements de la colonie.

Sélection des structures

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une structure pour la sélectionner. Vous ne pouvez pas sélectionner plusieurs structures en même temps.

Points de vie

Toutes les structures ont des points de vie. Chaque fois qu'une structure est endommagée, elle perd des points de vie. Les points de vie perdus peuvent être récupérés en réparant la structure (voir p. 34).

Bâtiments

Les structures pouvant uniquement être construites dans la colonie (voir ci-dessous) sont appelées des bâtiments ou bâtiments de la colonie.

Construction et agrandissement des bâtiments

Une fois construits, certains bâtiments peuvent être agrandis. Pour des informations supplémentaires, consultez le chapitre **Règles** page 78.

La maison principale

La maison principale est au centre de toutes les colonies. Contrairement aux autres bâtiments, elle n'est pas construite par les habitants de la colonie, mais par une unité civile munie de l'équipement approprié (voir p. 76).

Le site de la colonie

La maison principale est au centre de la colonie, là où tous les autres bâtiments doivent être construits (voir p. 77).

Moral de la colonie

La zone d'informations de la maison principale contient une deuxième valeur importante sous l'affichage des points de vie : il s'agit du moral de la colonie, qui représente le moral moyen de l'ensemble des habitants de la colonie (voir p. 72).

Entrepôt

Toutes les maisons principales ont un grand entrepôt qui abrite les ressources de la tribu. Les ressources nécessaires à la construction des structures et à l'équipement des villageois proviennent de cet entrepôt. Pour des informations supplémentaires sur ce sujet, consultez le chapitre **Ressources** page 25.

Point de ralliement

Lorsque vous convertissez les habitants de votre village en prêtres ou en unités, les unités converties se réunissent automatiquement au point de ralliement de la maison principale. Ce point est indiqué sur l'écran de jeu par un grand étendard portant le symbole de votre tribu.

Une fois que vous avez sélectionné votre maison principale, vous pouvez déterminer un point de ralliement supplémentaire en cliquant avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel espace libre du site de la colonie. Le nouveau point de ralliement sera indiqué sur l'écran de jeu.

Valeur de confort

Comme pour vos logements (voir ci-dessous), votre maison principale a une capacité en habitants, mais elle est faible.



Évacuer la colonie

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour ordonner aux villageois d'évacuer la colonie. Les habitants se transforment automatiquement en unités civiles et tous les bâtiments de la colonie sont détruits l'un après l'autre. Les chefs, prêtres et unités existantes ne sont pas affectés par l'évacuation de votre colonie. Pour des informations supplémentaires sur ce sujet, consultez le chapitre **Règles** page 78.



Faire une offrande aux habitants

Avec cette fonction, vous pouvez améliorer le moral des habitants de votre colonie. Pour ce faire, l'entrepôt de votre maison principale doit contenir

une quantité d'or suffisante, dont une petite portion sera utilisée pour chaque offrande.

Chaque fois que vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton, vous augmentez le moral de la population de la colonie avec une petite offrande d'or.



Faire une offrande aux unités

Vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer le moral des unités se trouvant actuellement dans votre village. Pour ce faire, l'entrepôt de votre maison principale doit contenir une quantité d'or suffisante, dont une petite portion sera utilisée pour chaque offrande.

Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton, le pointeur de la souris prend la forme du symbole de l'offrande. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur n'importe quelle unité pour améliorer son moral avec une petite offrande d'or.



Supprimer des objets

Cette fonction vous permet de supprimer des objets appartenant à votre tribu sur l'écran de jeu.

Après avoir cliqué sur ce bouton, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'objet à supprimer.

Logement

Les logements peuvent être utilisés pour créer de nouveaux habitants dans la colonie. Le nombre de logements construits dans votre colonie déterminera également le nombre maximal d'habitants.

Point de ralliement

Les habitants créés dans un logement se réunissent généralement à l'entrée de ce bâtiment. Vous pouvez cependant déterminer un autre point de ralliement en cliquant avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel espace libre dans la colonie après avoir sélectionné un logement. Le nouveau point de ralliement sera indiqué par une marque sur l'écran de jeu.

Valeur de confort

Tous les logements ont une capacité en habitants. Il s'agit du nombre d'habitants pouvant théoriquement y vivre. Le total de la valeur de confort

de tous les bâtiments de votre colonie détermine donc le nombre total d'habitants pouvant être accueillis par votre colonie.



Homme

Chaque fois que vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton, vous créez un habitant de sexe masculin pour la colonie. La valeur indiquée sur le bouton correspond au nombre d'hommes à créer de cette manière.

Chaque clic avec le bouton droit de la souris sur ce bouton réduit le nombre d'habitants créés.

Dès que le nombre de villageois a atteint ou dépassé le nombre maximal, ce bouton est désactivé.



Femme

Il s'agit de la même fonction que celle décrite dans la section Homme, mais ici, ce sont des femmes qui sont créées.



Arrêt

Cliquez sur ce bouton pour arrêter la procédure de création d'hommes et de femmes.

Sites de production

Les bâtiments suivants sont utilisés pour produire les ressources de la colonie et sont donc appelés des sites de production :

- ferme
- boucherie
- atelier de menuiserie
- mine
- écurie
- armurerie
- atelier d'orfèvrerie

Postes de travail

Tous les sites de production ont quatre postes de travail à pourvoir. Ces postes de travail sont affichés sur le côté droit de l'illustration du bâtiment, dans la zone d'informations de la barre des opérations inférieure.

Entrepôt

Tous les sites de production ont un petit entrepôt pour le stockage des ressources produites. Pour des informations supplémentaires sur ce sujet, consultez le chapitre **Ressources** page 25.



Fermeture

Cliquez sur ce bouton pour fermer un site de production. Les travailleurs de ce bâtiment quittent leurs postes de travail et peuvent être affectés à d'autres tâches.

Entrepôt communal

La fonction principale d'un entrepôt communal est d'augmenter les capacités de stockage des ressources dans votre colonie. Dès que l'entrepôt de votre maison principale est plein, les ressources produites dans votre colonie seront livrées à l'entrepôt communal.

Postes de travail

Tous les entrepôts communaux ont quatre postes de travail à pourvoir. La tâche des ouvriers qui y travaillent est de livrer les ressources qui y sont stockées dans la maison principale dès qu'il y a de nouveau de la place. Les postes de travail sont indiqués à droite de l'illustration du bâtiment, dans la zone d'informations de la barre des opérations inférieure.

Entrepôt

Tous les sites de production ont un petit entrepôt pour le stockage des ressources qui y sont produites. Pour des informations supplémentaires sur ce sujet, consultez le chapitre **Ressources** page 25.

Murs et palissades

Les murs et les palissades sont utilisés pour protéger votre village. Vous remarquerez quelques boutons sur les murs et les palissades :



Ouvrir porte

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la porte.



Fermer porte

Cliquez sur ce bouton pour fermer la porte.

Lieu de sacrifice

Vous avez besoin de lieux de sacrifice afin d'obtenir des points de magie pour vos prêtres. Pour des informations supplémentaires sur ce sujet, consultez le chapitre **Règles** (voir p. 75).

Points de magie

Les points de magie sauvegardés sur un lieu de sacrifice sont indiqués sous la forme d'une barre bleue sous les points de vie, dans la zone d'informations de la barre des opérations inférieure du lieu de sacrifice.

Artillerie

Les pièces d'artillerie peuvent être construites et manipulées par les habitants de la colonie ou les unités civiles.

Champ de tir

Toutes les pièces d'artillerie ont un champ de tir (voir p. 49).

Équipage

Une pièce d'artillerie doit d'abord être armée avant de pouvoir être utilisée. Les personnages chargés de la construire sont automatiquement chargés de sa manipulation. Vous pouvez également affecter des habitants de la colonie à une pièce d'artillerie, en utilisant la fonction **travail** (voir p. 32).



Tourner à gauche

Chaque clic sur ce bouton vous permet de tourner la pièce d'artillerie, et avec elle son champ de tir, un peu plus vers la gauche.



Tourner à droite

Chaque clic sur ce bouton vous permet de tourner la pièce d'artillerie, et avec elle son champ de tir, un peu plus vers la droite.



Lancer une attaque à distance

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour ordonner à la pièce d'artillerie d'utiliser des munitions standard. Le pointeur de la souris prend la forme du symbole d'attaque. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans le champ de tir pour déterminer la cible du projectile. Si vous avez marqué une unité ennemie ou un bâtiment ennemi comme cible, votre pièce d'artillerie continue de tirer dans sa direction jusqu'à ce qu'elle

soit détruite ou qu'elle ait quitté le champ de tir. Pour des informations supplémentaires sur les combats à distance, consultez le chapitre **Règles** page 67.



Utiliser des projectiles enflammés

Ce bouton est réservé aux pièces celtes d'artillerie dès que la caractéristique spéciale « projectiles enflammés » a été obtenue (voir p. 59).

La fonction est la même que celle du bouton Lancer une attaque à distance, mais la pièce d'artillerie utilise des projectiles enflammés au lieu de munitions normales. Ces projectiles ont une courte portée, mais ils infligent des dommages plus importants.



Terminer le combat à distance

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour ordonner à la pièce d'artillerie de cesser ses attaques à distance.



Quitter

Cliquez sur ce bouton pour ordonner à l'équipage d'artillerie de quitter son équipement.

Pièges de pierre

Les pièges de pierre font partie des caractéristiques spéciales celtes. Il s'agit d'amas de pierres artificiellement érigés, placés au sommet d'une pente. Une fois le piège de pierre déclenché, le rocher lâché roule sur la colline et détruit tout sur son passage.

Équipage

Vous devez d'abord manipuler le piège de pierre pour pouvoir le déclencher. Les personnages qui ont construit le piège de pierre sont automatiquement engagés pour sa manipulation. Vous pouvez également affecter des habitants de la colonie à la manipulation du piège de pierre avec la fonction **travail** (voir p. 32).



Déclencher

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour déclencher

Le piège de pierre. L'équipage du piège est ensuite de nouveau disponible sous la forme de personnages standard.



Quitter

Cliquez sur ce bouton pour ordonner à l'équipage du piège de pierre de quitter son équipement.

Barricades

Les barricades font partie des caractéristiques spéciales des Celtes. Il s'agit de barrières artificiellement érigées pouvant être utilisées pour bloquer la progression des unités ennemies.

Les barricades peuvent être utilisées par les habitants de la colonie ou les unités civiles.

6. Les nations barbares

Les Teutons

Les Teutons n'aiment rien tant qu'une bonne bataille et le festin qui s'ensuit. Ces êtres amoureux de liberté et doués d'une grande intelligence naturelle ne sont jamais en reste lorsqu'il s'agit de trouver une bonne raison de provoquer un bain de sang. Dans une querelle, ils préfèrent se battre d'homme à homme ; la cavalerie et les armes à longue portée sont des concepts qui leur sont étrangers.

En matière de festin après la bataille, ils préfèrent largement l'attaque et le pillage à un dur labeur ennuyeux. Il en va de même pour les armes, les armures, les chevaux et tous leurs besoins quotidiens : pourquoi faudrait-il qu'un honnête Teuton s'éreinte au travail, alors qu'il ne rêve que d'attaquer les villages voisins qui ne demandent qu'à être envahis et qui, en plus, lui réservent une bonne bagarre ?!

Personnages



Chef teuton

Le chef teuton est à la fois le digne meneur de sa tribu et un habile seigneur de la guerre. Il conserve sa position grâce à la gloire accumulée au cours des innombrables batailles, à sa débrouillardise et enfin et surtout, à sa capacité à remporter les plus grandes victoires et les plus gros butins pour sa tribu.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, cavalerie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie, chef

Caractéristiques spéciales : -



Prêtresse d'Odin

Les femmes qui ont été ordonnées prêtresses du dieu teuton Odin sont réputées pour leurs remarquables pouvoirs magiques. Elles semblent entretenir un rapport spécial avec les loups dans les forêts sauvages de la Germanie. Avant leur ordination, de nombreuses prêtresses étaient des jeunes filles porteuses de lance, ce qui explique pourquoi elles savent manier leur bâton avec une dextérité meurtrière, et pas seulement pendant les actes rituels.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus de cavalerie, pouvoirs magiques

Caractéristiques spéciales : -



Porteur d'épée (guerrier muni d'une épée)

Une fois qu'il a accompli ses rites de passage (qui incluent la mise à mort d'un ours et l'accouplement avec une femme), le guerrier teuton reçoit sa première épée. Une fois leur ambition professionnelle accomplie, la plupart des guerriers teutons sont heureux de répéter certains de ces rituels afin de ne pas perdre la main.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : puissance de frappe, pointe de moral dans la bataille, bombe à hydromel



Vierge à la lance (guerrière munie d'une lance)

Une fois qu'elle a accompli ses rites de passage (qui incluent la mise à mort d'un homme et l'escalade d'une colline), la guerrière teuton reçoit sa première lance. Le fait que les vierges à la lance sachent se servir de leurs armes comme des missiles précis et meurtriers est critiqué et jugé « efféminé » par leurs partenaires masculins... dans leurs dos, bien évidemment.

Type de troupe : artillerie, infanterie

Fonctions spéciales : bonus de cavalerie

Caractéristiques spéciales : puissance de frappe, pointe de moral dans la bataille, bombe à hydromel



Serviteur de Thor (guerrier muni d'un marteau et d'un bouclier)

Ces guerriers teutons qui considèrent les épées comme des couteaux de grande taille tout juste bons à partager un cochon grillé consacrent leurs vies au grand dieu Thor. Pour marquer leur nouvelle vocation, ils portent un grand marteau et un bouclier. Les dégâts infligés par un tel marteau sur un ennemi sont beaucoup plus spectaculaires que ceux d'une épée.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : puissance de frappe, pointe de moral dans la bataille, protection de bouclier, bombe à hydromel



Maître de la hache (guerrier portant une hache et un bouclier)

Les Teutons qui comptent plus sur leur habileté que sur la force brute aiment se servir d'une hache de combat et d'un bouclier. Comme ils se servent parfois de leur hache comme d'un missile meurtrier dans la bataille, certains guerriers teutons ont tendance à regarder les maîtres de la hache avec mépris et dédain. C'est d'ailleurs souvent la dernière chose qu'ils ont le temps de faire avant de mourir.

Type de troupe : artillerie, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : puissance de frappe, pointe de moral dans la bataille, protection de bouclier, bombe à hydromel



Cavalier (guerrier à cheval muni d'une épée et d'un bouclier)

Lorsque les tribus teutonnes se trouvèrent face à la cavalerie romaine, elles se rendirent compte que les chevaux pouvaient être utilisés pour d'autres tâches que le transport des butins et elles furent frappées par la puissance de la cavalerie romaine. Les chefs astucieux organisèrent donc leurs propres unités à cheval, que l'on appela tout simplement cavaliers à défaut d'un autre terme plus savant.

Type de troupe : guerriers spécialisés dans le combat rapproché, cavalerie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : pointe de moral dans la bataille, protection de bouclier, bombe à hydromel



Tueur (guerrier muni d'une hache à deux mains)

Les Teutons qui comptent à la fois sur la puissance de leurs muscles et sur leur habileté ont recours à la merveilleuse hache de combat. Ils sèment la mort et la terreur sur les lignes ennemies avec cette arme qui se manie avec les deux mains. Contrairement aux maîtres de la hache, les tueurs bénéficient d'un grand respect et sont admirés par les autres guerriers de leur tribu, mais il faut préciser que les tueurs ne lancent pas leurs haches sur leurs adversaires.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : puissance de frappe, pointe de moral dans la bataille, bombe à hydromel



Exécuteur de Thor (guerrier muni de deux marteaux)

Ces serviteurs de Thor dont le sens de la vocation divine est particulièrement développé mettent leurs boucliers de côté et prennent un second marteau afin d'écraser leurs adversaires avec une force de destruction décuplée. Pour ces guerriers intrépides, leur propre vie ne vaut pas grand chose, mais celle de leurs ennemis est dénuée de toute valeur. Tout ce qu'ils veulent, c'est être l'instrument terrifiant du grand dieu des Teutons.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : puissance de frappe, pointe de moral dans la bataille, bombe à hydromel

Caractéristiques spéciales

Vous pouvez acheter des caractéristiques spéciales pour les membres de la tribu teutonne :



Protection de bouclier

Tous les guerriers teutons capables de porter un bouclier enregistrent moins de dommages après avoir été touchés par l'ennemi.



Puissance de frappe

Tous les guerriers teutons munis d'armes à courte portée infligent des dommages plus importants à l'ennemi après un coup réussi.



Bombe à hydromel

Tous les guerriers teutons jouissant de cette aptitude spéciale peuvent utiliser des « bombes à hydromel » comme missiles contre les unités et structures ennemies.



Pointe de moral dans la bataille

Tous les guerriers teutons munis d'armes à courte portée obtiennent un bonus de moral après avoir tué un adversaire au combat.

Pouvoirs magiques

Une prêtresse d'Odin peut maîtriser les pouvoirs magiques suivants :



Reconnaissance

Description : votre prêtresse utilise ce pouvoir magique pour invoquer le loup d'Odin que vous pouvez utiliser pour faire la reconnaissance des zones de l'écran de jeu qui n'ont pas encore été explorées. Le dieu Odin n'accordant jamais ce vœu pendant plus d'un certain temps, les points de vie du loup d'Odin chutent progressivement. Le loup disparaît lorsque ses points de vie sont écoués.

Coût en points de magie : faible.

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre prêtresse, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu afin de déterminer le lieu d'apparition du loup d'Odin.

Vous pouvez ensuite déplacer le loup d'Odin sur l'écran de jeu comme n'importe quel autre personnage, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie.



Brume

Description : la prêtresse peut brouiller la vue des membres d'une unité d'artillerie ennemie avec ce pouvoir magique grâce à une épaisse couche de brume et les empêcher d'utiliser leurs armes à longue portée. La brume disparaît après quelques instants.

Coût en points de magie : moyen

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre prêtresse, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'étendard de l'unité d'artillerie ennemie que vous voulez plonger dans la brume.



Tonnerre et foudre

Description : un éclair divin qui inflige une quantité de dégâts proportionnelle à la cible de ce pouvoir magique.

Coût en points de magie : élevé

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre prêtresse, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un bâtiment ennemi ou sur un personnage ennemi afin de déterminer la cible de l'éclair.



Meute de loups

Description : votre prêtresse peut invoquer toute une meute de loups d'Odin avec ce pouvoir magique et elle peut les utiliser sous la forme d'une unité de combat. Comme pour le pouvoir magique « Reconnaissance », les points de vie des loups d'Odin diminuent progressivement. Un loup disparaît lorsque ses points de vie sont écoués.

Coût en points de magie : maximum

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre prêtresse, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu pour déterminer le lieu d'apparition des loups d'Odin.

Vous pouvez ensuite utiliser la meute de loups comme une unité de combat normale jusqu'à ce qu'elle disparaisse une fois tous les points de vie écoulés.

Les Celtes

Lors de la migration des nations, les Celtes ne pouvaient vivre en liberté que dans un seul lieu en Europe : les Îles britanniques ou plus exactement la partie des Îles britanniques qui n'était pas sous le contrôle des Romains. Les nations celtes avaient déjà découvert tout le continent et s'y étaient installées au moment où l'Empire romain n'était encore qu'un rêve lointain et que les tribus teutonnes gelaient encore en Scandinavie. Ils durent cependant faire de la place aux puissances étrangères qui envahirent leurs terres. Après la conquête de la Gaule, puis des nations celtes espagnoles par les Romains, le destin des premiers dirigeants d'Europe semblait décidé.

Ce n'est que sur les Îles britanniques que certaines nations celtes libres purent enfin relever la tête. Sachant qu'ils ne pourraient jamais retrouver leur ancienne puissance, ils attendirent l'occasion d'entraîner avec eux l'Empire romain qui leur avait asséné le dernier coup.

Personnages



Chef de clan celtique

Le chef celtique était choisi parmi les notables de la nation. Il était non seulement chargé de toutes les affaires militaires en tant que chef des armées, mais il était aussi le gardien du patrimoine culturel de sa tribu. Si un chef celtique se montrait particulièrement brave, on lui réservait une place dans la saga des héros celtes.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, cavalerie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie, chef

Caractéristiques spéciales : -



Druide

Les druides celtes étaient considérés comme les gardiens du patrimoine spirituel de leur nation. Même si les Celtes vénéraient différents dieux en fonction de la région dans laquelle vivait la tribu, ils avaient tous en commun une ferme croyance dans le pouvoir de la nature au sein de leur cosmos religieux. Les druides jouissaient d'une profonde compréhension

de ces pouvoirs naturels et savaient comment les exploiter pour le bien de leur nation.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : pouvoirs magiques

Caractéristiques spéciales : -



Chasseresse (guerrière munie d'un arc)

Les femmes celtes avaient le droit d'apprendre l'art de la guerre et formaient une partie intégrante des armées celtes. Contrairement à ce que pensaient les Romains, les chasseresses étaient non seulement chargées de chasser la nourriture, mais aussi de tuer les soldats ennemis.

Autre ironie incomprise des Romains, elles utilisaient des arcs et des flèches, armes inconnues des Celtes avant leur première rencontre avec l'Empire.

Type de troupe : artillerie, infanterie

Fonctions spéciales : changement d'arme

Caractéristiques spéciales : projectiles enflammés, technique de tir



Spadassin (guerrier muni d'une épée)

L'épée est l'arme traditionnelle du guerrier celtique. Ils développèrent une grande habileté dans le maniement de l'acier affûté. Le spadassin celtique restait cependant inférieur au spadassin romain puisque traditionnellement, il s'engageait dans le combat sans bouclier ni armure.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : -



Lanceur (guerrier muni d'une lance et d'un bouclier)

Le guerrier celtique équipé d'une pique et d'un bouclier est également courant sur les champs de bataille celtes. L'efficacité des cavaliers romains obligea les Celtes britanniques à allonger leurs piques en lances, qui s'avérèrent très efficaces contre la cavalerie ennemie.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus de cavalerie

Caractéristiques spéciales : -



Lanceur de pierres (guerrier équipé d'un lance-pierre)

Les Celtes britanniques vécurent sous l'occupation romaine pendant plusieurs siècles. Au cours de cette période, il y eut de nombreuses rébellions, mais rares furent celles qui se transformèrent en champs de bataille ouverts. Au contraire, de petites armes que l'on pouvait cacher facilement telles que des lance-pierre étaient utilisées et les Celtes devinrent excellents à leur maniement.

Type de troupe : artillerie, infanterie

Fonctions spéciales : changement d'arme

Caractéristiques spéciales : projectiles enflammés, technique de



Vengeresse de Boudica (guerrière munie de deux épées) Boudica était une reine celte célèbre qui mena la rébellion contre les occupants romains. Elle réussit presque à repousser l'Empire hors des frontières, mais d'autres chefs celtes l'abandonnèrent dans la phase décisive de la bataille. Plusieurs guerrières qui savaient manier leurs épées avec une précision meurtrière jurèrent de la venger.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : -



Lanceur de fer (guerrier muni d'un grand lance-pierre)

Les Celtes les plus forts ne se contentaient pas d'utiliser des cailloux comme munitions pour leurs lance-pierre. Ils se servaient de grands morceaux de minerai de fer aux bouts tranchants qui, lorsqu'ils étaient lancés avec force, pouvaient causer de terribles blessures. Les lanceurs de fer étaient des membres respectés de leur tribu et leurs noms étaient prononcés avec un effroi mêlé d'admiration.

Type de troupe : artillerie, infanterie

Fonctions spéciales : changement d'arme

Caractéristiques spéciales : projectile enflammé, technique de tir



Noble (cavalier muni d'une lance et d'un bouclier)

Les nobles celtes se lançaient toujours dans la bataille à dos de cheval, puis ils cherchaient à se battre contre les troupes d'élite ennemies ; dans le cas des Romains, il s'agissait évidemment de la cavalerie. La plupart des nobles s'équipaient en conséquence avec de longues lances de cavalier.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, cavalerie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : -

Caractéristiques spéciales

Vous pouvez acheter les caractéristiques spéciales suivantes pour les membres d'un clan celte :



Pièges de pierre

Les unités civiles celtes peuvent amonceler des piles de pierres à tout moment pour les renverser et provoquer un glissement de terrain sur l'ennemi (voir p. 50).



Projectiles enflammés

Tous les guerriers celtes possédant des armes à longue portée et toutes les armes d'artillerie celtes peuvent lancer des projectiles enflammés.



Barricades

Les unités civiles celtes peuvent construire des barricades en bois à tout moment pour bloquer le passage (voir p. 51).



Technique de tir

Tous les guerriers celtes possédant des armes à longue portée et toutes les armes d'artillerie celtes ont une portée plus longue.

Pouvoirs magiques

Un druide peut maîtriser les pouvoirs magiques suivants :



Semer la discorde

Description : avec ce pouvoir magique, votre druide peut provoquer l'affrontement de ses adversaires entre eux, ce qui peut entraîner chez eux une forte baisse de moral.

Coût en points de magie : faible

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre druide, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu afin de déterminer le centre de son rayon de portée. Tous les habitants et membres des unités de la colonie ennemie qui se trouvent dans ce rayon subissent une baisse des points de moral.



Guérison

Description : votre druide peut récupérer les points de vie perdus de vos personnages avec ce pouvoir magique.

Coût en points de magie : moyen

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre druide, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu afin de déterminer le centre de son rayon de portée. Tous les personnages de votre tribu qui se trouvent dans ce rayon récupèrent une partie des points de vie qu'ils avaient perdus.



Œil du malin

Description : ce pouvoir magique permet à vos druides de lancer un sort aux bâtiments et aux personnages de vos adversaires afin de leur infliger des dommages.

Coût en points de magie : élevé

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre druide, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu pour déterminer le centre de son rayon de portée. Tous les bâtiments et personnages ennemis qui se trouvent dans ce rayon enregistrent des dommages.



Résurrection

Description : votre druide peut utiliser ce pouvoir magique pour réanimer les personnages morts. S'il s'agit d'un membre d'une tribu adverse, il passe automatiquement dans votre tribu après avoir été réanimé.

Coût en points de magie : maximum

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre druide, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu afin de déterminer le centre de son rayon de portée. Tous les personnages morts dans ce rayon sont réanimés et appartiennent à votre tribu.

Les Huns

Les nations européennes étaient loin d'être préparées à l'invasion des Huns venus de l'est. Jusqu'à ce jour, on ne connaît toujours pas la raison exacte qui a poussé cette nation de cavaliers nomades à quitter leurs terres dans les steppes asiatiques pour s'aventurer vers l'Europe de l'Ouest. Les nations barbares indigènes étaient incapables de se mesurer à la férocité des envahisseurs. La peur et la terreur répandues par les épouvantables guerriers hunniques étaient telles que des nations entières fuirent dans l'espace d'une période très courte : ce fut l'apogée de la migration européenne des nations.

Même l'Empire romain était incapable d'arrêter les nomades guerriers venus de l'est ; au contraire ! Ils furent soudain confrontés à des nations barbares désordonnées qui, elles-mêmes en fuite, envahirent les riches provinces, volant et pillant tout sur leur passage.

Les Huns parvinrent ainsi à terroriser l'Europe tout entière en quelques dizaines d'années seulement. Le grand chef et guerrier Attila savait comment exploiter la sauvagerie sans bornes des tribus et la guider de manière ordonnée. Lorsqu'il prit la tête de cette nation de cavaliers, le destin du continent semblait décidé...

Unités



Chef hunnique

Le chef hunnique n'est pas forcément le plus fort, mais c'est sans aucun doute le guerrier le plus rusé et le plus cruel de sa tribu. Il traite toutes les affaires de la tribu sans être lié par quelque loi ou conseil que ce soit. Les contradictions ou objections à ses décisions sont passibles de la peine de mort. Seul le chaman est autorisé à contredire son chef sans être puni.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, cavalerie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie, chef

Caractéristiques spéciales : -



Chaman

La culture des Huns est fondée sur une profonde croyance dans les pouvoirs de la nature. Leur cosmos religieux est peuplé de dieux colériques et de démons tous malveillants ou, au mieux, indifférents au destin des humains. Le chaman occupe une position centrale dans la vie des Huns, car il est le seul capable d'interpréter la volonté des dieux, ce qui lui permet de lutter contre les désastres.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus de cavalerie, pouvoirs magiques

Caractéristiques spéciales : -



Briseur de crânes (guerrier muni d'une massue)

Le briseur de crânes est le guerrier le plus primitif des Huns. Les membres de la tribu ayant une grande force musculaire et un cerveau peu développé reçoivent un gros morceau de bois, sont orientés dans la bonne direction, et reçoivent un bon coup de pied au derrière. Les briseurs de crânes qui survivent à leur première bataille ont parfois l'occasion de prouver ce dont ils sont capables avec des armes plus complexes comme les épées courbées.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : rage berserk



Tueur à longue portée (guerrier muni d'un arc et de flèches)

Les tueurs à longue portée sont généralement employés comme chasseurs et sont chargés de rapporter de la viande fraîche à la tribu. Puisqu'ils ne font pas la différence entre les humains et les animaux dans cette fonction civile, ils peuvent également être utilisés sans problème sur le champ de bataille.

Type de troupe : artillerie, infanterie

Fonctions spéciales : changement d'arme

Caractéristiques spéciales : projectiles toxiques



Diviseur d'hommes (cavalier muni d'une épée et d'un bouclier)

Le diviseur d'hommes est l'archétype même du guerrier hunnique à cheval : sans loi, cruel et expérimenté au combat. Ces guerriers passent une grande partie de leur vie à dos de cheval, d'où ils toisent les « piétons » de leur tribu.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, cavalerie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : Tempête des Huns, rage berserk



Amazone (cavalière munie d'un arc et de flèches)

À l'origine, les archers à cheval ne faisaient pas partie de la culture hunnique, dans laquelle les femmes jouaient un rôle subordonné dans tous les aspects de la vie. Mais au cours de leurs voyages, les nomades rencontrèrent une nation se composant presque exclusivement de guerrières et les Amazones gagnèrent leur respect si vite qu'elles devinrent un contingent permanent dans toutes les hordes de bataille hunniques.

Type de troupe : artillerie, cavalerie

Fonctions spéciales : changement d'arme

Caractéristiques spéciales : projectiles toxiques



Éventreur (guerrier muni d'une épée et d'un bouclier)

L'éventreur équipé d'une épée maudite et d'un bouclier de cuir est un guerrier relativement expérimenté, qui s'est fixé comme but d'être accepté dans les rangs des guerriers à cheval. Ce type d'honneur n'étant accordé qu'au chef de la tribu, un éventreur est normalement très fidèle à son chef.

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, infanterie

Fonctions spéciales : bonus d'infanterie

Caractéristiques spéciales : rage berserk



Mort romaine (cavalier muni d'une lance et d'un bouclier)

Lorsque les Huns affrontèrent la cavalerie romaine pour la première fois et découvrirent qu'elle constituait un adversaire de poids, il ne fallut pas longtemps aux cavaliers nomades pour découvrir que la lance – ou au moins leur version de cette arme utilisée comme un bâton – constituait un moyen de combat suffisamment approprié pour combattre les troupes impériales à cheval. Les diviseurs d'hommes qui adoptèrent cette arme disgracieuse mais très efficace reçurent le titre de « morts romaines ».

Type de troupe : guerrier spécialisé dans le combat rapproché, cavalerie

Fonctions spéciales : bonus de cavalerie

Caractéristiques spéciales : Tempête des Huns, rage berserk

Caractéristiques spéciales

Vous pouvez acheter les caractéristiques spéciales suivantes pour les membres des hordes hunniques :



Rage berserk

Les guerriers hunniques équipés d'armes à courte portée obtiennent une valeur offensive supérieure et provoquent plus de dégâts, mais leur valeur défensive en souffre.



Tempête des Huns

Les unités ennemies qui se trouvent dans le champ de vision des unités hunniques lorsque leur chef les motive enregistrent une réduction du moral.



Cannibales

Les unités civiles hunniques peuvent ramasser les cadavres ennemis pour les ranger parmi les provisions de nourriture et les charger sur leurs chevaux de somme.



Projectiles toxiques

Tous les guerriers hunniques équipés d'armes à longue portée peuvent lancer des projectiles toxiques.

Pouvoirs magiques

Un chaman peut maîtriser les pouvoirs magiques suivants :



Feu

Description : votre chaman peut utiliser ce pouvoir magique pour allumer un feu à n'importe quel endroit dans son champ de vision et causer des dégâts aux bâtiments et personnages adverses.

Coût en points de magie : faible

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre chaman, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu afin de déterminer l'endroit où vous souhaitez allumer le feu.



Tremblement de terre

Description : votre chaman peut utiliser ce pouvoir magique pour provoquer un tremblement de terre à n'importe quel endroit dans son champ de vision et causer des dégâts aux bâtiments ennemis, mais pas aux personnages.

Coût en points de magie : moyen

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre chaman, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu afin de déterminer l'endroit du tremblement de terre.



Nuage toxique

Description : votre chaman peut utiliser ce pouvoir magique pour créer un nuage toxique capable de causer des dommages extrêmes aux personnages ennemis, mais pas aux bâtiments.

Coût en points de magie : élevé

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre chaman, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu pour déterminer l'endroit où vous souhaitez voir le nuage toxique apparaître.



Cavaliers fantômes

Description : ce pouvoir magique invoque une horde de cavaliers fantômes également connus sous le nom de « cavaliers de Nerghal ». L'espérance de vie de ces cavaliers est limitée, mais ils peuvent être utilisés dans une unité de cavalerie jusqu'à leur disparition.

Coût en points de magie : maximum

Contrôle : lorsque vous avez sélectionné ce pouvoir magique dans la palette de commande de votre chaman, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'écran de jeu pour déterminer l'endroit où vous souhaitez voir les cavaliers fantômes apparaître.

Vous pouvez alors utiliser les cavaliers de Nerghal comme n'importe quelle autre unité de combat jusqu'à leur disparition après la perte de tous leurs points de vie.

7. Règles

Combats

Les combats et les batailles sont au cœur d'**Against Rome**. Ils vous seront expliqués en détail ci-dessous.

Types de troupe

Les guerriers de votre tribu peuvent être divisés en plusieurs groupes dont vous devez connaître et maîtriser les fonctions spéciales.

Combattants à courte portée et hommes d'artillerie

Comme leur nom l'indique, les combattants à courte portée ne peuvent combattre que dans des batailles à courte portée, tandis que les unités d'artillerie sont équipées d'armes à longue portée pour infliger des dommages à leurs adversaires à distance.

Il est cependant également possible d'employer des hommes d'artillerie dans les combats rapprochés. Si les armes à longue portée ne conviennent pas au combat rapproché (par ex. dans le cas des archers), ils changent automatiquement leurs armes pour s'adapter à la nouvelle situation. Notez cependant que les armes spéciales à courte portée des hommes d'artillerie sont réservées aux cas d'urgence et qu'elles n'infligent aucun dommage sérieux.

Il existe d'autres types d'unités d'artillerie, qui ne sont pas obligées de changer d'arme dans le combat rapproché (par ex. les maîtres de la hache teutons) ; ces guerriers sont aussi dangereux dans le combat rapproché que dans les batailles à distance.

Dans la description des unités de votre tribu, les unités d'artillerie qui doivent changer d'arme dans les combats rapprochés portent la mention « changement d'arme ».

Infanterie et cavalerie

Les hommes d'infanterie vont au combat à pied, tandis que les hommes de la cavalerie s'y rendent à dos de cheval. En fonction de son équipement, un guerrier peut avoir certains avantages. Par exemple, au cours d'un affrontement contre un homme d'infanterie, un homme de la cavalerie aura presque toujours un avantage sur l'homme d'infanterie en termes de hauteur. L'arme utilisée peut également offrir un avantage offensif à votre unité ; par ex. les lances et les piques sont parfaits pour combattre les troupes de la cavalerie.

Ces fonctions spéciales sont mentionnées dans la description des unités de votre nation sous l'intitulé « bonus d'infanterie » ou « bonus de cavalerie ». Le bonus correspond toujours à la possibilité d'asséner un coup à un ennemi de ce type de troupe, mais il ne correspond pas aux dommages particuliers que le guerrier est susceptible de causer dans un tel affrontement.

Formations

Les unités de combat peuvent adopter plusieurs formations, chacune d'entre elles ayant des avantages et des désavantages. À l'exception de la formation en peloton que toutes les unités maîtrisent automatiquement, le chef de votre tribu doit utiliser ses points de gloire pour acheter les formations sous la forme d'options militaires pour que les unités de combat de votre tribu puissent les utiliser (voir p. 73).

Certaines formations offrent des avantages au cours de la bataille en fournissant aux guerriers de l'unité un bonus offensif particulièrement

important – indiqué par un cercle de sélection jaune sous les guerriers – ou un bonus défensif particulièrement important – indiqué par un cercle de sélection rouge sur l'écran de jeu.

En revanche, d'autres types de formation peuvent limiter la liberté de mouvement de l'unité. Les options de mouvement de chaque formation seront brièvement décrites ci-dessous.



Formation en peloton

Toutes les unités peuvent adopter la formation en peloton dès le début. Les unités de combat sont également capables d'adopter d'autres formations, mais les unités civiles sont toujours limitées à la formation en peloton.

Avantages dans la bataille : les guerriers en formation de peloton n'ont pas d'avantages particuliers au cours de la bataille.

Options de mouvement : aucune limitation ; les membres d'une formation en peloton peuvent marcher et courir.



Formation de combat

Il s'agit de la formation classique pour les guerriers dans la bataille.

Avantages dans la bataille : la formation de combat offre un bonus offensif aux guerriers de la ligne de front, tandis que les guerriers des lignes arrière bénéficient d'un bonus défensif.

Options de mouvement : les guerriers en formation de combat peuvent marcher et courir.



Formation défensive

Les guerriers s'alignent dans une formation défensive fermée afin d'opposer la plus grande force de résistance possible aux attaquants.

Avantages dans la bataille : tous les guerriers en formation défensive obtiennent un bonus défensif.

Options de mouvement : les guerriers en formation défensive restent immobiles jusqu'à ce qu'ils changent de formation.



Formation de marche

Une unité qui adopte cette formation peut se déplacer librement à travers l'écran de jeu.

Avantages dans la bataille : les guerriers en formation de marche bénéficient de légers avantages lorsqu'ils attaquent ou qu'ils se défendent. Ces avantages ne sont cependant pas assez importants pour être indiqués par un cercle de sélection jaune ou rouge. Les membres d'une unité ayant adopté cette formation se battent mieux que s'ils étaient en simple formation de peloton.

Options de mouvement : en formation de marche, vos guerriers peuvent marcher et courir.



Formation offensive

Les guerriers d'une formation offensive attaquent sans se préoccuper de leur défense.

Avantages dans la bataille : tous les guerriers en formation offensive ont un bonus offensif.

Options de mouvement : les guerriers en formation offensive peuvent marcher et courir.

Combat à distance

Seuls les archers et les équipes d'artillerie peuvent se battre dans des combats de longue portée (voir p. 70).



Lancer une attaque à distance

Pour lancer une attaque à distance, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un personnage ennemi individuel ou sur l'étendard d'une unité ennemie. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Lancer une attaque à distance dans la palette de commande de votre unité d'artillerie ou de votre pièce d'artillerie.

Vos unités d'artillerie peuvent uniquement viser les personnages ennemis individuels et les unités ennemies dans leur globalité, mais les pièces d'artillerie peuvent également viser les structures ennemies ou tout espace libre se trouvant dans son champ de tir. Assurez-vous seulement que la pièce d'artillerie est armée et que la cible se trouve dans son champ de tir.

Pour mettre fin aux attaques à longue portée, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton Terminer le combat à distance ou donnez un nouvel ordre à votre unité d'artillerie.

Vos unités d'artillerie passent automatiquement des combats à longue distance aux combats rapprochés dès qu'un ennemi a atteint la distance du combat rapproché.



Munitions spéciales

Deux des nations barbares peuvent utiliser des types de projectiles spéciaux, que leurs chefs doivent néanmoins acheter sous la forme d'options militaires :

- Les archers et les hommes d'artillerie celtes peuvent utiliser des projectiles enflammés, caractérisés par une courte portée mais par un niveau de dommages supérieur aux projectiles standard.
- Les archers hunniques peuvent utiliser des projectiles toxiques qui, à l'instar des projectiles enflammés, se caractérisent par une courte portée mais un niveau de dommages supérieur.

Comme les projectiles standard, les munitions spéciales peuvent être utilisées dans les combats à distance ; vous devez pour ce faire appuyer sur le bouton approprié dans la palette de commande de l'unité.

Dommmages infligés par les projectiles à longue portée

Les personnages et structures de votre tribu n'enregistrent aucun dommage lors des attaques à distance menées par votre artillerie.

Combat rapproché

Toutes les unités de combat, les chefs et les prêtres peuvent s'engager dans des combats rapprochés.

Attaques de combat rapproché

Pour que vos unités lancent une attaque de combat rapproché, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur un personnage ennemi individuel ou sur l'étendard d'une unité ennemie. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Lancer une attaque rapprochée dans la palette de commande de cette unité. Notez que ce bouton est le seul moyen d'engager les unités d'artillerie dans un combat rapproché, car un simple clic avec le bouton droit sur un ennemi ordonne à ces unités de l'attaquer avec leurs armes à longue portée.

Les combattants de deux camps ennemis qui s'affrontent s'engagent automatiquement dans un combat rapproché, même sans instructions directes de votre part. Notez que dans ce contexte, le terme « guerriers » se rapporte non seulement aux membres d'une unité de combat, mais aussi aux chefs et prêtres, qui sont capables de s'engager dans un combat rapproché. En revanche, les unités civiles et les habitants de la colonie ne portent pas d'armes et fuient toujours les ennemis qui arrivent à la distance du combat rapproché.

Une fois qu'une unité est engagée dans un combat rapproché, elle ne se déplace plus de la manière habituelle. Le seul moyen de séparer une telle unité du combat est de lui donner l'ordre de se replier (voir ci-dessous).

Un repli est automatiquement ordonné, sans aucune action de la part du joueur, dès que le moral d'une unité est tombé à « 0 ».

Si les participants à un combat rapproché ne reçoivent pas l'ordre de se replier, ils combattent jusqu'à la destruction de l'une des unités.



Formations de combat rapproché

Les unités de combat conservent également leur formation dans le combat rapproché. Notez cependant qu'il existe une grande différence entre la formation en peloton et les autres formations :

Dans le combat rapproché, tous les guerriers d'une formation en peloton recherchent leurs propres adversaires, ce qui permet de s'assurer que tous les guerriers d'une unité participent au combat.

Dans les autres formations, les guerriers conservent leur formation en toutes circonstances, même si cela signifie que seuls quelques membres de l'unité peuvent combattre les personnages ennemis.

En tant que joueur, vous pouvez toujours ordonner à l'une des unités actuellement engagées dans un combat rapproché d'adopter la formation du

peloton afin de vous assurer que tous les guerriers participent au combat. Pendant un combat, une unité de combat ne peut pas adopter une autre formation hormis celle du peloton.

Unités d'artillerie dans le combat rapproché

Lorsqu'elle est engagée dans un combat rapproché avec son adversaire, une unité d'artillerie ne peut pas se servir de ses armes à longue portée.

Repli du combat rapproché

Vous pouvez ordonner à votre unité de se replier à tout moment dans un combat rapproché afin d'échapper au danger et de retrouver une totale liberté d'action. Une telle fuite laissera évidemment des séquelles à vos unités. En cas de repli, les valeurs des unités impliquées seront réduites de la manière suivante :

- Les unités de combat enregistrent une baisse de moral.
- Les prêtres enregistrent une perte de points de magie.
- Les chefs enregistrent une perte de points de gloire.

Règles du combat rapproché

Un combat rapproché se déroule entre personnages individuels, même s'ils appartiennent à une unité. Le combat rapproché entre des personnages individuels est une séquence d'attaques mutuelles, au cours desquelles tous les personnages doivent combattre un seul adversaire à la fois.

Dans toutes les attaques, la valeur offensive modifiée du guerrier est comparée à la valeur défensive modifiée de l'adversaire.

Si cette valeur offensive est inférieure à la valeur défensive, le combattant ne peut pas asséner de coup.

Cependant, si la valeur offensive définitive du combattant est supérieure à la valeur défensive définitive de l'adversaire, alors il lui assène un coup et les points de vie de l'adversaire sont réduits par les dommages infligés par l'arme du combattant.

La valeur offensive de base du combattant est augmentée ou réduite en fonction des facteurs de modification suivants :

- **Avantage de hauteur** : si l'attaquant se tient à un niveau supérieur au défenseur, il reçoit un bonus sur sa valeur offensive.
- **Bonus pour le type de troupe** : comme le décrit la section « Types de troupe », un guerrier peut obtenir un bonus offensif s'il appartient à certains types de troupe.
- **Bonus de formation** : comme le décrit la section « Formations » ci-dessus, la formation d'une unité de combat peut entraîner un bonus offensif.
- **Caractéristiques spéciales** : les caractéristiques spéciales d'une nation peuvent affecter la valeur offensive.
- **Coup aléatoire** : chaque attaquant a une chance aléatoire de toucher son adversaire, même si cela est impossible si vous considérez les autres valeurs de combat.

La valeur défensive de base d'un adversaire est augmentée ou réduite en fonction des facteurs de modification suivants :

- **Bonus de formation** : comme le décrit la section « Formations » ci-dessus, la formation d'une unité de combat peut entraîner un bonus défensif.
- **Caractéristiques spéciales** : les caractéristiques spéciales d'une nation peuvent affecter la valeur défensive.

Artillerie

Les pièces d'artillerie sont considérées comme des unités de combat à distance et sont utilisées selon les règles suivantes.

Construction et équipage

Les pièces d'artillerie peuvent être construites par les villageois à l'aide des ressources de la maison principale ou par des unités civiles à l'aide des ressources transportées sur les chevaux de somme.

Une pièce d'artillerie doit être armée pour être utilisée sous la forme d'une unité de combat à distance. Si elle se trouve dans une colonie, elle peut être armée par les habitants ou par une unité civile. À l'extérieur des colonies, les pièces d'artillerie ne peuvent être manipulées que par les membres d'une unité civile.

Une pièce d'artillerie peut avoir un équipage de deux civils maximum. Son maniement avec un seul civil n'affecte pas sa performance. Tout comme une unité civile, l'équipage d'une pièce d'artillerie ne participe pas au combat rapproché ; il quitte l'arme dès qu'un ennemi arrive à une distance de combat rapproché.

Alignement et bataille à distance



Toutes les pièces d'artillerie ont un champ de tir, indiqué par des lignes vertes sur la surface d'écran de jeu pour la pièce d'artillerie sélectionnée. Le champ de tir indique la zone pouvant actuellement être touchée par les projectiles de la pièce d'artillerie.

Réglez l'alignement du champ de tir à l'aide des boutons **Tourner à gauche** et **Tourner à droite**.

Il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris dans le champ de tir indiqué pour ordonner à la pièce d'artillerie de lancer un seul coup dans cette direction. Si vous cliquez sur un objet ennemi (personnage individuel, unité ou structure) comme cible, la pièce d'artillerie continue de tirer jusqu'à ce que la cible soit détruite ou qu'elle ait quitté le champ de tir. Si vous ne déterminez pas un objet ennemi, mais que vous cliquez sur un espace libre dans le champ de tir, la pièce d'artillerie tire un seul coup.

Les valeurs de jeu les plus importantes

Points de vie

Toutes les structures et les personnages ont des points de vie. Reportez-vous aux paragraphes suivants pour connaître les conditions d'augmentation et de réduction des points de vie pour les différents groupes d'objets. Les points de vie des objets ne peuvent pas être récupérés au-delà de la valeur maximale fixée.

Points de vie des personnages

Un personnage perd des points de vie s'il enregistre des dommages ou s'il utilise le type de mouvement « courir ». Cette règle ne concerne pas les personnages du type de troupe « cavalerie ». Dès que les points de vie d'un personnage sont tombés à « 0 », il meurt.

Il existe plusieurs moyens de récupérer des points de vie :

Régénération naturelle : les points de vie des personnages inactifs sont automatiquement récupérés tant qu'ils n'exécutent pas de tâche spécifique. Il s'agit cependant d'un moyen lent de récupérer des points de vie.

Consommation de nourriture : dès qu'un personnage est dans une colonie ou dans le rayon d'influence d'une unité civile de sa tribu, il acquiert automatiquement des points de vie en consommant de la nourriture dans la maison principale de la tribu ou sur les chevaux de somme de l'unité civile. Il s'agit d'une méthode relativement rapide pour un personnage de récupérer ses points de vie, notamment s'il se trouve dans sa colonie ou dans le rayon d'influence d'une unité civile.

Magie païenne : les druides celtes peuvent récupérer les points de vie d'un personnage en utilisant le pouvoir magique « Guérison ».

Points de vie des structures

Les structures perdent des points de vie si elles enregistrent des dommages. Si les points de vie d'un bâtiment tombent à « 0 », le bâtiment reste où il est sous la forme d'une ruine et peut être réparé par les villageois. Cependant, dans le cas d'une dissolution de colonie, le bâtiment disparaît de l'écran de jeu (voir p. 79).

Dès que les points de vie d'une pièce d'artillerie ou d'une barricade celte (également classée parmi les structures) tombent à « 0 », ces structures sont considérées comme entièrement détruites et ne peuvent pas être réparées.

Pour recouvrer les points de vie perdus, les villageois sont envoyés au bâtiment endommagé pour le réparer (voir p. 34).

Moral

Les habitants d'une colonie et les membres d'une unité sont les seuls personnages qui possèdent une valeur de moral.

Moral de la colonie

Tous les habitants d'une colonie ont une valeur de moral individuelle. Le moral de la colonie est déterminé en établissant la valeur moyenne des points de moral de tous les habitants. Il est affiché dans la zone d'informations, sous la barre des points de vie. Vous pouvez y accéder en sélectionnant la maison principale de la colonie. Les facteurs suivants peuvent affecter le moral des habitants de votre colonie :

Régénération naturelle : un personnage inactif augmente automatiquement ses points de moral tant qu'il n'est affecté à aucun poste particulier. Il s'agit néanmoins d'un moyen relativement lent d'augmenter les points de moral.

Offrande d'or : les offrandes d'or améliorent le moral de tous les habitants de la colonie (voir p. 45).

Surpopulation : si le nombre d'habitants d'une colonie dépasse le maximum autorisé, les habitants de la colonie enregistrent une baisse lente mais continue des points de moral tant que cet état de surpopulation continue.

Dissolution d'une unité : chaque fois qu'une unité est dissolue dans la maison principale de la colonie, la valeur de moral de ses membres sera reflétée dans le moral de la colonie dès qu'ils quittent la maison principale sous la forme de simples villageois.

Moral d'une unité

Tous les membres d'une unité civile ou de combat ont des points de moral individuels. La valeur de moral de tous les membres de l'unité est utilisée pour déterminer la valeur moyenne ou le moral de l'unité. Celui-ci est affiché dans la zone d'informations, sous la barre des points de vie. Vous pouvez y accéder en sélectionnant l'unité. Les facteurs suivants peuvent affecter le moral des membres de votre unité :

Régénération naturelle : un guerrier inactif augmente automatiquement ses points de moral tant qu'il n'est affecté à aucun poste particulier. Il s'agit cependant d'un moyen relativement lent d'augmenter les points de moral.

Victoire : la valeur du moral de tous les membres d'une unité augmente chaque fois que l'unité remporte une bataille (c'est-à-dire qu'elle écrase un ennemi ou le force à se replier).

Repli : les points de moral de tous les membres de l'unité chutent lorsqu'ils reçoivent l'ordre de se replier.

Pertes : le moral de tous les membres d'une unité chute chaque fois que l'un d'eux meurt.

Chef : tous les chefs ont le pouvoir de remonter temporairement le moral des unités situées dans leur rayon de commandement (voir p. 31).

Détruire par le feu : le moral d'un membre d'une unité augmente chaque fois qu'il ou qu'elle met le feu à une structure (voir p. 39).

Offrande d'or : les offrandes d'or améliorent instantanément le moral de tous les membres de l'unité (voir p. 46).

Se regrouper : chaque fois que deux unités se regroupent, le moral de l'unité est recalculée, ce qui signifie que sa valeur change.

Gloire

Les chefs sont les seuls personnages ayant des points de gloire. Ils peuvent les utiliser pour motiver les unités de combat qui se trouvent dans leur rayon de commandement ou pour acheter des options de développement pour eux et leur tribu (voir p. 73).

Un chef obtient la gloire en entraînant sa tribu dans la destruction des unités et des structures ennemies.

Points de magie

Les prêtres païens sont les seuls personnages possédant des points de magie. Ils sont consommés chaque fois qu'ils utilisent un pouvoir magique. Il existe deux moyens de récupérer les points de magie perdus :

Régénération naturelle : un prêtre inactif obtient automatiquement des points de magie tant qu'il n'est pas affecté à une tâche spécifique. Il s'agit là cependant d'un moyen relativement lent d'augmenter les points de magie.

Lieu de sacrifice : chaque fois qu'un prêtre se trouve dans une colonie et que cette colonie possède un lieu de sacrifice où sont stockés les points de magie, ceux-ci sont automatiquement transférés au prêtre, ce qui signifie qu'il récupère ses points de magie plus rapidement.

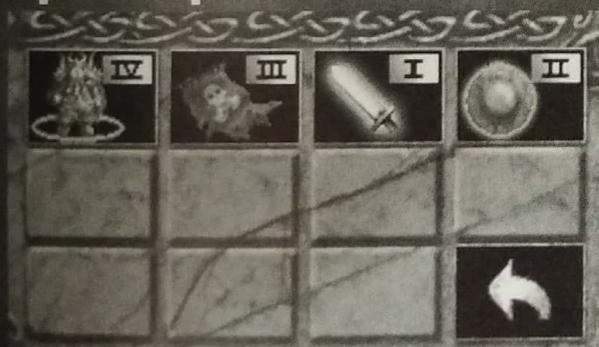
Pour des informations complémentaires sur ce sujet, consultez le chapitre Magie païenne ci-dessous (voir p. 75).

Options de développement

Un chef peut utiliser les points de gloire obtenus pour acheter un certain nombre de compétences supplémentaires pour lui et sa tribu. Ces compétences sont appelées des options de développement et peuvent être divisées en trois catégories : options personnelles, options militaires et options de construction, qui vous seront expliquées ci-dessous.

Dès que les options de développement ont été achetées et réglées avec les points de gloire du chef, la tribu peut s'en servir chaque fois qu'elle en a besoin.

Options personnelles



Les options personnelles correspondent uniquement aux caractéristiques et aux compétences du chef. Il existe quatre niveaux pour chaque type d'option personnelle. Chaque niveau améliore un peu plus la valeur de jeu acquise.

Rayon de commandement

Tous les niveaux de cette option augmentent un peu plus le rayon de commandement du chef, comme cela est indiqué sur l'écran de jeu.

Pouvoir de motivation

La durée et la quantité de bonus de moral que les unités peuvent recevoir lorsqu'elles se trouvent dans le rayon de commandement de leur chef augmentent avec chaque niveau acheté.

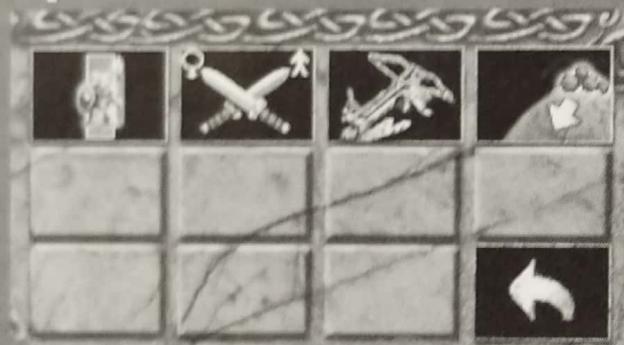
Valeur offensive

Chaque niveau de cette option augmente un peu plus la valeur offensive du chef.

Valeur défensive

Chaque niveau de cette option augmente un peu plus la valeur défensive du chef.

Options militaires



Toutes les options de développement militaire augmentent un aspect de la puissance de combat de la tribu. La plupart des types d'option militaire contiennent plusieurs options séparées, qui doivent être achetées une par une.

Types de formation

Chaque option individuelle achetée permet aux unités de combat de la tribu d'utiliser un nouveau type de formation (voir p. 65).

Types de guerrier

Chaque option individuelle achetée ajoute un nouveau type de guerrier à l'éventail de guerriers dont une tribu peut s'équiper et qu'elle peut employer.

Artillerie

Chaque option individuelle achetée fournit à la tribu la possibilité de construire et d'utiliser un nouveau type d'artillerie. La nation des Huns n'a pas d'option d'artillerie.

Caractéristiques spéciales

Chaque option individuelle achetée fournit à la tribu une nouvelle caractéristique nationale spéciale. Les caractéristiques spéciales des nations barbares sont décrites au chapitre 6 (voir p. 51).

Options de construction



L'achat d'options de construction permet à une tribu de construire de nouveaux types de structures et d'agrandir les constructions existantes.

Options initiales

Un type de structure qui n'a pas encore été construit par la tribu peut être acheté en tant

qu'option initiale et sera ensuite disponible dans le menu de sélection approprié des habitants de la colonie (voir p. 32).

Options d'agrandissement

Un grand nombre de structures construites dans votre colonie peuvent ensuite être agrandies. Vous pouvez acheter la capacité de moderniser une structure existante en achetant une nouvelle fois le type de structure approprié.

Les textes d'aide des boutons indiquent les options d'agrandissement disponibles pour la structure sélectionnée.

Pour les types de structure ayant plusieurs options d'agrandissement, les différentes options d'agrandissement peuvent être achetées une par une.

Magie païenne

Dans **Against Rome**, la magie païenne est un secteur dans lequel les nations barbares sont bien supérieures à leurs adversaires romains. Vous avez besoin de lieux de sacrifice et de prêtres pour utiliser les pouvoirs magiques.

Lieux de sacrifice

La capacité de construire des lieux de sacrifice doit d'abord être achetée par le chef comme option de construction (voir ci-dessus).

Une fois l'option achetée, vous pouvez construire autant de lieux de sacrifice que vous le souhaitez dans votre colonie. Le nombre de lieux de sacrifice détermine le nombre de pouvoirs magiques que vos prêtres seront en mesure de maîtriser. Tous les prêtres peuvent maîtriser un maximum de quatre pouvoirs magiques différents, ce qui signifie qu'il n'est pas utile de construire plus de quatre lieux de sacrifice dans votre colonie.

Les lieux de sacrifice sont conçus pour fournir à vos prêtres les points de magie nécessaires à la pratique de la magie païenne. Pour qu'un lieu de sacrifice obtienne de nouveaux points de magie, vous devez offrir des sacrifices humains. Les habitants de votre colonie sont prêts à sacrifier

leurs vies aux dieux lorsque vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton approprié (voir p. 29).

Les autres types de personnages ne conviennent pas aux sacrifices.

Chaque fois qu'un sacrifice humain est accompli, les points de vie des habitants de la colonie sont convertis en points de magie conservés sur le lieu de sacrifice.

Un prêtre qui veut récupérer ses points de magie personnels n'a qu'à se trouver sur le site de votre village pour prendre les points de magie du lieu de sacrifice.

Prêtres

Vous pouvez à tout moment former n'importe quel habitant de la colonie à la prêtrise. Notez cependant que chaque prêtre coûte un volume considérable de ressources. Servir les déités païenne est une tâche à vie, ce qui explique que les prêtres, contrairement aux membres d'une unité, ne peuvent pas redevenir de simples villageois.

Les prêtres sont d'excellents guerriers de combat rapproché, mais leur atout principal est leur habilité à utiliser les pouvoirs magiques. Tous les prêtres peuvent maîtriser jusqu'à quatre pouvoirs magiques différents. La quantité exacte dépend du nombre de lieux de sacrifice construits dans votre colonie (voir ci-dessus).

Chaque fois que votre prêtre utilise un pouvoir magique, il consomme des points de magie. Chaque pouvoir magique peut être utilisé aussi souvent que vous le souhaitez tant que votre prêtre possède assez de points de magie. Comme cela a été décrit ci-dessus, un prêtre peut récupérer ses points de magie dans sa colonie à condition que ses lieux de sacrifice contiennent une réserve de points de magie.

Les prêtres perdent une portion de leurs points de magie non seulement lorsqu'ils utilisent des pouvoirs magiques, mais aussi lorsqu'ils fuient un combat rapproché avec la fonction **Se replier** (voir p. 36).

Pouvoirs magiques

Les quatre pouvoirs magiques pouvant être utilisés par un prêtre sont classés en fonction de leur efficacité et coûtent différentes quantités de points de magie. Pour une description détaillée de tous les pouvoirs magiques, consultez le chapitre **Les nations barbares** (voir p. 51).

Colonies

Dans **Against Rome**, toutes les tribus ont leur propre colonie.

Fondation d'une colonie

Seules les unités civiles peuvent fonder des colonies (voir p. 43).

Lorsque vous fondez une colonie, la première structure construite est la maison principale. La position de la maison principale détermine le site de la colonie (voir ci-dessous).

L'unité civile peut ensuite être dissoute dans la maison principale nouvellement construite. Ses anciens membres deviennent les premiers habitants de la colonie et peuvent construire les premières structures en se servant des ressources apportées (stockées dans l'entrepôt de la maison principale).

Si vous voulez former une nouvelle unité civile capable de fonder une nouvelle colonie, assurez-vous qu'elle emporte assez de ressources pour la construction de la maison principale, des sites de production les plus importants (atelier de menuiserie, mine) et d'un logement. Une tribu ne peut pas avoir plus d'une colonie à la fois.

Sélection d'un site approprié

Lorsque vous cherchez un site approprié pour y implanter votre colonie, assurez-vous de placer votre maison principale au centre d'une zone étendue et plate, car vous aurez besoin d'une surface plane pour construire les bâtiments de votre colonie.

Le site de la colonie

La maison principale correspond toujours au centre du site rectangulaire de la colonie. Vous pouvez vérifier les dimensions du site de votre colonie à tout moment en cliquant sur votre maison principale. Les limites du site de la colonie sont indiquées par une ligne en pointillés sur l'écran de jeu. Tous les bâtiments que vous souhaitez construire dans votre colonie doivent être érigés sur le site de la colonie.

Habitants de la colonie

Le site de la colonie correspond à la zone de l'écran de jeu où les habitants peuvent se déplacer librement. Les habitants de la colonie ne quittent pas le site de votre village de leur propre initiative. Même si vous leur donnez un ordre direct de se déplacer et si vous les obligez à quitter leur colonie, ils y retournent rapidement. Les chefs, les prêtres et les unités sont les seuls à pouvoir quitter le site de la colonie à tout moment.

Consommation de nourriture

Pour récupérer les points de vie perdus avec la nourriture stockée dans la maison principale (voir p. 71), les personnages doivent se trouver sur le site du village.

Points de magie

Pour récupérer les points de magie perdus avec les points de magie stockés sur les lieux de sacrifice (voir p. 75), les prêtres doivent se trouver sur le site du village.

Offrandes d'or

Pour augmenter le moral d'une unité avec la fonction Faire une offrande aux unités de la maison principale (voir p. 46), cette unité doit se trouver sur le site du village.

Dissolution des unités

Pour dissoudre une unité dans votre maison principale (voir p. 28), cette unité doit se trouver sur le site du village.

Invasion d'une colonie

L'une des conditions d'invasion d'une colonie est qu'aucune unité de combat ennemie ne se trouve sur le site du village à envahir.

Construction et agrandissement de bâtiments

Dès que vous avez ordonné aux villageois de construire un bâtiment (voir p. 32), les ressources nécessaires seront automatiquement prises dans l'entrepôt de la maison principale.

Cela signifie que vous pouvez interrompre le processus de construction à tout moment et le reprendre sans avoir à utiliser de nouvelles ressources.

Réparation des bâtiments

Lorsque vous ordonnez aux habitants de votre colonie de réparer un bâtiment endommagé (voir p. 34), cela ne vous coûte aucune ressource.

Agrandissement des bâtiments

Les bâtiments accompagnés d'un adjectif qualifiant leur taille (par ex. « petite armurerie ») peuvent être agrandis dès que vous avez acheté l'option correspondante avec les points de gloire de votre chef. Un bâtiment peut avoir un maximum de deux niveaux d'agrandissement ; le nom d'un bâtiment agrandi à son maximum est accompagné de l'indication « grand » (par ex. « grande armurerie »).

L'agrandissement d'un bâtiment nécessite des ressources, prises directement dans l'entrepôt de la maison principale dès que vous en donnez l'ordre aux villageois.

En fonction du type de structure, vous tirerez les bénéfices suivants de l'agrandissement en plus de l'augmentation de ses points de vie :

Entrepôt de la maison principale : chaque niveau d'agrandissement augmente la capacité de l'entrepôt.

Sites de production : chaque niveau d'agrandissement augmente la productivité du site en question. Cela signifie que vous aurez besoin de moins de matières premières ou de moins de temps pour la production d'une ressource.

Logement : chaque niveau d'agrandissement augmente la valeur de confort de ce bâtiment (voir p. 46).

Invasion d'une colonie

Vous pouvez envahir la colonie d'une tribu ennemie à condition de remplir trois conditions :

1. Votre tribu n'a pas de colonie pour le moment.
2. Votre chef se trouve sur le site du village à envahir.
3. Il n'y a pas d'unité de combat, de chef ou de prêtre ennemis sur le site du village à envahir.

Si ces trois conditions sont réunies, vous pouvez envahir la colonie ennemie à l'aide de la fonction appropriée du chef (voir p. 31). ((Reference to Chapter 4. Unités/Le chef/Envahir une colonie))

À partir du moment où vous avez pris possession de la colonie, toutes les structures et villageois ennemis appartiennent à votre tribu.

Invasion de la colonie d'une nation étrangère

Vous pouvez également envahir la colonie d'une nation barbare étrangère, voire romaine, de la manière décrite ci-dessus. Notez cependant si vos villageois sont en mesure de réparer les bâtiments acquis de cette manière, ils ne peuvent pas les agrandir.

Tous les nouveaux bâtiments construits dans une colonie prise à une nation étrangère seront toujours des structures de votre propre nation. Il est impossible de construire des structures appartenant à une nation étrangère.

Dissolution d'une colonie

Vous pouvez dissoudre votre colonie à tout moment en utilisant la fonction de la maison principale (voir p. 45).

Une fois que vous en avez donné l'ordre aux villageois, un maximum de 40 villageois se dirigent automatiquement vers la maison principale pour y être transformés en unités civiles. Si l'entrepôt de la maison principale contient assez de ressources, la première unité civile ainsi créée transporte assez de ressources pour fonder une nouvelle colonie.

Les villageois incapables d'être transformés en unités civiles (par ex. parce qu'ils n'ont pas de chevaux) sont supprimés de l'écran de jeu avec les bâtiments de la colonie abandonnée.

8. Types de scénario

Scénarios à un joueur

Scénarios du didacticiel

Cliquez sur **Didacticiel** dans le menu principal pour ouvrir le menu de sélection du didacticiel. Nous vous conseillons de jouer les scénarios de didacticiel dans l'ordre afin de vous familiariser avec **Against Rome** étape par étape.

Pour des informations supplémentaires, cliquez sur le bouton **Description du scénario**. Pour commencer un scénario de didacticiel, cliquez sur le bouton **Charger** dans le coin inférieur droit de votre écran.

Campagne

Cliquez sur **Campagne** dans le menu principal pour ouvrir le menu de sélection de la campagne.

Avant de commencer à jouer dans la grande campagne d'**Against Rome**, saisissez un nom d'utilisateur dans la zone de texte de la partie supérieure de l'écran. Cela vous permettra de conserver le stade atteint dans votre campagne, même si une autre personne joue à la campagne **Against Rome** sur votre ordinateur.

Commencez la campagne en cliquant sur le symbole du premier scénario (le crâne portant un casque à l'extrême gauche de l'écran). Une capture d'écran et le nom du scénario de la campagne apparaissent alors sous le menu de sélection des scénarios.

Pour des informations supplémentaires, cliquez sur le bouton **Description du scénario**. Pour lancer un scénario de campagne, cliquez sur le bouton **Charger** dans le coin inférieur droit de l'écran.

La campagne traite du dramatique destin des tribus barbares à l'époque de la migration des nations. Dans le cadre de l'histoire principale, vous devez parfois choisir votre nation. De cette manière, vous pouvez créer votre propre histoire autour des événements qui ont marqué la chute de Rome.

Vous pouvez retourner à un scénario terminé à tout moment pour y rejouer. De la même manière, vous pouvez retourner au même scénario et décider de changer de camp en choisissant de représenter une autre nation.

Scénarios historiques

Cliquez sur **Scénarios historiques** dans le menu principal pour ouvrir le menu de sélection des scénarios et accéder aux scénarios historiques.

Nous avons sélectionné pour vous un total de cinq batailles historiques célèbres de la période de la migration des nations. Vous pouvez choisir votre camp parmi les deux camps impliqués dans la bataille. Vous pouvez même choisir le camp du puissant Empire romain.

Une fois que vous avez sélectionné le scénario de votre choix en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur une entrée de la liste, vous pouvez

alors décider de jouer à ce jeu avec la carte affichée ou avec la fonction « brume de guerre » activée (voir p. 15)

Pour des informations supplémentaires, cliquez sur le bouton **Description du scénario**. Pour lancer un scénario historique, cliquez sur le bouton **Charger** dans le coin inférieur droit de l'écran.

La partie libre

Cliquez sur Partie libre dans le menu principal pour ouvrir le menu de sélection des nations et accéder aux parties libres.

Le menu de sélection des nations

Il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'une des trois armures pour sélectionner la nation à représenter.

Cliquez sur le bouton Suivant pour accéder au menu de sélection des étendards.

Le menu de sélection des étendards

Dans le menu de sélection des étendards, cliquez avec le bouton gauche sur les deux flèches situées à droite et à gauche de l'illustration afin de choisir un emblème pour votre tribu barbare.

Vous pouvez également donner un nom individuel au chef de votre tribu. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer dans la zone de texte, de taper le nom de votre choix et de confirmer votre entrée en appuyant sur la touche Entrée.

Cliquez sur le bouton Suivant pour ouvrir le menu de sélection des scénarios et accéder aux parties libres.

Le menu de sélection des scénarios

Une fois que vous avez sélectionné un lieu pour le scénario en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'entrée correspondante dans la liste, vous pouvez décider de jouer à cette partie avec la carte affichée ou avec la fonction « Brume de guerre » activée (voir p. 15)

Pour des informations supplémentaires, cliquez sur le bouton Description du scénario. Pour lancer la partie libre, cliquez sur le bouton Charger dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu.

Scénarios multijoueurs

Cliquez sur **Multijoueur** dans le menu principal pour accéder aux scénarios multijoueurs dans **Against Rome**.

Type de connexion

Commencez par sélectionner un type de connexion approprié. Vous avez le choix entre trois options :

Internet

Pour pouvoir jouer à une session multijoueur sur Internet, vous avez évidemment besoin d'une connexion Internet. Vous devez vous connecter à Internet avant de pouvoir commencer à jouer dans une session multijoueur.

Cliquez sur le bouton **Utiliser Internet** pour accéder à une liste des parties disponibles ou pour créer votre propre partie.

Réseau/Réseau local

Pour jouer sur une connexion de réseau local, vous avez besoin d'un adaptateur de réseau local et vous devez être connecté à un réseau local. Cliquez sur le bouton Utiliser réseau/réseau local pour accéder à une liste des parties disponibles ou pour créer votre propre partie.

GameSpy

Pour participer à une partie multijoueur sur le serveur GameSpy, vous avez besoin d'une connexion Internet et d'un navigateur Web sur votre ordinateur.

Après avoir sélectionné cette option en cliquant sur le bouton **Utiliser GameSpy**, vous êtes automatiquement connecté à un serveur sur lequel on vous demandera de créer un profil de joueur.

Si vous avez déjà un profil de joueur GameSpy, vous pouvez vous inscrire ici avec votre nom et votre mot de passe.

Une liste des parties **Against Rome** disponibles hébergées par d'autres joueurs est alors affichée dans le salon GameSpy.

Pour participer à l'une de ces parties multijoueurs, cliquez sur une partie dans la liste, puis sur **Rejoindre**. Si vous voulez héberger votre propre partie, cliquez sur **Créer**.

Liste des parties disponibles

Sur cet écran, vous devez commencer par saisir votre **nom de joueur** dans la zone de texte du coin supérieur droit.

Vous verrez alors votre **adresse IP** dans le coin supérieur droit de l'écran.

Si vous avez plusieurs adresses (par ex. si vous avez plusieurs cartes réseau), vous pouvez sélectionner l'adresse de votre choix dans la liste déroulante.

Cliquez sur **Rechercher les parties à rejoindre** pour afficher ou actualiser la liste des parties disponibles. Vous pouvez alors trier les entrées de la liste selon les différentes catégories en utilisant les boutons appropriés.

Vous pouvez rejoindre une partie « ouverte » existante en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'entrée correspondante et en confirmant votre choix en utilisant le bouton **Rejoindre une partie**.

Vous devrez peut-être saisir un mot de passe, puis vous accéderez à la préparation de la partie (voir ci-dessous).

Si vous voulez héberger votre propre partie multijoueur, il vous suffit de cliquer sur le bouton **Créer une partie**. Vous devez alors saisir un nom et, si vous le souhaitez, un mot de passe pour votre partie avant d'accéder à l'écran de sélection des scénarios.

Sélection du scénario

Sur cet écran, en tant qu'hôte, vous devez sélectionner un scénario multijoueur. Choisissez l'un des trois types de partie dans le coin inférieur droit de l'écran :

Type de partie 1 : construction

Ce type de partie ressemble au mode de partie libre à un joueur : pour commencer, tous les joueurs fondent leurs colonies et essaient d'agrandir leur tribu le plus vite possible tout en affrontant les tribus des autres joueurs.

Type de partie 2 : match à mort

Dans ce type de partie, tous les joueurs commencent avec une colonie entièrement construite et plusieurs unités de combat. Le but du jeu est de vaincre tous les autres joueurs.

Type de partie 3 : historique

Vous pouvez vous engager dans les mêmes batailles que dans les scénarios historiques du mode solo. Vous pouvez jouer dans ces scénarios avec 2 ou 8 joueurs.

Tous les types de partie incluent plusieurs scénarios, répertoriés les uns après les autres. Pour des informations supplémentaires sur un scénario spécifique, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le scénario dans la liste, puis cliquez sur le bouton **Description du scénario**.

Une fois que vous avez décidé de jouer dans un scénario donné, vous pouvez, en qualité d'hôte, déterminer une limite de temps pour la partie et décider de jouer avec la carte affichée (c'est-à-dire sans « brume de guerre », voir p. 15) en utilisant la liste déroulante.

Une fois que vous avez réglé tous les paramètres selon vos préférences, cliquez sur le bouton **Lancer la partie** pour accéder à la préparation de la partie.

Préparation de la partie

En tant que joueur (client), vous pouvez utiliser cet écran pour déterminer plusieurs conditions pour votre équipe dans les scénarios de construction et de match à mort :

Cliquez sur une entrée ouverte sous **Sélectionner une équipe** pour déterminer le numéro de votre équipe.

Utilisez la liste déroulante pour sélectionner la nation que vous souhaitez représenter.

Sélectionnez un emblème pour votre équipe en cliquant de manière répétée sur l'illustration Étendard.

Vous pouvez maintenant déterminer un détachement en coordination avec les autres joueurs.

Une fois que vous êtes satisfait des sélections effectuées, prévenez votre hôte que vous êtes prêt à jouer en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur la case au bout de la ligne.

Si vous hébergez la partie, cet écran vous permet également de bloquer n'importe quel nombre d'équipes (afin de limiter le nombre de joueurs) ou de les faire jouer par l'ordinateur.

Vous pouvez également choisir de déterminer une nouvelle limite de temps ou de jouer avec la carte affichée.

Dès que toutes les équipes ont envoyé le message Prêt, laissez votre scénario démarrer en cliquant sur le bouton Lancer la partie.

Scénarios historiques multijoueurs

Dans les scénarios historiques multijoueurs, le nom de l'équipe, la nation, l'étendard et l'équipe ont déjà été déterminés et ne peuvent pas être changés.

Crédits

Independent Arts Software

Directeur et producteur exécutif

Holger Kuchling

Directeur artistique

Andreas Adamek

Concept et conception du jeu

Hartwig Nieder-Gassel

Programmeurs en chef

Matthias Kläge

Achim Koyen

Michael Piepgras

Uwe Schmelich

Lead Artist

Ersin Süpke

Artistes graphiques

Andreas Adamek

Christine Adamek

Stefan Anders

Daniel Hericks

Daniel Mutlu

Michael Hoffmann

Thomas Nowicki

Stefan Swoboda

Jörg Tobertge

Arkadius Ziemiński

Imajx Studio

Graphic User Interface

Thomas Nowicki

Animation et scènes cinématiques

Ersin Süpke

Effets spéciaux

Philip Kutz

Daniel Mutlu

Michael Piepgras

Musique

Reflex Studio

Kai Walter

Kai Hartwig

Effets sonores

Kai Walter

Steven Wendt

Directeur de l'administration de la base de données

Hartwig Nieder-Gassel

Effets sonores Gestion de la base de données

Philip Kutz

Concepteur en chef du scénario

Hartwig Nieder-Gassel

Concepteurs du scénario

Sascha Hartmann

Alexander Peters

Programmeur en chef du script

Andreas Timmermann

Programmeurs du script

Tobias Winkler

Matthias Keller

Concepteurs de la carte

Karolina Bartosz

Sascha Hartmann

Daniel Hericks

Hartwig Nieder-Gassel

Alexander Peters

Alexander Talmann

Recherches historiques
Hartwig Nieder-Gassel

Manuel
Hartwig Nieder-Gassel

Testeur en chef
Zoltan Kovacs

Testeurs
Karolina Bartosz
Matthias Cornelius
David Dahlhues
Sascha Hartmann
Dennis Kampert
Martin Kramer
Philip Kutz
Florian Leckebusch
Torben Lippmann
Lothar Strohbusch

JoWood Productions Software AG

Chef de développement
Erik Simon

Chef de production
Boris Kunkel

Producteur exécutif
Ralf C. Adam

Producteur
Sascha Pieroth

Directeur de la gestion produit
Michael Hengst

Directeur produit
Kay Gruenwoldt

Directeur marketing
Gerald Kossaer

Directeur de la localisation
Nikolaus Gregorcic

**Responsable de la sécurité et
de la protection intérieure**
Gerhard Neuhofer

Artiste graphique
Jaqueline Zweck

**Directeur AQ interne,
production et achats**
Fritz Neuhofer

Testeur en chef
Norbert Landertshamer
Robert Hernler
Stefan Spill

Testeurs
Joerg Berger
Markus Brucher
Martin Bucher
Uwe Drescher
Benedikt Ebli
Harald Fritz
Katharina Grassegger
Georg Grieshofer
Petra Grosseegger
Anton Handl
Oliver Helmhart
Barbara Hochwimmer
Andreas Kainer
Christian Kargl
Stefan Klaschka
Alexander Kumer
Rudolf Kussberger
Peter Lippusch
Hedwig Matl
Mario Moser
Harald Ploder
Mihai Popescu

Stephan Radosevic
Stefan Reitmaier
Eveline Rinesch
Walter Schmiedhofer
Gerald Schurl
Thomas Schwarzl
Matthias Thurner
Dagmar Tiefenbacher

Traduction

MSM GmbH Munich

Enregistrement

VioletMedia GmbH Munich
Sophie Ostria
Genna Giani

Anouck Charlier
Jean Lorrain
Etienne Gillig
Jean-Yves de Groot
Patrick Pouly
Pierre-Jean Chabert
Simon Bakouche
Yves Vatin-Perrignon
Sophie Ostria
Olivier Thomazo

Remerciements spéciaux à

“Hopper”
Christian Braun
Olli Staude-Müller
“Plex”
Martin Langbrugger
KK3000
M. Café et Mme Valériane

BBI FRANCE

Directeur Software

Benoît Clerc

Directrice de Production

Valérie Rospabé

Directeur Marketing

Fabrice Poisblaud

Chef Produit

Lionel Hiller

Marketing Online

Julie Habart

Attachés de Presse

Dorothee Jankowiak
Benoît Renart

Graphistes Marketing

Ludovic Delbeke
François Cnockaert

FONCTION	CLAVIER
Sélectionner détachement	1 - 9
Désélectionner détachement	0
Créer détachement	CTRL + (1-9)
Ajouter au détachement	MAJ + (1-9)
Désélectionner détachement sélectionné	MAJ + clic droit
Ajouter unité à la sélection	MAJ + clic gauche
Ouvrir fenêtre de chat (mode multijoueur)	C
Sélectionner destinataire individuel d'un message de chat	F11 + (1-8)
Sélectionner tous les destinataires d'un message de chat	F12
Sélectionner plusieurs destinataires individuels d'un message de chat	# + (1-8)
Envoyer message de chat	ENTRÉE
Ouvrir fenêtre de diplomatie (mode multijoueur)	D
Ouvrir fenêtre d'informations	I
Afficher information suivante (fenêtre d'informations)	SUIVANT
Afficher information précédente (fenêtre d'informations)	PRÉCÉDENT
Ouvrir fenêtre d'options	O
Fermer fenêtre	ÉCHAP
Afficher/Masquer les états des objets de jeu	F5
Afficher/Masquer les états des unités militaires	F6
Afficher/Masquer les états des unités civiles	F7
Afficher/Masquer les états des structures	F8
Défilement Haut	HAUT
Défilement Bas	BAS
Défilement Gauche	GAUCHE
Défilement Droite	DROITE
Faire défiler vers le chef	Q
Faire défiler vers la maison principale	M
Sélectionner tous les habitants de la colonie inactifs	U
Aux armes !	Z
Chargement rapide	L
Sauvegarde rapide	S
Pause partie activée/désactivée (mode solo)	PAUSE
Quitter le scénario	ÉCHAP
Quitter le programme	Alt + F4

bigben
interactive

Independent
LA
ARTS

 **JoWood**
Productions

© 2004 Published by JoWood Productions Software AG. Developed by Independent-Arts-Software.
Distributed by Bigben Interactive. All rights reserved.

ROAIGAINST0000MAN