

# PRIDE of NATIONS

MANUEL



# TABLE DES MATIERES

<b>Mentions légales</b>	5	<i>Raids</i>	27
<b>Introduction</b>	5	<b>Brouillard de guerre</b>	27
Époque victorienne	5	Procédure de détection	27
Ruée vers les Colonies	6	Valeur de détection	27
Système Militaire Détaillé	6	Valeur de furtivité	28
Améliorations Économiques	6	<b>Ravitaillement</b>	28
Facile à utiliser / Dur à Maîtriser	6	Vue d'ensemble du système de ravitaillement	28
<b>Installation</b>	6	Pénalités en cas de manque de ravitaillement	28
Configuration Système	6	Sources de ravitaillement	29
<b>Mises à jour</b>	7	Distribution du ravitaillement	29
<b>Interface</b>	7	Chariots d'approvisionnement	29
<b>Menu principal</b>	7	Dégradation de l'approvisionnement	30
Options	7	Unités Navales et Ravitaillement	30
Campagnes & Scénarios	8	Fourrage & Approvisionnement	30
Charger, Supprimer, Renommer une partie	8	<b>Climat</b>	31
Sauvegarde d'une partie	8	<b>Attrition</b>	31
Jouer par E-mail (PBEM)	8	<b>Contrôle Militaire</b>	32
<b>Gagner une partie</b>	9	Effets	32
Points de Prestiges	9	Contrôle des Structures	32
<b>Echelle de jeu</b>	9	<b>Loyauté</b>	32
<b>Nations du Monde</b>	9	Effets	32
Vue générale	9	Contrôle des Structures	33
Interface Direction de l'État: Sommaire National	9	<b>Construction d'Unités</b>	33
Attributs des nations Expliqués	11	Le Mode de construction militaire	33
<b>Politiciens, souverains et Élections</b>	15	Réserve d'unité	34
Attributs des nations et Élections	15	Homme	34
Elections, Attributs des nations et les Actions	15	Fonds d'états	34
Prise de pouvoir après les élections	15	Ressources	34
Dirigeants et Attributs des nations	15	Unités en construction sur la carte	35
<b>La Carte</b>	16	La vue du ministère de la guerre	35
Se déplacer sur la carte	17	Attributs des structures spé. pour la construct <sup>o</sup>	36
Régions & Zones maritimes	17	Restrictions de construction pour les unités	36
Régions Administratives	18	<b>Gérer votre Nation</b>	36
Théâtres	18	Moral National	36
Filtres	18	<b>Combat sur le Terrain</b>	37
<b>Organisation militaire</b>	19	Engagement du Combat	37
Compréhension du panneau des unités	19	Marche aux son du canon	37
Qu'est-ce qu'une unité?	19	Retraite	37
Manipulation des Forces	20	Déploiement	37
Unités Fixes	20	Portée de tir	37
Chaîne de Commandement	20	Tirs	37
Chefs (commandant)	20	Moral	38
Attributs des unités	21	Combat rapproché	38
Attributs des éléments	21	Suite de la bataille	38
Attributs des chefs	22	<b>Sièges</b>	38
Flottes	22	Prendre d'assaut une Structure	38
<b>Ordres</b>	23	<b>Combat Naval</b>	39
Mouvement	23	Dommages causés à des éléments	39
L'autonomie Navale	23	Effets des tirs sur les navires	39
Consommation d'Énergie	24	<b>Pertes, Remplacements et Réparations</b>	39
Blocage des déplacements	24	Structures pour la réparation des navires	39
Interception & Combinaison	25		
Ordres spéciaux	25		
Attitudes	27		



<b>Gestion de la Population</b>	<b>40</b>	<b>Négociez avec vos voisins: La Diplomatie</b>	<b>62</b>
<i>Général</i>	40	<i>Aperçu général</i>	62
<i>Paramètres Régional Représentant la Population</i>	40	<i>Valeur des relations</i>	62
<i>Démographie Régionale</i>	41	<i>Emission d'un appel diplomatique</i>	63
<i>Satisfaction de la population</i>	42	<i>Traités</i>	63
<b>Révoltes</b>	<b>44</b>	<i>Déclaration de guerre: Les types de pays et le Casus-Belli</i>	63
<i>Force et comportement</i>	44	<i>Par le droit et par la loi: Les types de région</i>	64
<i>Réserve des forces en révolte</i>	44	<i>Crises et Ordres du jour diplomatiques</i>	66
<i>Liste des régions &amp; Chance de révolte</i>	44	<i>Actions diplomatiques par type</i>	68
<i>Chance de révolte finale</i>	44	<b>Annexes</b>	<b>69</b>
<i>Gagner &amp; Perdre des révoltes</i>	45	<i>Glossaires et abréviations</i>	69
<i>Divers</i>	45	<i>Types de terrains pour les unités terrestres</i>	69
<b>Ressources et Biens</b>	<b>45</b>	<i>Raccourcis clavier et Commandes</i>	70
<i>Vue d'ensemble</i>	45	<i>Légende</i>	72
<i>Utilisation des Ressources</i>	45	<i>Symboles OTAN</i>	73
<i>Monnaie: Capital National et Privé</i>	45	<b>Crédits</b>	<b>75</b>
<i>Autoconversion de marchandises en actifs</i>	45		
<b>Stocks Nationaux</b>	<b>46</b>		
<i>Location of Resources</i>	46		
<i>Territoire National</i>	46		
<i>Fenêtre de l'encours des actifs</i>	46		
<b>Structures Economiques</b>	<b>47</b>		
<i>Vue d'ensemble</i>	47		
<i>Utilisation de l'Interface</i>	47		
<i>Coût d'opération et désactivation</i>	47		
<i>Point de collecte</i>	47		
<i>Zones Commerciales</i>	48		
<i>Productivité des Structures</i>	48		
<i>Comprendre le flux des ressources</i>	49		
<i>Ministère de Industrie et du Commerce</i>	50		
<i>Collecte et envoi des Ressources</i>	50		
<b>Le marché intérieur</b>	<b>52</b>		
<i>Objectifs</i>	52		
<i>Comment fonctionne-t-il?</i>	52		
<b>Taxes et Revenus</b>	<b>53</b>		
<b>Commerce International</b>	<b>54</b>		
<i>Généralité</i>	54		
<i>Territoire National</i>	54		
<i>Zones Commerciales</i>	54		
<i>Boîtes de commerce maritime</i>	55		
<i>La fenêtre de transaction</i>	56		
<i>Achats et Ventes</i>	56		
<b>Recherche: Technologies et Inventions</b>	<b>57</b>		
<i>Vue d'ensemble</i>	57		
<i>Système double: Inventions et Technologies</i>	57		
<i>Recherche des éléments par catégories</i>	57		
<i>Interface de recherche</i>	58		
<i>Maîtriser la recherche</i>	58		
<b>Affaires Coloniales</b>	<b>59</b>		
<i>Vue d'ensemble</i>	59		
<i>Sphères d'Influence (SOI)</i>	59		
<i>Pénétration Coloniale (CP)</i>	59		
<i>Définitions: actions coloniales</i>	59		
<i>Définitions: colonies, influence des statut et avantages</i>	60		
<i>Gagner le contrôle de Colonies</i>	61		
<i>Status coloniaux supérieurs</i>	62		
<i>Colonies et Diplomatie</i>	62		
<i>Population des Colonies</i>	62		
<i>Le coût de l'Empire colonial</i>	62		

## Remerciements

Je suis parti du fichier intitulé "*Ageod\_PON\_manuel d'utilisation\_v1.00Fr003.pdf*" qui était une traduction partielle mais substantielle du manuel du jeu.

J'ai ainsi terminé la traduction et je l'ai mis en page en essayant de respecter le manuel original. La présentation y ressemble même si elle n'est pas une copie parfaite. Ainsi le manuel original fait 68 pages quand celui-ci en fait 76 sans rien apporter de plus.

Si vous repérez une coquille n'hésitez pas à m'en faire part que je puisse faire la correction. Le temps manquant je n'ai pas forcément fait attention à tout.

Je tiens à remercier ces anonymes qui ont passé du temps, et il en faut, à la traduction, mais je ne peux malheureusement les nommer car je n'ai pas leurs noms.

Pour tout commentaire où correction n'hésitez pas à me contacter : [fabstars@cegetel.net](mailto:fabstars@cegetel.net)

# MENTIONS LEGALES

## Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance.

Pour certains, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se manifester chez des individus sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert d'épilepsie. Les crises sont caractérisées par différents symptômes : troubles de la vision, tics du visage ou des yeux, tremblements des bras ou des jambes, perte d'orientation, confusion ou perte de repère temporaire. Lors d'une crise d'épilepsie, il y a risque de perte de conscience et de convulsions, entraînant des accidents graves en cas de chute. Cessez immédiatement de jouer si vous présentez l'un de ces symptômes. Nous conseillons vivement aux parents de prêter attention à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo, car ces derniers, ainsi que les adolescents sont plus susceptibles à l'épilepsie que les adultes.

Si de tels symptômes apparaissent, **CESSEZ IMMEDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MEDECIN**. Parents et tuteurs doivent surveiller les enfants ou leur demander s'ils ressentent tout ou partie des symptômes mentionnés ci-dessus. Enfants et adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir de tels effets liés à l'utilisation de jeux vidéo.

Mesures à respecter pendant le jeu :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, mais installez vous à une certaine distance, aussi loin que le câble le permet.
- De préférence, jouez sur un petit écran.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou n'avez pas beaucoup dormi.
- Jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Reposez vous au moins 10 à 15 minutes par heure passée à jouer avec un jeu

## A noter

paradox france se réserve le droit d'améliorer ce produit à tout moment et sans avertissement préalable.

Ce manuel, et le programme qui y est décrit, sont protégés et déposés. tous droits réservés. aucun extrait de ce manuel ou du programme ne peut être copié, reproduit, traduit ou transformé sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de paradox france sarl, 3 allée des fresnes, 38240 meylan, france .

Paradox france ne fournit aucune garantie, expresse ou implicite en ce qui concerne ce manuel, sa qualité, commercialisation ou quelque autre usage que ce soit. ce manuel est fourni "tel quel".

Paradox france fournit un certain nombre de garanties limitées pour le programme et les médias utilisés par celui-ci. en aucun cas paradox france n'acceptera de responsabilité, directe ou indirecte, pour tous dégâts ou dommages connexes.

Ces termes et conditions ne restreignent en aucune façon les droits de l'acheteur, sous réserve que ce dernier n'ait pas acquis le produit à des fins commerciales et non d'usage privé. en cas de litige et à défaut d'accord amiable entre les parties, compétence expresse est attribuée aux tribunaux du ressort du siège social de paradox france, nonobstant appel en garantie ou pluralité de défenseurs, même pour les procédures d'urgence ou les procédures conservatoires en référé ou par requête.

## Garantie limitée

Afin d'éviter tout désagrément, les produits sont testés par PARADOX FRANCE avant leur expédition. Toutefois, le client bénéficie d'une garantie contractuelle contre tous les défauts qui pourraient présenter le produit livré pendant une durée de 3 mois à partir de la date de livraison, sous réserve d'une utilisation normale et conforme aux recommandations énoncées dans les documents liés aux produits et modes d'emploi joints.

En tout état de cause, les produits bénéficient de la garantie légale contre les vices cachés, prévue par les articles 1641 du Code Civil Français.

Certains produits peuvent bénéficier d'une garantie étendue. Dans un tel cas, les modalités et durée de la garantie sont précisées sur la carte de garantie livrée avec le produit. Celle-ci ne couvre pas les dégâts, casses ou dysfonctionnements dus au non respect des précautions d'emploi. se en œuvre de la garantie, le client doit retourner, à ses frais, le produit à PARADOX FRANCE en y joignant l'original de la facture.

Le produit défectueux sous garantie sera échangé pour un produit identique et adressé au client aux frais de PARADOX FRANCE, sauf en cas de rupture de stocks ou disparition du produit de la gamme proposé par PARADOX FRANCE. Dans cette dernière hypothèse, PARADOX FRANCE procédera au remboursement du prix du produit au client. N'oubliez pas d'inclure les détails des défauts constatés, vos noms et adresse, ainsi qu'un numéro de téléphone où vous joindre en journée.

# INTRODUCTION

PRIDE OF NATIONS (PON) est un jeu de stratégie historique utilisant une résolution de tours simultanés – appelé WEGO – se déroulant dans la période coloniale du 19<sup>e</sup> siècle où le joueur dirige un pays et le guide à travers l'industrialisation, la conquête militaire et la colonisation. Il peut être joué contre l'intelligence artificielle de l'ordinateur (AI) ou contre un joueur humain en utilisant des protocoles de transfert de fichiers (PBEM).

Les joueurs endossent le rôle des dirigeants militaires, économiques et politiques dans leurs pays, guidant les armées et les flottilles de leur nation, jouant les membres influents de l'industrie, de l'administration, du corps diplomatique ou les aventuriers coloniaux de leurs nations respectives.

## Époque victorienne

Les joueurs pourront être à la tête des 8 plus grandes puissances de

l'époque (note : le « modding » pourra rendre jouable plus de nations). Chacune d'elle aura ses caractéristiques spécifiques, ses propres objectifs et ses conditions de victoire. En particulier, le jeu assignera au joueur, des missions variées pour lesquelles il devra garder son prestige le plus élevé possible. (Exemple : pour les USA, la doctrine Monroe devra être respectée).

Parmi les originalités de ce jeu, le système diplomatique fonctionne autour de l'esprit qui régnait à l'époque victorienne, accords entre gentilshommes, ententes...et trahisons. Les règles diplomatiques sont clairement développées pour plonger les joueurs dans l'ambiance de l'époque lors de la discussion d'un Casus Belli, d'une guerre, d'une paix, d'alliances et d'autres accords.

L'ensemble du jeu tourne autour du gain ou de la perte de Prestige qui est la valeur sur laquelle est basée la victoire ou la défaite.



## Ruée vers les Colonies

Le système colonial est extrêmement détaillé avec plus de 20 types d'actions différentes possibles, de la conquête militaire à l'ingérence politique, le développement économique et sanitaire et l'exploration. Avec comme but d'acquérir le taux de pénétration coloniale (CP) le plus élevé dans les différentes zones coloniales, avec comme objectif final, d'acquérir le contrôle exclusif des zones importantes et des ressources (via des protectorats, colonies ou Dominions).

Le monde est divisé en sphère d'influence (SOI). Vous pouvez gagner encore plus de prestige en étant la première puissance coloniale dans les régions où vous avez de hautes valeurs SOI. Ces valeurs sont en partie réglées sur des valeurs historiques et influencées de façon dynamique via les événements du jeu et les actions des joueurs. Votre stratégie personnelle consiste parfois à aller dans des régions moins favorables pour vous en SOI - par exemple, vous pouvez vous déplacer dans des régions avec une valeur négative de SOI dans le but simplement de bloquer l'expansion de votre adversaire principal !

## Système Militaire Détaillé

Les unités dans le jeu, représentent des régiments individuels, des batteries d'artillerie, des escadres de petits bateaux et des navires de guerre. Vous pouvez les grouper en différentes forces (brigades, escadrons, divisions, corps, armées et flottes) pour atteindre votre but et utiliser au mieux les 3000 chefs présents dans le jeu.

Les dirigeants ont des capacités spéciales (plus de 500 différentes) leur donnant une particularité unique et les rendant plus ou moins aptes à remplir leurs missions. Certains seront de grands commandants de Corps et de terribles commandants d'Armée. D'autres seront des officiers coloniaux modèles mais totalement inapte pour commander de grandes Armées contre d'autres grandes puissances.

Le système de combat (et l'intelligence artificielle) a fait ses preuves et a été largement acclamé par des milliers de joueurs depuis 2005, avec de nouvelles fonctionnalités et des améliorations ajoutées régulièrement. Dans PON par exemple, l'impact de l'évolution technologique et du progrès est rendu sur une période de 70 ans d'histoire couvert par le jeu. Pour les joueurs habitués au système de combat d'AGEOD, cela sera un nouveau défi qui était absent de nos autres jeux. Lors du déroulement du jeu, vos unités évolueront : une brigade d'infanterie construite en 1850, peut être encore active en 1920, elle portera le même nom mais possédera de nouveaux équipements et des décennies d'expérience qui lui donne un statut d'unités d'élites.

En outre, le jeu offre un aperçu inégalé des moyens militaires: les uniformes les plus colorés et les plus distingués de la seconde moitié du siècle ainsi que des portraits originaux (plus de 700) de la plupart des principaux dirigeants. Nous espérons que ce niveau de couleur et de détails, va ajouter un plaisir et une immersion dans le jeu.

## Améliorations Économiques

PON offre un large éventail de possibilités d'investissement économique, dans tous les domaines, de l'agriculture, de l'exploitation minière, de l'industrie et du commerce. Il y a plus de 50 types de ressources différentes et de produits à gérer (ou laisser gérer l'intelligence artificielle, en temps de guerre, quand vous êtes trop occupé à diriger vos troupes à la victoire). L'expansion de la flotte marchante et du réseau de chemins de fer, clés du statut de grande puissance et du développement, est un facteur important et peut être observée d'une façon dynamique sur la carte du jeu (au travers d'animations de voies de navigation et de locomotives sur les voies ferrées que vous avez construites) créant ainsi un monde animé. Même l'immigration et la croissance urbaine peuvent être observées dans le jeu, ainsi que le flux des colons vers vos colonies et la croissance de vos citées.

Le facteur économique le plus important de l'ère Victorienne est dans le jeu: L'État est moins présent dans le 19ème siècle que dans le 21ème, et le capital privé ainsi que le business dirigent le monde. Chaque nation a ses forces et ses faiblesses (qu'elles soient démographiques, culturelles ou politiques. Autrement dit, l'utilisation de votre solution économique "parfaite" utilisée pour les USA, ne vous mènera pas à la victoire avec l'Autriche - en fait, essayer de le faire sera très probablement la cause de l'effondrement de votre économie.

## Facile à utiliser / Dur à Maîtriser

Le jeu est un jeu tour par tour, de manière à rendre le sentiment de 'juste un tour encore' comme dans d'autres jeux bien connus (comme la légendaire série Civilization). PON traite tous les tours des joueurs simultanément après que chaque joueur ait fini ses mouvements. Par conséquent, le jeu est facile à jouer sans ralentissement avec un maximum de 7 partenaires et se prête bien aux jeux PBEM. Toutes les constructions et les déplacements sur la carte (armées, constructions, et les missions coloniales) sont réalisées avec beaucoup de facilités à l'aide de la méthode «glisser-déposer». En outre, les filtres de couleur sur la carte et les résumés, permettent aux joueurs de consulter les informations relatives à leur pays. Certains aspects du jeu peuvent être délégués à l'IA pour les personnes voulant se consacrer à un aspect particulier d'une partie. Enfin presque tous les éléments sur la carte ont une infobulle qui apparaît lorsque la souris pointe l'élément. C'est essentiel que ces fenêtres fournissent une mine d'information sur les régions, les unités et tous les autres éléments de ce jeu.

# INSTALLATION

Démarrez votre ordinateur et insérez le DVD de Pride of Nations dans votre lecteur DVD. Le programme d'installation se lancera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu. Si l'option "lancement automatique" n'est pas active, démarrez le programme d'installation par un double-clic sur Mon Ordinateur ensuite sur l'icône de votre lecteur DVD et finalement sur "setup.exe".

Si Microsoft (R) DirectX 9.1 (R) n'est pas présent sur votre PC, vous pouvez lancer l'installateur DirectX, qui se trouve sur le DVD. Une fois le jeu installé, vous pouvez démarrer celui-ci à partir du menu démarrer de Windows, du raccourci ou en insérant le DVD. Notez que le DVD n'est pas requis pour jouer au jeu. Pour la désinstallation du jeu, choisissez "Ajouter/supprimer de programme" dans le panneau de configuration, Choisissez PON, puis cliquez sur "Ajouter/supprimer".

## Configuration Système

### Recommandée

Processeur: Intel Pentium IV or AMD Athlon, 2000 MHz  
Mémoire RAM: 2048 Mb  
Carte graphique: 128 Mb vRAM, DirectX 9.1 compatible  
Carte son: 16-bits, DirectX 9.1 compatible (Conforme DirectMusic) -  
DVD Rom: x 8  
Périphériques: clavier et souris compatibles Microsoft  
Système d'exploitation: Windows XP, Vista or Win7  
Disque dur: 3 Gb espace libre  
DirectX: Version 9.1

# MISES A JOUR

AGEOD s'efforce de résoudre les problèmes identifiés, dès que possible, par des "patches" qui peuvent être téléchargés à l'adresse web indiquée dans la section dédiée de son forum.

En cas de problèmes techniques, support@ageod.com est disponible pour vous. Dans certains cas, une preuve d'achat (N° de série) peut être demandé.

## INTERFACE

Une mine d'information peut être consulté par le biais de ce que l'on appelle les "infobulles." Si vous pointez le curseur de votre souris, assez longtemps, sur un point particulier de votre écran, une zone texte apparaîtra avec une information détaillée au sujet de l'élément correspondant.



Illustration 1: Pointez votre souris sur une région pour voir apparaître une fenêtre de texte "Infobulles" (sur fond noir) avec des informations complémentaires sur la région.

Le délai pour les infos-bulles est instantané par défaut mais il peut être ajuster dans le menu 'Option'.

**Note:** Les infos-bulles sont extrêmement utiles pour obtenir des informations sur Presque tout dans le jeu, y compris les fonctionnalités manquantes dans le manuel. N'hésitez pas à explorer les diverses infobulles pour les écrans du jeu, ceux-ci peuvent contribuer largement à la compréhension des détails du jeu.

La touche "Esc" (en haut à gauche de la plupart des claviers) vous permet de fermer les fenêtres. Si vous appuyez sur la touche "Esc" lorsque vous êtes sur la carte principale, vous retournerai au menu principal où vous pourrez sauve et/ou quitter le jeu. Notez que le jeu sauve automatiquement votre partie à chaque tour.

Enfin, il existe de nombreux raccourcis clavier qui sont listés en annexe.

## MENU PRINCIPAL

Après avoir démarré le jeu, on arrive sur le menu principal où vous pourrez accéder à toutes les fonctions basiques du jeu. Cela inclus le lancement d'une partie (contre l'IA ou un opposant humain), la sauvegarde ou le chargement d'une partie, ou les réglages des options du jeu.



### Options

#### Média

Vous pouvez activer/désactiver la musique et les sons, choisir le langage utilisé par le jeu, ajuster le temps d'affichage de l'infobulle et

le temps d'animation du combat. Vous pouvez aussi choisir la manière dont seront affichées vos unités sur la carte ("le leader sur le dessus de la pile" et les options de regroupement des Armées) ainsi que la mise en pause du jeu quand une bataille se produit ("Pause après Bataille").

#### Jeu

Dans ce menu, vous pouvez activer/désactiver le brouillard de guerre (voir page 51), l'activation (voir page 41) et les règles de retraite (voir page 70). Vous pouvez aussi jouer avec des dirigeants inconnus (statistiques cachées): dans ce cas, le nom des dirigeants et leurs capacités sont seulement révélés après leur première bataille. Nous recommandons de laisser les paramètres par défauts.

#### Intelligence Artificielle (IA)

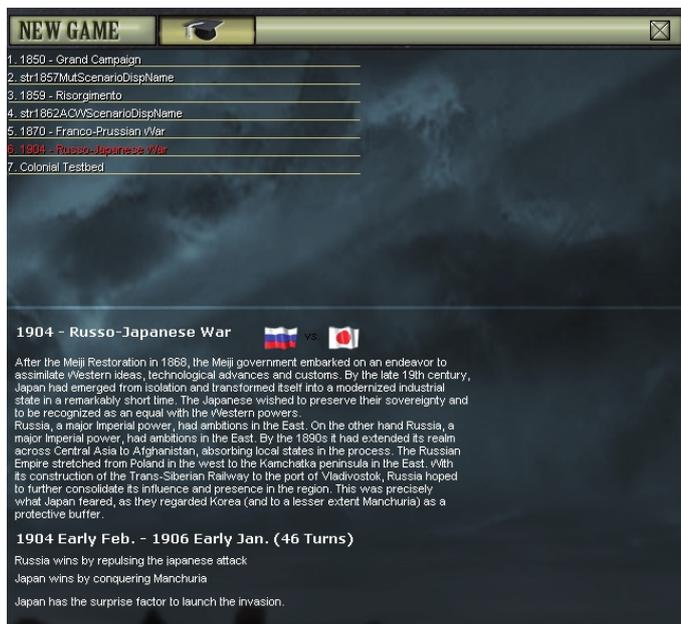
C'est ici que vous pouvez sélectionner le niveau de difficulté du jeu et ajuster la qualité de l'IA. Donner un temps plus long pour l'analyse, à l'ordinateur, lors de la résolution du tour, vous permettra d'améliorer l'IA. Donner même un léger avantage sur le brouillard de guerre à l'IA permettra de l'améliorer de manière significative.

#### Système

Vous pouvez ajuster ici, les réglages techniques. Ceux-ci incluent "le pré-cache des Régions" et "l'initialisation des textures" qui interviennent pour le défilement.



## Campagnes & Scénarios



Chaque scénario ou campagne possède un ensemble d'informations affichées dans le menu 'nouvelle partie'. Sur la gauche de l'écran, il y a la liste de scénarios jouables. Lorsque vous placez le curseur de la souris sur le titre du scénario, l'information est affichée de manière dynamique dans une fenêtre située à droite.

### Camps et Durée

Les nations sont identifiées par leurs drapeaux. La durée du scénario est indiquée ainsi que la date de début, de fin et le nombre de tour (cad 15 jours).

### Briefing Historique

Le texte en dessous du titre est un petit résumé de la situation historique de l'époque couverte par le scénario.

### Comment gagner?

Vous pouvez gagner la partie de deux façons différentes. Si vous remplissez les conditions pour une victoire automatique, cela ne s'applique que dans les scénarios de bataille, à tout moment, vous gagnerez immédiatement. Si vous ne remplissez pas ces conditions à la fin de la partie, le camp qui aura accumulé le plus de Points de prestiges (voir ci-dessous) aura gagné.

### Charger, Supprimer, Renommer une partie

A la place de créer une nouvelle partie, vous pouvez reprendre une partie que vous aviez sauvegardée précédemment ou qui avait été sauvegardée automatiquement. Vous avez également la possibilité de renommer, d'effacer ou de restaurer le tour précédent de toute partie sauvegardée comme indiqué par l'infobulle de chaque ligne. Passez votre souris sur le nom de la partie dans la fenêtre Charger une Partie pour avoir la liste des raccourcis clavier permettant les manipulations de fichiers. Il n'est pas recommandé de renommer les sauvegardes en dehors du jeu PON.

### Sauvegarde d'une partie

À n'importe quel moment d'une partie, vous pouvez accéder au menu principal (par la touche Echap). De là vous pouvez choisir le menu Sauvegarder Partie. Vous n'avez pas à le faire habituellement, car la partie est automatiquement sauvegardée à chaque fin de tour lorsque vous cliquez sur le bouton Fin de Tour. Vous avez aussi la possibilité de reprendre la partie à partir de l'un des 12 derniers tours. Le seul cas où vous devrez sauvegarder manuellement est quand vous voudrez

arrêter votre planification au milieu d'un tour et voudrez reprendre la situation après avoir quitté le jeu ou lorsque vous aurez changé le nom par défaut de la partie.

En d'autres termes, si, après avoir cliqué sur "Fin de Tour", vous regardez le tour s'exécuter et vérifiez seulement vos forces sans donner d'ordres, vous pourrez quitter PON en toute sécurité, tout est déjà sauvegardé.

### Jouer par E-mail (PBEM)

PON peut être joué contre un autre adversaire humain en utilisant le PBEM ou tout autre protocole de transfert de fichier comme la messagerie instantanée. Un des joueurs (l'hôte) devra initier la partie. La procédure est décrite ci-dessous.

#### Créer une partie:

Le joueur hôte sélectionne une campagne ou un scénario et un des camps, puis démarre le jeu de la façon habituelle. Cela crée automatiquement un sous répertoire dans le répertoire C:\Games\Pride of Nations\PON\Saves\sous répertoire, nommé d'après la campagne ou le scénario choisi. Notez qu'un nombre sert à différencier les occurrences multiples d'une même campagne ou d'un même scénario (Ne changer pas le nom d'une sauvegarde en dehors du jeu).

Dans ce sous répertoire nouvellement créé, vous trouverez deux fichiers .TRN, avec trois lettres indiquant à quel camp ils appartiennent.

#### L'hôte envoie les fichiers TRN à son adversaire:

Le joueur hôte envoie à son adversaire le fichier .TRN, lui appartenant (par exemple, si vous jouez l'Union, envoyez le fichier .CSA à votre adversaire). L'adversaire devra enregistrer ce fichier dans un répertoire dénommé PONGame\PON\Saves\. Il est recommandé d'utiliser des sous répertoires pour conserver de façon séparée vos fichiers de parties PBEM. Par exemple, votre adversaire pourra enregistrer le fichier .TRN dans un répertoire PONGame\PON\Saves\JohnVsJoe.

#### Le joueur non hôte renvoie le fichier ORD à l'hôte:

Chaque joueur charge la partie et donne ses ordres pour le tour en cours. Quand il est prêt, le joueur sauvegarde sa partie. Cela créera un fichier ORD (dans les répertoires mentionnés ci-dessus). Important: ne pas cliquer sur Générer le tour suivant à ce moment. Le joueur non hôte envoie alors son fichier ORD au joueur hôte.

#### L'hôte résout le tour

Le joueur hôte sauvegarde le fichier ORD reçu de son adversaire dans le répertoire approprié et recharge le jeu. Il clique alors sur Générer le tour suivant pour déclencher la résolution du tour, lorsque tous les ordres sont exécutés. Un nouveau tour est alors disponible, reprenez à l'étape 2 pour continuer le jeu.

**Note:** Le joueur non hôte ne pourra pas visualiser le tour de son adversaire. Cependant, il peut vérifier le compte-rendu du tour pour savoir ce qu'il s'est produit durant le tour.

# GAGNER LA PARTIE

Sauf dans le cas d'une victoire automatique, les "Points de Prestige" (PP) de chaque camp détermine le gagnant. Le camp qui obtient le plus de PP gagne la partie et le niveau de victoire repose sur la différence de PP.

## Points de Prestiges (PP)

Chaque camp accumule des PP à chaque tour et ils sont attribués sur la base d'un tour. Les points de Prestige (PP) sont les points utilisés pour déterminer le gagnant. Dans une campagne (1850), il y a des douzaines de sources de PP et une liste précise est donnée dans l'Annexe.

Pour les scénarios de bataille, ils sont acquis principalement par le contrôle de villes stratégiques et de villes objectifs listées dans la

description. Pour contrôler ces villes, vous avez besoin d'y avoir au moins une infanterie de ligne ou une unité de cavalerie en garnison. Exception : les régions ayant 51% ou plus de loyauté sont considérées comme sûr et n'ont besoin d'aucune garnison. Les villes stratégiques comptent pour la victoire dans tous les scénarios du jeu. D'autre part, les villes objectifs représentent des objectifs importants seulement dans le contexte du scénario joué.

Remporter une bataille fournit également un certain nombre de PP en comparant les pertes infligées aux pertes subies ainsi que les valeurs des unités.

Vous pouvez vérifier les villes contrôlées et les points de victoire de chaque type dans le Grand Livre en cliquant sur l'image du Globe sur la gauche de votre écran ou en appuyant sur F9.

# ECHELLE DE JEU

- Démarrage d'un campagne: 1850 (peut durer jusqu'à 1920).
- Durée d'un tour – deux semaines.
- Unités – Régiments, Brigades, Divisions, Corps, Armées, Batteries, navires, et Flottes.
- Carte – L'ensemble du monde, avec des zones régionales et des zones maritimes.

# NATIONS DU MONDE

## Vue générale

L'époque Victorienne est l'ère de l'état nation et vous jouerez une nation qui est une puissance majeure.

## Interface Direction de l'État: Sommaire National

Chaque nation a un résumé national qui s'affiche en appuyant sur la touche F2.



Dans cette interface, vous pouvez voir en haut dans la partie gauche le souverain de votre nation et son premier ministre.

Sous leurs noms, leurs caractéristiques actuelles sont groupés en 3 catégories :

1. Impérialisme: modifie la force et la cohésion des unités
2. Administration: modifie le coût initial et le rendement des structures de production.
3. Diplomatie: modifie la quantité de diplomates et le prestige reçu des régions appartenant à votre sphère d'influence.

Ces valeurs représentent l'effet combiné du souverain et du premier ministre de votre nation.

Les valeurs des 2 sont ajoutées, par exemple: un souverain ayant une valeur "administration" de +5 et un premier ministre ayant une valeur de -2, se traduira par une valeur  $5+(-2)=3$ . En conséquence de cela, la valeur actuelle de l'administration de cette nation, sera de +3. Du côté droit, vous pouvez voir les missions actuelles disponibles pour votre nation, les décrets et les lois en vigueur.

En dessous de cette zone, vous pourrez trouver les attributs de votre nation. Chaque attribut peut avoir jusqu'à 4 valeurs différentes (Voir les détails ci-dessous). La combinaison de ces attributs caractérise votre nation, donnant un côté unique et différent du reste de vos voisins.

Vous ne pouvez pas forcer le changement d'aucun de ces attributs car ils représentent la réalité historique de votre nation. Cependant, vous pouvez recevoir des offres spéciales en cours de partie pour les modifier en fonction de vos actions.



## Président et Ministre

En haut à gauche, vous voyez qui est à la tête de la nation : le Président (le roi/reine) et le premier ministre. Vous avez 3 statistiques en dessous, qui peuvent varier entre 1 et 9 :

- Impérialisme,
- Administration,
- Diplomatie.

Chaque statistique est la somme de celle de son souverain et de son premier ministre. Un 5 signifie "pas de changement". Un 4 ou moins, vous subirez des pénalités, et un 6 ou +, vous bénéficierez de bonus.

Impérialisme donne un bonus à votre Main-d'œuvre. Par exemple, vous avez une valeur de 9 en Impérialisme, et une composition de 8 corps d'infanterie, alors au final, vous aurez  $8 \times 1,2 = 10$  corps d'infanterie à appeler sous les drapeaux. C'est aussi un bonus de vitesse de récupération de la cohésion de vos troupes.

Administration: C'est un bonus modifiant le coût des nouvelles structures que vous construirez et un facteur de leur efficacité (cad la quantité qu'ils produisent). Il existe d'autres facteurs affectant cette efficacité (s'il y a une voie de chemin de fer à proximité, etc.)

Diplomatie: Ce bonus modifie le nombre de diplomates que vous gagnez tous les 3 mois. Les diplomates sont utilisés lorsque vous proposez des traités, etc. (c'est une "ressource" en quelque sorte). Le deuxième effet de cette statistique est que vous gagnerez ou perdrez du Prestige provenant de vos territoires par votre diplomatie.

## Missions

Les missions sont...tout simplement pour faire quelque chose : gagner du Prestige. C'est un peu comme un événement, indiqué au joueur qui peut durer un certain temps avant de devenir obsolète. Les missions sont intéressantes parce qu'elles donneront aux joueurs, à courts et moyens termes, des objectifs pour vos nations (évitant un peu l'effet "par où commencer, que puis-je faire", Vous avez un objectif à essayer d'atteindre).

## Décrets et lois

"Décrets et Lois" est le nom de 2 types d'événements, un correspond à un événement historique optionnel que vous connaissez si vous avez joué à Napoléon's Campaign (NCP) ou Birth of America II: War in America (WIA) (cad que c'est réellement comme une option historique de WIA vous permettant d'acheter des remplacements d'infanterie).

À la fin de chaque écran du grand livre, vous trouverez des options relatives à la question. Il existe deux types d'options dans ce volet: La première est l'option historique, la seconde est l'option à choix multiple. C'est exactement comme une option historique, excepté que vous pouvez avoir plus de 2 choix (qui sont : je choisis cette option ou pas!).

Pour afficher les 2 options, cliquez sur la Fin de Tour, puis ouvrez de nouveau le grand livre.



Passez le curseur de la souris sur la première option (celle avec les silhouettes) pour obtenir une infobulle rudimentaire. Cliquez sur cette option pour l'activer ou la désactiver. Le changement sera traité durant l'entre deux tours.

L'option finalisée aura une infobulle décrivant les effets et le coût de celle-ci, soyez rassuré.

Maintenant, allons sur la seconde option, avec l'icône 'artillerie'. Cliquez sur celle-ci, cela crée une nouvelle fenêtre puisque nous sommes dans une option multi-choix. Comme vous pouvez le voir, les options multi-choix se composent d'une image, d'une large zone texte et des choix (jusqu'à 4). Chaque choix a une infobulle, qui expliquera en fin de compte les effets et le coût du choix. Notez, cependant, que vous ne pouvez en choisir qu'un.

## Attributs Nationaux

C'est la grande partie de l'écran. Vous voyez 48 icônes, ou 4 par attribut.



Chaque nation dans Pride of Nations (PON), de la plus puissante à la plus petite, est définie par 12 attributs.

Dans l'exemple illustré, notre approche Technologique est "Standard". De couleur cuivre est la valeur de l'attribut qui est utilisé par votre nation. De couleur acier, ce sont les autres valeurs possibles (que vous n'avez pas, puisque chaque attribut ne peut avoir qu'une et une seule valeur).

D'un point de vue du "mécanisme", en fait, chaque attribut procure plusieurs bonus/malus pour votre nation. Par exemple, si vous êtes en "libre échange", pour votre attribut de commerce, alors vous n'obtenez pas le bonus des nations protectionnistes contre la pénétration de votre marché. D'autre part, vous serez plus compétitif que les autres.

Chaque infobulle donne un peu d'explication sur ce que l'attribut apporte comme bonus ou pénalité.

Comme vous pouvez le voir, cette vue résume, par catégorie, les modificateurs actifs, pour votre nation. Les modificateurs peuvent venir de plusieurs origines, avec un attribut national complété par ceux des technologies, des événements et des traditions.

Note finale, l'attribut en bas à gauche est appelé Organisation. Cela définit la catégorie de votre nation.

Vous pouvez être d'une de ces 4 catégories:

- Pays Majeur
- Pays mineur
- Instable
- Tribal

Dans PON, vous pouvez seulement jouer un pays majeur et ce sont les seuls qui permettent de gagner. En outre, l'IA est diminuée quand elle calcule les mouvements d'une nation mineure.

## ATTRIBUS DES NATIONS EXPLIQUES

Voici les différents attributs nationaux qui sont disponibles, ventilés par catégories correspondant aux différentes approches.

### Approche de la Technologie:

**Progressive:** Une nation Progressive est une nation qui connaît une ère importante de progrès technologiques. Dans le jeu, un des rares pays qui correspond à cette description pour cette période significative serait l'Allemagne de 1870 à 1914. Les scientifiques allemands faisant un nombre impressionnant de découvertes fondamentales en physique, en chimie, en biologie, géologie et dans beaucoup d'autres domaines de connaissance. Les philosophes Allemands, les artistes, les musiciens et les écrivains sont à la pointe de leurs Arts. Plus important encore, les techniciens allemands ont été à la pointe des technologies de synthèse chimique, des technologies automobile, de la médecine et de la métallurgie.

**Standard:** Un pays avec une technologie Standard tomberait dans les nations industrialisées de milieu de gamme. L'Italie ou la France auraient probablement une technologie Standard après 1870. Des pays avancés en dehors de l'Europe comme le Brésil ont une technologie Standard. Celle-ci suppose que le pays a des universités où la recherche fondamentale, peut être développée et le secteur privé peut payer les avancées technologiques.

**Retardée:** La technologie retardée décrit la plupart des pays non-Européens comme la Russie, la Chine et la Turquie durant la majeure partie de cette période (La Russie peut atteindre la technologie Standard après 1905). Le pays à technologie retardée, ne possède pas d'établissements d'enseignement fonctionnel et de recherche et/ou de capitaux privés/publiques suffisants pour augmenter son potentiel.

**Absent:** L'attribut Absent décrit des pays qui sont en proie à des troubles sur l'avancement technologique, ou même sur l'efficacité de l'emploi de celles existantes, ou l'apport de la technologie étrangère est impossible. Autrement, les pays qui ont cet attribut, sont si peu développés technologiquement par rapport aux pays industrialisés de l'Ouest qu'ils ne peuvent souvent pas utiliser les technologies importées efficacement. Un exemple d'un pays avec cet attribut est le Zulu : Ils avaient utilisé des armes à feu et pouvait même fabriquer des fusils à chargement par le canon, ils étaient incapables de fabriquer des munitions pour les fusils à cartouches britanniques qu'ils avaient capturés. Ils étaient également incapables de développer des tactiques qui permettraient à leurs forces bien organisées et formées de lutter efficacement contre des soldats munis de fusils à répétition.

### Approche du Commerce:

**Libre échange:** Le libre échange était un objectif de la pensée politique libérale dans les pays occidentaux industrialisés, mais ce n'est que dans quelques pays que les politiciens ont été capables de mettre ces idées en pratique. La Grande-Bretagne a été le meilleur exemple d'une nation consacrée au libre échange, ayant abandonné le protectionnisme en 1846, juste avant la date du début du jeu. La Grande-Bretagne reste dans le libre-échange jusqu'en 1930. D'autres pays, incluant les États-Unis jusqu'en 1912 et de nombreux pays d'Amérique latines ont utilisé le libre-échange durant le 19<sup>th</sup> siècle.

**Protectionnisme:** L'attribut par défaut est le Protectionnisme. Dans ce système, le gouvernement essaie de gérer le commerce par des droits de douane pour augmenter ses rentrées et pour promouvoir le développement de la production nationale de certains produits. Généralement, les partenaires commerciaux font de même et un système global de protectionnisme s'installe comme c'était le cas pendant la majeure partie du 19<sup>th</sup> siècle. Les États-Unis étaient essentiellement protectionniste durant cette période avec un droit de douane qui était l'élément de base de la politique économique du parti républicain pendant cette longue période de domination de 1861 à 1912.

**Fermé:** Dans le jeu, la plupart des nations qui sont fermées au commerce, ont volontairement fermé leurs ports afin de limiter l'influence étrangère. Un exemple bien connu serait le Japon avant la mission Perry de 1853. La Chine a essayé de fermer son commerce extérieur mais était continuellement forcée par la pression étrangère à revenir, au mieux à une position protectionniste. Peut-être que le régime chinois, qui aurait réussi à vaincre les agresseurs étrangers, serait revenu à une politique du commerce fermé. L'attribut Fermé peut aussi être utilisé pour décrire un pays qui connaît des troubles internes et qui est incapable de faire du commerce, des affaires, avec d'autres pays.

### Types de Gouvernement:

**Démocratie Libérale:** Depuis la seconde guerre mondiale, il est devenu le type de gouvernement par défaut dans le monde. Même les dictatures et les monarchies héréditaires prétendent avoir des élections, des parlements, une presse libre, une justice indépendante et ainsi de suite. Dans la période couverte par le jeu, peu de pays avaient tout ou une partie de ces éléments. L'adoption d'une forme démocratique de gouvernement libéral, était un processus comportant de nombreuses étapes. Dans le jeu, avoir une majorité de ces institutions avec un consensus au sein du groupe social dominant, donne cette caractéristique à ce pays. Cela est vrai même si, comme par exemple aux États-Unis, des groupes importants de personnes (les noirs, les Indiens, les asiatiques et les immigrants catholiques au début de la période couverte par le jeu, étaient exclus. Les gouvernements démocratiques libéraux sont fortement limités dans leurs choix politiques par l'opinion politique, le droit (incluant le droit international), et la volonté populaire de voter les taxes.

**Autocratie Constitutionnelle:** dans cette forme de gouvernement, le pouvoir exécutif est dominant tandis que quelques institutions néanmoins élues par le peuple exercent un certain pouvoir indépendant. Souvent les pays avec une Autocratie Constitutionnelle, étaient officiellement monarchique avec un empereur ou un roi ayant une grande autorité sur la bureaucratie, l'armée et peut-être même les tribunaux tout en ayant la possibilité de s'appuyer sur un parlement pour approuver des taxes, de nouvelles lois et des budgets gouvernementaux. (Ceci est le cas avec l'Allemagne depuis sa création en 1870 jusqu'à la défaite de la 1<sup>ère</sup> guerre mondiale). Dans le jeu, cette caractéristique s'applique aussi aux pays avec des dictateurs et même aux présidents élus où le pouvoir exécutifs n'est que faiblement restreint par la loi et l'opinion publique. Les Non monarques doivent être perçus comme légitimes par certaines élites politiques pour obtenir l'une des caractéristiques de l'autocratie. Certains dictateurs et non monarques européens obtiennent cette caractéristique non pas parce que les institutions limitant leur pouvoir existent, mais parce qu'ils ne peuvent exercer leur pouvoir sur l'entièreté de leur royaume. Un exemple serait le royaume de Buganda qui est maintenant l'Ouganda: Le Roi Mutesa avait étendu ses revendications et son influence sur de nombreux territoires mais était un dirigeant absolu uniquement sur son propre clan. D'autres clans et villes étaient autonomes à l'intérieur de leurs propres territoires et leurs chefs devaient être consultés sur les questions de paix et de guerre. Buganda était plus une confédération ou un état féodale, mais l'assemblée des nobles fonctionne dans le jeu comme une sorte de parlement.

**Autocratie Intégrale:** L'empereur de Russie du 17<sup>ème</sup> siècle jusqu'à la révolution russe a été appelé l'Autocrate, et de nombreux dirigeants russes et les élites politiques ont préservé ce pouvoir très sérieusement comme une responsabilité envers Dieu et son peuple. L'Autocratie totale s'applique comme une forme de gouvernement dans le jeu à la Russie jusqu'à la révolution et à de nombreux pays hors de l'Europe. Pour être une autocratie, le dirigeant doit être souverain sur l'entièreté de son territoire; une faible monarchie décentralisée, serait considérée comme une Autocratie autoritaire ou Constitutionnelle, la distinction dépendant de la légitimité du gouvernement aux yeux du peuple et en particulier de l'élite de la classe politique. La légitimité est un élément important de l'autocratie; un dictateur perçu comme illégitime par la classe dirigeante de son pays serait défini par des caractéristiques autoritaires.



**Autoritaire:** Les Pays avec des gouvernements autoritaires sont gouvernés par la force contre la volonté de la classe dirigeante et la majorité de la population. Évidemment, tous les dictateurs ont besoin de sbires pour imposer leurs lois, mais dans un gouvernement de type autoritaire, cela sera un groupe de personnes limité, instruit, riche ou socialement lié aux membres de la communauté. Un dictateur autoritaire peut être populaire dans certains secteurs de la société - Le deuxième Empereur de Haïti, Faustin Solouque, était très populaire parmi les paysans noirs, qui fournissaient des soldats qui l'ont maintenu au pouvoir pendant des décennies. Parfois, dans le jeu, ces caractéristiques sont utilisées pour un gouvernement qui possède quelques éléments d'ordre constitutionnels ou de légitimité populaire mais souffre d'un haut niveau de désordre interne et que le contrat social est cassé. Dans tous les cas, un gouvernement Autoritaire devra faire face à des pénalités de désordre.

## Mobilité sociale

**Ouvert:** Le concept de l'ouverture sociale dans le jeu régit principalement la rapidité avec laquelle le peuple passe d'une classe sociale à une autre en réponse à l'évolution des circonstances économiques. Un pays avec une ouverture sociale ouverte, comme la France après 1870, fournissait des opportunités aux paysans d'être éduqué. Ils se déplacent vers les villes et deviennent des prolétaires ou même des employés de la classe moyenne. Les enfants d'employés ou d'ouvriers pouvaient souvent espérer devenir des indépendants ou des capitalistes. Les caractéristiques de l'identité nationale régit comment les minorités sont traitées, si un pays n'est pas entièrement non discriminatoire dans l'application de ce principe : Au États-Unis, la plupart des Blancs après la guerre civile pouvaient changer de classe sociale assez librement. L'Amérique est considérée comme « ouverte » dans cette période même si plusieurs minorités importantes ont été largement exclues du processus. Des endroits avec des sociétés « ouvertes » doivent presque nécessairement avoir de bons systèmes d'éducation et généralement ont des populations plus impliquées dans la politique. Il est possible d'avoir une démocratie sociale sans avoir une démocratie politique, comme dans les pays communiste post-révolutionnaire.

**Élitiste:** L'état par défaut est Élitiste, dans lequel il y a une hiérarchie sociale avec une base de certaines conditions qu'il est difficile de changer. Normalement, cela signifie qu'il y a une sorte de rang de naissance mais les sociétés Élitistes peuvent aussi avoir une structure de classe basée entièrement sur la richesse. Cela est très difficile pour une personne pauvre d'obtenir un succès économique. L'exemple classique d'une société élitiste est la grande Bretagne jusqu'aux années 1950. Peu importe les compétences ou le dur travail fourni, par un jeune homme, sans diplôme d'une bonne école ou l'adhésion à d'honorables cercles, il n'avait aucun espoir de s'élever au sommet d'aucune profession. L'autorité politique prenant les décisions, était toujours aux mains des hommes appartenant à la noblesse ou riches, de préférence les deux. Il était possible bien que très difficile, pour les personnes de rangs inférieurs dans la société d'acquérir ces marques de statut. Quelques pays Élitistes ont de bons systèmes éducatifs et des examens de services civils méritocratiques qui permettent une certaine mobilité - de bons exemples seraient l'Allemagne Impériale et la Chine mandarine en temps de paix intérieure. Ce sont ces systèmes qui distinguent les pays Élitistes de sociétés vraiment Rigides.

**Rigide:** Beaucoup de sociétés pré modernes dont certaines étaient encore en fonctionnement au 19<sup>ème</sup> siècle en dehors de l'Europe, possèdent des hiérarchies sociales fermées dans lesquelles les personnes du mauvais groupe n'étaient jamais autorisées à obtenir le pouvoir ou l'influence sociale. Quelques pays Européens moins fortement affectés par les éclaircissements que d'autres, mettent des restrictions similaires sur les classes sociales basses. L'exemple classique d'une telle société Rigide est la Russie impériale avant 1905.

**Aucune:** Les pays qui n'ont pas de système de classe, sont classés comme ayant une ouverture sociale Aucune. Ces pays sont généralement ceux qui connaissent d'énormes troubles sociaux, une guerre civile ou bien des sociétés paysannes ou pré modernes sans gouvernement centralisé. Un exemple serait l'Indonésie dans le sud-est du Nigeria ou les cultures indépendantes amérindiennes survivantes du nord et du sud de l'Amérique.

## Attitudes religieuses

**Tolérante:** La vraie tolérance religieuse était un autre objectif des réformateurs libéraux durant le dix-neuvième siècle. Peu de pays ont obtenu une société Tolérante durant cette période. A la fin de cette période couverte par le jeu, les États-Unis seraient caractérisées par une discrimination anti-catholique généralisée du milieu du 19<sup>ème</sup> siècle, qui commencera à s'estomper. Les sociétés Tolérantes ne sont presque jamais confrontées à des troubles religieux à l'origine des réfugiés et attirent des réfugiés motivés par la religion, provenant de pays plus restrictifs.

**Indifférente:** La plupart des pays européens du nord-ouest (comme l'Allemagne, les pays Scandinaves, les Pays-Bas et la Grande Bretagne) ont maintenu officiellement des Églises financées par l'État, cependant en permettant à d'autres groupes religieux de fonctionner sans ingérence de l'État. Les pays d'Europe occidentale et de nombreux pays catholiques d'Amérique latine (Belgique, France, et Italie; Mexique, Brésil, et Argentine) ont été fortement laïque dans leur politique d'État et ont limité les activités de l'Église catholique dans une certaine mesure tout en préservant une préférence culturelle pour le Catholicisme et avoir une discrimination contre les non Catholiques. Ces sociétés qualifiées par l'attribut Indifférent, peuvent être exposées à des troubles religieux mais leur gouvernement garde les mains libres dans une grande mesure.

**Intolérant:** C'est l'option par défaut dans la plupart des pays du monde hors de l'Europe occidentale et de l'Amérique du Nord au début du jeu. Les sociétés Intolérantes ont un lien entre l'État et la religion nationale. L'état obtient une légitimité de l'Église et l'Église reçoit un financement et la protection de l'État. Les personnes qui désirent pratiquer d'autres religions peuvent le faire en toute liberté mais ne sont pas bien acceptées et peuvent être persécutées. Presque tous les pays ont été comme cela à l'époque du Moyen Age et de la Renaissance, et beaucoup de sociétés non occidentales sont encore comme cela durant le dix-neuvième siècle. De nombreux États italiens avant 1870, l'Espagne durant la plupart de la période couverte par le jeu, et l'empire Ottoman sont des exemples Européens de ce genre de pays. Les sociétés avec cet attribut profitent de niveaux bas d'agitation parmi les croyants de la religion nationale mais ils peuvent être sujet à des troubles accrus dû aux incroyants et aux sujets dans les colonies et à la possibilité de perturbations graves en cas de cassures dû à l'hérésie ou à un schisme dans la religion nationale.

**Théocratique:** les sociétés qui sont complètement dévolues à leur religion d'État et qui sont très intolérante vis-à-vis d'autres religions, se distinguent par cet attribut. Les sociétés Théocratiques comprennent les États Pontificaux Carlist en Espagne, Mahdist au Soudan, Wahabi Najd au Tibet, et d'autres théocraties. L'état se trouve presque dans l'impossibilité de faire la paix avec des pays ayant des religions différentes, du moins s'il y a une chance de conquête au nom de Dieu. Les sujets des colonies ayant d'autres religions se sentent opprimés et deviennent rebelles à la première occasion qui se présente. D'autres choix de société sont également limités par l'influence de l'establishment religieux - par exemple, gouvernement démocratique libéral et ouverture sociale seront très difficile.

## Modèle économique

**Libre:** Cet attribut décrit une société qui favorise le secteur privé par rapport au secteur public dans presque toutes les circonstances. C'était la prescription du début du 19<sup>ème</sup> siècle, des économistes de politique libérale inspirés par Adam Smith et David Ricardo. Leurs idées sont les plus influentes au Royaume-Uni et donc, le Royaume-Uni aura cet attribut presque tout au long du jeu jusqu'au déclenchement de la Grande Guerre, quand ils se tourneront vers un modèle de société dirigé un peu plus par l'État. Les États-Unis ont aussi suivi la plupart du temps le modèle de la libre économie jusqu'à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, bien que les progressistes introduisent un peu plus l'influence de l'État après le début du XX<sup>ème</sup> siècle. Les sociétés de libre économie connaîtront un degré élevé de volatilité de l'économie, à la fois vers le haut et vers le bas, et produiront de nombreux hommes d'affaires. D'autre part, ils n'ont pas tous les obstacles de la mainmise étrangère sur leur économie nationale.

**Économie Mixte:** C'est l'option par défaut pour les pays industrialisés. L'Allemagne impériale avant le déclenchement de la Grande Guerre est l'exemple le plus remarquable d'un tel pays, ainsi l'attribut peut aussi décrire les économies en temps de guerre de l'Angleterre, de la France et des États-Unis. Les pays avec un attribut d'économie mixte permettent aux hommes d'affaires d'opérer librement dans certains domaines de l'économie qui ne sont pas stratégiques. Dans ces domaines qui sont critiques pour l'État (par exemple la production d'électricité, la production de matières stratégiques et le transport), le gouvernement met des limites aux activités commerciales. L'état peut agir directement dans l'économie dans les domaines vraiment critiques, le transport rapide ou la production d'armes. Ces caractéristiques s'appliquent aussi aux pays qui préfèrent exercer un contrôle total sur leurs économies mais qui n'ont pas les ressources administratives ou le degré de centralisation nécessaire. De nombreux pays avec des troubles sociaux ou les sociétés technologiquement en retard ont aussi souvent ces caractéristiques.

**Contrôlé par l'état (étatique):** La plupart des pays pré modernes comme la Chine aspirent au contrôle étatique total de l'économie mais n'ont pas les ressources d'organisation pour exercer réellement ce contrôle. Cet attribut peut seulement être appliqué en économie de guerre pour l'Allemagne, la Russie et peut-être la France, et de toutes sociétés socialistes entièrement fonctionnelles qui pourraient se présenter. Sous le contrôle de l'État, la société produit très peu d'hommes d'affaires mais peut automatiquement refuser l'investissement étranger. Les Taxes individuelles sont limitées parce qu'il y a peu de gens riches pour les payer.

**Aucune:** Cet attribut est appliqué à des économies qui sont tellement perturbées par des troubles sociaux ou très décentralisées que l'idée d'influence de l'état sur l'économie n'a pas de sens. Des exemples comprennent Taiping en Chine et les états les plus décentralisés d'Afrique.

## Système militaire

**Armée professionnelle:** Une société avec cet attribut a investi dans la formation professionnelle de qualité pour les officiers et un long service militaires du rang, et a créé une force armée très qualifiée. L'armée de métier est généralement assez petite, et lever de nouvelles unités en cas d'urgence est difficile et coûteux. Les gens n'ont généralement pas conscience que le service militaire est un devoir du citoyen, et c'est difficile de mobiliser pour la guerre totale. La caste des officiers dans un pays est parfois séparée du reste de la classe dirigeante, et peut être un risque de troubles et de coups d'état militaire, ce qui n'est pas toujours le cas. Le meilleur exemple d'une armée de métier dans cette période du jeu est la Grande-Bretagne, où des coups d'État militaires étaient inouïs après le début du 18<sup>ème</sup> siècle. De nombreux pays d'Amérique Latine ont construit une armée de métier à partir de leur armée de libération, cependant, ces soldats devenaient souvent des dirigeants politiques. Convertir une armée de métier en une armée de masse provoque un désordre considérable dans les rangs, à court terme, mais peut engendrer, à long terme, des

benefices comme un supplément d'officiers compétents, construit durant la période de professionnalisme, restant disponible pour mener de grandes armées qui peuvent être levées en vertu de la Conscription. Un exemple de ce processus serait l'Allemagne impériale, dont la plupart des États qui la constituent, en particulier la Prusse, avait une armée de métier avant 1870, mais qui est passée à une armée de conscrits à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle. Le corps des officiers Prussiens a été en mesure de mener les conscrits à de grandes victoires en 1860, 1870, et 1914.

**Conscription:** L'alternative à l'armée de métier est l'armée citoyenne, l'état par défaut pour les pays continentaux industrialisés comme la France et l'Allemagne après 1870. Ces sociétés nécessitent pratiquement tous les hommes pour servir dans l'armée pour une courte période de formation et restent disponible dans des réserves qui peuvent être appelées en cas de guerre. Ces sociétés peuvent rapidement mobiliser des millions d'hommes assez bien formés et bien commandés pendant le XX<sup>ème</sup> siècle. Quelques pays, en dehors de l'Europe, ont bien géré la conscription, un exemple notable étant le Zulu de l'Afrique australe.

**Féodal:** La plupart des pays, hors d'Europe et d'Amérique du nord, ne pouvaient pas entretenir une véritable armée de métier, et manquaient de ressources organisationnelles pour faire appliquer la conscription (à quelques exceptions frappantes). Ils ont des armées Féodales, consistant en une petite armée de métier hautement disciplinée, renforcée par une masse d'hommes non formée. Les unités militaires sont nombreuses et bon marché, mais très inefficaces au combat même sans tenir compte des effets d'une faible technologie. La Chine Impériale est un exemple classique, avec une immense armée composée essentiellement de paysans qui se sont battus avec enthousiasme dans certains cas mais peu d'adresse.

## Projection de la Puissance

**Régional:** Ces pays cherchent à influencer les événements dans la région immédiate, et peuvent adopter des moyens agressifs pour atteindre ce but. Beaucoup de petits pays présentent cet attribut à moins qu'ils soient remarquablement neutres ou pacifistes dans leur politique étrangère. Un bon exemple serait le Pérou dans le milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle : Le Pérou a mené une guerre contre le Chili (1879-1884), une tension connue avec le Brésil après avoir perdu une bonne partie du territoire en Amazonie avant le début du jeu, et a également eu quelques accrochages à la frontière avec l'Équateur. Ces pays peuvent déplacer leurs flottes et leurs armées en temps de paix dans les mers ou les régions qui bordent leur pays, et peuvent placer les flottes commerciales dans les zones de commerce qui bordent leur propre continent. En temps de guerre, chaque pays peut bouger ses flottes, ses armées et ses flottes marchandes dans n'importe quelle région.

**Continental:** Ces pays sont des puissances secondaires qui cherchent à contrôler les événements au travers d'une large région, mais sans chercher à entrer dans le domaine des grandes puissances. Les États-Unis seraient qualifiés par cet attribut entre la Guerre Civile et la Grande Guerre, de même que la Prusse/Allemagne au commencement du jeu jusqu'à début de leur expansion coloniale en 1880, et la Russie jusqu'à la Révolution. Les puissances régionales qui ont très bien réussi dans leurs sous régions, peuvent développer des ambitions hémisphériques : un exemple serait l'Argentine après le déclenchement de la Grande Guerre. Ces pays peuvent déplacer leurs flottes et leurs armées au travers leur large région, et ils peuvent positionner leurs flottes marchandes dans n'importe quelle zone qui borde leur zone d'influence.

**Mondiale:** Seules, les Grandes Puissances possèdent cet attribut qui leur permet d'être active n'importe où dans le monde. Au début du jeu, seul, la Grande-Bretagne et la France en sont qualifiées, plus tard, l'Allemagne, les États-Unis et Union Soviétique pourront se joindre à eux.



**Restreint:** Cet attribut définit les pays qui ont si peu d'ambition qu'ils resteront essentiellement passifs dans les affaires internationales. Parfois, les pays qui ont perdu des guerres adopteront cet attribut pour quelques années, de même que les pays qui sont trop pauvres ou désordonnés pour envisager une expansion. Ces pays peuvent placer leurs flottes marchandes dans les zones commerciales qui servent leur pays d'origine mais ne peuvent pas les déplacer hors de leurs eaux côtières. Ils ne pourront pas déplacer leurs armées hors du territoire national sauf s'ils sont en guerre.

## Niveau d'éducation

**Élevé:** Peu de pays au 19<sup>e</sup> siècle atteignent l'objectif libéral de la généralisation de l'enseignement public et gratuit. Ces pays seront qualifiés par l'attribut éducation Élevée. Cet attribut s'applique souvent à ces pays qui excluent certains groupes minoritaires de cet avantage tout en servant le groupe majoritaire, comme les États-Unis après la guerre civile. La France après 1870 serait un bon exemple d'un pays avec un haut niveau d'éducation.

**Restreint:** C'est le cas le plus courant pour les pays industrialisés et ceux qui rentrent dans la révolution industrielle. Il y a des écoles publiques mais la plupart des enfants ne reçoivent pas beaucoup d'éducation. Cependant, il y a un système universitaire pour les étudiants en recherche et pour l'enseignement à la pointe de la technologie. Les riches et quelques individus chanceux de la basse classe, peuvent accéder à ce système, qui fournit au moins une population minimum de cadres hautement qualifiés pour l'industrie, le gouvernement et l'armée. Le Royaume-Uni, par exemple, n'a pas réussi à créer un système d'éducation publique de masse durant la période du jeu. L'Italie, l'Autriche-Hongrie, et le Japon jusqu'après 1900, seront qualifiés également par cet attribut.

**Inexistant:** Cet attribut ne signifie pas qu'il n'y a pas d'éducation dans tous ces pays, juste que très peu de personnes peuvent en bénéficier ou que le système d'éducation n'apprend pas les matières appropriées aux personnes pour vivre dans une civilisation industrielle. La Chine avant 1911, par exemple, serait définie comme un pays sans éducation, même si elle avait un vaste système d'école publique formant des hommes pour les examens de la fonction publique. Malheureusement, les examens de la fonction publique évaluent seulement la capacité du candidat à interpréter les textes confucéens et à écrire de la poésie classique.

## Identité nationale

**Élitiste:** Seulement une petite minorité au sein de la nation, concentrée dans les cercles de l'élite intellectuelle et sociale, souscrit à l'identité nationale identifiée à l'État. La plupart des personnes ont différentes origines ethniques ou sociales et n'ont pas le sens du nationalisme – pour eux, le gouvernement est simplement un pouvoir exercé sur eux par d'autres. L'empire Ottoman après 1908 serait un parfait exemple d'un pays avec cet attribut : un petit nombre de personnes éduquées, d'officiers militaires et de fonctionnaires se considéraient comme "Turques" et de l'Empire "Turque". Beaucoup de personnes ont continué à se considérer comme des sujets du Sultan, et voyaient l'identité nationale comme étant sans importance, ou du moins, comme étrangers à la politique.

**Modéré:** Cet attribut couvre une grande variété de situations différentes. La première est la situation où une majorité souscrit à une vision nationale de l'État, alors qu'un ou plusieurs groupes de minorités assez grandes ne participent pas dans ce sens ou tout du moins sont exclus par la majorité. Un exemple de ce cas, serait les États-Unis après la guerre civile, où la plupart des blancs se considéraient comme Américain et voient l'Amérique comme le 'pays des hommes blancs', alors que les Noirs, les Hispaniques, les Asiatiques et les Amérindiens sont exclus. Une autre situation où cet attribut s'appliquerait est où quelques classes ont développé une conscience nationale. Un exemple de ce cas, serait la Russie du XIX<sup>e</sup> siècle, les classes moyennes et supérieures étaient très conscientes de l'identité nationale russe tandis que les paysans se cramponnaient à une identité

religieuse comme la religion orthodoxe et à une identité régionale ou de village.

**Populaire:** La plupart des gens dans l'état ont un sens du nationalisme qui inspire à la loyauté comme un moyen par lequel leurs aspirations nationales peuvent être satisfaites, tandis que les minorités sont plus susceptibles de vouloir faire sécession. L'exemple classique de cet attribut est la France, où une forte identité nationale avec l'État existe même parmi les personnes qui appartiennent à des ethnies différentes de celle de la majorité comme les Bretons, les Alsaciens ou les provençaux. Un cas qui relèverait de cet attribut, serait un important sentiment ethnique/régional séparatiste existant dans un pays, par ailleurs, assez nationaliste. Un exemple de ce cas serait l'Autriche-Hongrie, où les Autrichiens et les Hongrois avaient une forte identité nationale avec l'État, tandis que les Tchèques, Serbes et autres groupes minoritaires développaient leurs propres identités nationales.

**Agressif:** Selon un modèle d'identité nationale, une nation de base (ou sous nation) cherche activement à unifier ou à propager le sens du nationalisme dans la région, en entraînant d'autres dans son identité en tant que frères, plutôt qu'étrangers conquis. Cet attribut était spécifiquement créé pour la Prusse/L'Allemagne Impériale, mais pourrait s'appliquer à d'autres pays engagés dans des guerres de conquête organisées selon des lignes ethniques comme les 'Zoulous'.

## Bureaucratie

**Élite Professionnelle:** L'attribut de la bureaucratie couvre plus qu'un simple corps de fonctionnaires, mais aussi la volonté du peuple à coopérer avec les règles du gouvernement, à payer les impôts, et à résister à la corruption officielle. Si les lois sont justes et sont gérées par un corps de fonctionnaires dévoués et raisonnablement honnêtes, le pays bénéficiera de cet attribut. L'exemple le plus parlant dans ce cas est le Royaume-Uni. L'Allemagne a développé un tel corps de fonctionnaires après l'unification. Les États-Unis en ont construit au changement de siècle après avoir connu une période de grand désordre et de corruption dans l'administration publique.

**Oligarchie:** La fonction publique et le système juridique dans un état oligarchique servent seulement, en fait, la classe dirigeante. Pour eux, le système est juste, bien administré, et surtout honnête. Ainsi les entreprises étrangères peuvent entrer dans le pays, fonctionner normalement, et les coûts des importantes transactions sont relativement faibles. Cependant, pour le citoyen ordinaire, le système ne fonctionne pas bien. Les pots de vin sont une exigence quotidienne, l'injustice de classe prévaut dans tous les cas juridiques, et personne ne peut être garantis dans les droits de propriété. Cela met un frein à la croissance économique et crée des incitations à des troubles civils. La plupart des pays indépendants occidentaux dans la période couverte par ce jeu, seront définis par cet attribut : Le Brésil est Oligarchique tout au long du jeu. L'Italie et l'Espagne seraient considérées également comme Oligarchique dans la plupart du jeu.

**Clientélisme:** En vertu de cet attribut, l'injustice et le désordre, connus seulement des pauvres dans une Oligarchie, se sont propagés dans tous les recoins de la société. Cela entrave le commerce international et la production de richesses nationales, ainsi que d'autres fonctions de l'État tel que la production militaire. Les coups d'État et les soulèvements populaires sont à la fois plus fréquents dans ces conditions. Un exemple de pays qui connaît le clientélisme était la Chine en temps de paix entre 1850 et 1911.

**Corrompu:** L'attribut Corrompu décrit un système dans lequel la plupart des avantages d'un service public et de la primauté de la loi sont perdus à cause du niveau élevé de corruption interne, conduisant à une absence presque totale de services publics pour la majorité de la population. Cet attribut est rencontré en arrière plan dans les grands Empires comme la Russie, l'Empire Ottoman après la fin du siècle, et dans l'Empire Chinois durant la révolte Taiping. Il peut également désigner les pays qui n'ont pas encore émergé du Féodalisme, tels que les émirats d'Asie centrale ou l'Éthiopie.

# POLITICIENS, SOUVERAINS ET ELECTIONS

---

## Attributs des nations et Élections

Selon le type de Gouvernement de votre nation, vous serez en mesure de tenir des élections en fonction de:

- Démocratie Libérale: Élections de Souverains et de premiers ministres
- Autocratie Constitutionnelle: Élections de premiers ministres uniquement
- Autocratie totale : pas d'élections.
- Impitoyable: pas d'élections

Les élections auront lieu tous les quatre ans pour les dirigeants et tous les 2 ans pour les premiers ministres...à moins que quelque chose d'inattendu se produise, comme le décès soudain, l'assassinat ou juste une mort naturelle.

## Élections, Attributs des nations et les Actions

Quand le temps est venu, deux mois avant les élections, une liste de candidats vous sera présentée. Chaque candidat aura sa propre liste d'attributs qui favorisera un côté ou l'autre. Par exemple, un candidat peut être en faveur de la guerre ou de la paix. Quand l'élection se déroule, chaque candidat subit une évaluation de ses attributs 'élection' et reçoit une valeur d'ajustement global. Celui avec la valeur la plus haute, gagne les élections.

Donc, si vous êtes intéressé de favoriser un candidat, vous avez deux mois pour essayer de le rendre plus populaire et de lui permettre de remporter les élections.

Pour les gouvernements non élus par des élections, chaque personne occupant un poste, sera susceptible de mourir par hasard, sur base des conditions historiques de la personne (mauvaise santé, âge avancé, etc.) donc, vous pourriez vivre la mort inopinée de votre dirigeant... ou rester avec lui pendant 50 ans.

## Prise de pouvoir après les élections

Après les élections, l'ancien dirigeant (ou ministre) est démis de ses fonctions et en fonction du niveau de votre Bureaucratie, vous subirez un délai entre le départ de l'ancien dirigeant et l'arrivée du nouveau.

Dans les vieilles bureaucraties, ce délai peut être contraignant pour votre nation parce que personne n'occupe le poste et vous subirez de sévères pénalités tant que votre dirigeant ne pourra pas occuper son poste.

Après ce délai écoulé, le nouveau dirigeant prendra son poste et tout redeviendra comme avant.

## Dirigeants et Attributs des nations

Une des caractéristiques de vos dirigeants est qu'ils apportent à votre nation, les attributs de votre nation. Par contre, les premiers ministres ne le peuvent pas.

Après le remplacement d'un vieux dirigeant par un nouveau, ses nouveaux attributs seront actifs et efficaces avec les bonus et les mauvais effets qui en découlent.

Même si cela est un peu contradictoire, d'autres sources (comme des événements) peuvent modifier les attributs de votre nation, apportées par votre dirigeant. Dans ce cas, la valeur d'administration du dirigeant décidera si l'attribut de la nation du dirigeant est utilisé ou s'il provient d'une autre source.



# LA CARTE



Illustration 2 - L'interface principale

- 1. Nation active, Diplomates, Moral national et Point de Prestiges:** Ce sont vos principaux indicateurs de réussite. Lisez les infobulles pour des informations supplémentaires. En cliquant sur le drapeau, vous arriverez à la capitale de votre nation. Dans cet exemple, les USA ont 4 diplomates, 96 de moral national, et 634 Points de Prestiges.
- 2. Les Moyens disponibles:** Fonds d'État, Capitaux Privés, Charbon, Acier, Produits manufacturés, Officiers/Conscrits. Ainsi que sur la droite, les 3 indicateurs plus utilisés dans ce mode. Les USA ont 1013 de Fonds d'État, 1023 de capitaux privés, 0 Charbon, 0 Acier, 0 Produit manufacturé, 30 Officiers/240 Conscrits disponible pour ce tour.
- 3. Date courante & commandes principales:** La date actuelle est affichée ici. L'encadré vous indique le nombre de tours restants avant la fin de la partie. Les 3 icônes en dessous de la date vous permettront, respectivement, de mettre fin à la phase de planification et démarrer la résolution du tour, de sauver la partie et de retourner au menu principal.
- 4. Boutons du mode Carte:** Le bouton de droite permet de changer le mode de la carte (cliquer bouton droit pour retourner en arrière). Le premier active le mode construction dans le mode carte sélectionné. Dans cet exemple, les USA ont sélectionné le mode militaire et peuvent cliquer sur l'icône gauche (avec les soldats en rang) pour ouvrir l'écran de construction militaire.
- 5. Terrain et météo:** Le type de terrain et la météo dans la région qui est pointée par le curseur de la souris. Les Messages d'avertissements (comme lors d'une destination de déplacement incorrecte) apparaissent juste en dessous de cette zone.
- 6. Saut sur la carte et Filtres:** Cette carte de l'ensemble des théâtres de guerre montre votre position et vous permet de vous déplacer n'importe où en cliquant sur celle-ci. Autour de la carte, il y a 24

boutons de filtres différents. Vous pouvez ainsi cliquer sur le livre en bas à gauche de l'écran et vous ouvrirez une nouvelle fenêtre.

- 7. Ordre spéciaux:** Les différents ordres spéciaux sont groupés en trois onglets différents. Un bouton grisé signifie que la ordre spécial n'est actuellement pas applicable à la force sélectionnée.
- 8. Attitudes:** Utilisez ces quatre boutons pour assigner une posture spécifique à la force sélectionnée.
- 9. Panneaux des unités:** Le panneau des unités affiche les unités présentes dans la force sélectionnée. Durant la résolution du tour, le panneau des unités est remplacé par un journal des messages listant les différents messages du jeu (les événements, les renforcements, les compte-rendu des batailles, etc.) qui indiquent ce qui s'est passé pendant le tour.

Dans l'exemple du dessus, deux unités des États-Unis, une milice (une unité d'infanterie) et la batterie de New York (une batterie lourde d'artillerie côtière) forment une seule unité (la Garnison de New York). Notez que les deux unités sont 'bloquées' sur place (un petit cadenas) et ne peuvent être déplacées jusqu'à ce qu'elles soient attaquées. Le second onglet vous permettra de sélectionner la flotte de New York, une unité navale.

Les messages en rouge sont les événements d'une importance particulière: en double-cliquant dessus une fenêtre d'informations détaillées apparaîtra.

Cliquer sur un message centre la carte sur la région correspondant au lieu de survenance du message. Les six boutons sur la gauche permettent de filtrer les messages par catégorie (vérifiez l'infobulle pour le détail de chacune).

Vous pouvez revenir à tout moment sur le Journal des messages en faisant un clic droit n'importe où sur la carte.



Illustration 3 - Le journal des messages est affiché après la résolutions du tour.

#### 10. Panneau des éléments:

Ce petit panneau, en bas à droite, liste les éléments qui composent l'unité actuellement sélectionnée. Si vous cliquez sur l'un de ces éléments, cela ouvre une fenêtre avec plus d'informations sur les caractéristiques de l'élément (voir p. 35).

### Se déplacer sur la carte

Pour faire défiler la carte, placez et maintenez le pointeur de la souris sur un bord de l'écran, ou utilisez les touches des flèches directionnelles.

Pour zoomer ou dézoomer sur la carte, utilisez soit la molette de la souris; soit les touches Fin, Page Préc et Page Suiv. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette pour passer du zoom le plus proche au plus éloigné.

### Régions & Zones maritimes

Les unités terrestres et les flottes se déplacent et combattent dans des régions et des zones maritimes. Des infobulles indiquent les différentes caractéristiques de chaque région/zone maritime. Le type de terrain et la météo sont également affichés en haut de l'écran.

**Note:** Les Régions sont, en outre, regroupées dans des zones, et les zones en théâtre. Les bords des Zones et des Théâtres peuvent être affichés sur la carte en utilisant les filtres spécifiques. (Voir ci-dessous). Niveau de civilisation

Les différents niveaux de civilisation sont:

- Sauvage
- Défriché
- Civilisé
- Riche

Selon le niveau de civilisation, (et d'autres facteurs), les troupes non ravitaillées dans une région hostile, ont une capacité limitée de vivre sur le terrain à chaque tour.

Réseau de transport

- Aucun
- Pistes
- Routes
- Voies ferrées

Les unités se déplaçant entre des régions ayant des pistes ne dépenseront jamais plus de 150% du coût de mouvement en terrain dégagé, quel que soit le type de terrain.

Les unités se déplaçant entre des régions ayant des routes ou des voies ferrées ne dépenseront jamais plus que le coût de mouvement en terrain dégagé, quel que soit le type de terrain.

Les unités se déplaçant par trains ne prennent qu'une journée par région traversée, excepté lorsqu'elles traversent un pont (représentant les goulets d'étranglement ferroviaires, stations de charbon, etc.).

### Type de terrain

Les différents types de terrains ont des effets différents sur les déplacements, les combats et le ravitaillement. La liste détaillée est dans l'Annexe.

### Structures

Toutes les structures apportent un abri aux unités terrestres contre le mauvais temps (voir p. 58). Les ports font de même pour les navires. Quand les unités sont à l'intérieur d'une structure, ceci est indiqué par des drapeaux. En cliquant sur la structure (ou le bassin du port pour les navires), les unités seront affichées dans le Panneau des unités. L'unité actuellement sélectionnée sera aussi représentée dans la région sur la carte, prête à être déplacée.

- **Villes:** Une ville est représentée par un socle rond. Sa partie avant droite montre la ville (la taille et l'aspect de l'édifice donne une indication sur la population et la culture). La partie arrière gauche est la zone industrielle où les usines apparaissent lorsque la ville possède de l'industrie (ici encore, la taille et l'aspect varie avec la quantité).

Le contrôle des villes est essentiel pour gagner la partie (voir p. 16). Les villes ne peuvent être détruites. Sur la carte, les unités à l'intérieur des villes ne sont pas affichées mais indiquées par de petites boîtes (grise ou bleue) comme montré ci-dessous. Des cheminées montrent que la ville possède des industries. Un tas de caisses du côté gauche indique la présence d'un dépôt.

Les villes ont un niveau, allant de 1 à 20, indiqué sur un carré gris foncé à gauche de la ville. Les villes sont aussi l'endroit où les nouvelles unités apparaissent (sauf les partisans).



Illustration 4: le carré gris et un carré bleu clair avec un 1 indique qu'une unité terrestre et une unité navale sont présentes dans la ville.

- **Bourg:** un bourg est une petite ville (niveau 1 à 3). A la différence d'une ville, un bourg ne peut pas transmettre de ravitaillement pendant la phase de distribution de celui-ci, à moins qu'un dépôt ait été construit.

**Dépôt:** il peut être construit pour un coût de deux chariots de ravitaillement, ou de deux navires de transport si un port ou un ancrage existe dans la région. Il peut aussi être détruit. Les dépôts sont capables de stocker et de faire passer le ravitaillement pendant la phase de ravitaillement. Un bon réseau de dépôts est indispensable pour apporter le ravitaillement de l'arrière vers le front.

**Fortification:** Les fortifications sont indiquées par le graphique d'un petit mur sur le côté gauche de la ville. Contrairement aux dépôts, les forts sont construits à travers le mode de construction industriel (car ils représentent un large réseau de fortifications) et pas le mode de construction militaire (qui est pour les unités militaires et pas pour les structures). Les fortifications peuvent être détruites. Le symbole d'un diamant noir avec une figure, à côté du niveau de la ville, indique le niveau de fortification de la ville ou de la région.

**Ports:** Les ports fournissent du ravitaillement sauf s'ils sont soumis à un blocus. Comme les villes, ils ont différents niveaux (1 à 20) indiqués par une case bleu foncé sur le côté gauche. Il y a différentes catégories de ports (voir ci-dessous). Les flottes de navires ne peuvent être attaquées dans les ports. Sur la carte, les unités navales à l'intérieur du port ne sont pas affichées mais indiquées par une case bleu claire en dessous du niveau du port. Cliquez sur le port pour accéder aux unités navales. Les navires sont produits et peuvent être réparés dans les ports.

- Ancre: Un port généralement de petite taille (niveau 1) sert surtout de refuge.
- Stations de charbon: Un port généralement petit (niveau 1-3) sert d'abri et de port de ravitaillement pour les unités navales étendant leur zone d'action.
- Ports: Un port (niveau 4-20) est considéré comme un port à part entière. Il sert à la fois de refuge, de station de ravitaillement en charbon pour les navires. En plus, les navires peuvent y être réparés rapidement et seulement dans les ports, de nouvelles unités navales peuvent y être produites.
- Base Navale: Un port spécifique à usage militaire, représentant des chantiers navals, des entrepôts et des usines à vocation navale. Son objectif principal est la rapidité de construction et de réparation des unités navales à un rythme plus rapide que dans un port normal.

**Structures Coloniales:** Ces différents types de constructions qui permettent d'augmenter la pénétration de la puissance coloniale et le contrôle sur la région où elles se trouvent (voir la section coloniale du jeu pour les détails).

**Structures du pays:** Un socle rond sur l'écran du jeu qui ne permet pas d'abriter d'unité. Les exemples : comprennent des mines et des bâtiments agricoles sur la carte en dehors des villes.

## Retranchements

Les retranchements représentent de substantielles mais temporaires structures défensives qui ne sont pas des fortifications permanentes. Les exemples historiques comprennent de petits forts en terre construits par les 2 belligérants de la guerre civile américaine pour protéger les rivières et les endroits stratégiques. Les retranchements fournissent des bénéfices défensifs en fonction de leur niveau (de 1 à 8). Les retranchements ne sont pas considérés comme des "structures", bien qu'ils fournissent un abri limité contre le mauvais temps. Ils ne peuvent être assiégés.

Les unités commencent automatiquement à se retrancher si elles ne bougent pas pendant un tour. Une Force n'a besoin que de quelques jours pour creuser des tranchées de niveau 1. Chaque niveau additionnel nécessite un temps de plus en plus long (par exemple, améliorer une tranchée de niveau 2 en niveau 3 prend plus de temps que de passer du niveau 1 à 2). Le potentiel stratégique du chef joue un rôle clé dans ce processus, spécialement pour des niveaux faibles de tranchées.

Les retranchements des niveaux 5-8 ne peuvent être atteints que si de l'artillerie est présente dans la région. Les niveaux au-delà de 5 ne donnent pas de couverture défensive supplémentaire mais augmentent la puissance de feu des batteries. De plus, ces batteries retranchées défendront les rivières et côtes de la région, en tirant sur les flottes passant à portée, en répliquant aux bombardements navals, ainsi qu'en empêchant le transport de ravitaillement par voie fluviale.

Les niveaux de retranchement sont représentés graphiquement sur la carte, par une représentation de sacs de sable entourant les socles des unités terrestres (dans le cas des niveaux 5-8, ils sont identifiés par l'icône d'un canon).

## Régions Administratives

Chaque Zone Administrative (ci-après nommée Zone) a des ressources limitées de sorte qu'elle ne peut lever qu'un nombre limité de troupes pour la contrôler. Vous ne serez pas capable de lever plus d'unités dans une Zone que cette valeur maximum (voir p. 40). En outre, vous ne pouvez créer des unités dans une zone que si vous en contrôlez au moins une des villes stratégiques. Elles sont indiquées sur la carte avec une étoile près du nom de la ville. Plusieurs décisions politiques et économiques sont aussi définies au niveau de la Zone (voir p. 69). Les unités locales bénéficient d'un bonus lorsqu'elles combattent dans leur propre zone.

## Théâtres

Un théâtre est un ensemble de Zones. Quelques règles et aptitudes sont seulement disponibles au niveau du théâtre. La plupart des unités sont recrutées sur la base du théâtre à l'exception de troupes, avec un recrutement local très spécifique, qui le sont généralement au niveau de la zone.

## Filtres

Il y a plus de 24 filtres dans PON pour aider à visualiser l'information sur la carte. Pour les passer en revue, utilisez la touche TAB (ou cliquez sur les boutons situés à côté de la mini carte). Les différents filtres, en partant du haut à gauche dans le sens des aiguilles d'une montre sont:

1. Contrôle Militaire: Montre les régions où vous avez une présence militaire significative, même si vous n'avez pas une force présente.
2. Ravitaillement: Les caisses et les boulets indiquent la quantité d'approvisionnement général et de munitions qui sont respectivement présents. Les régions mises en évidence en vert indiquent dans quelle mesure votre réseau d'approvisionnement s'étend.
3. Villes stratégiques et objectifs: Surbrillance des objectifs et des villes donnant des PP et indique leur propriétaire.
4. Nationalité et Loyauté de la Population: Affiche le penchant de la population pour votre camp (ou l'autre).
5. Régions administratives: Les différentes régions sont montrées avec différentes couleurs.
6. Théâtre d'opération: Chaque théâtre est montré avec une couleur différente.
7. Zones météo: Affiche les différentes zones climatiques.
8. Météo actuelle: Affiche le climat sur la carte du jeu en cours.
9. Régions, intégrées à votre nation: Affiche la région où vous pouvez stationner vos unités en temps de paix. En temps de guerre, les régions occupées par votre ennemi sont représentées par des rayures.
10. Régions Nationales et réclamées: Chaque région nationale est affichée en couleur unie, vous appartenant ou pas. Les régions réclamées (vous appartenant ou pas) sont affichées avec des rayures.
11. Régions de droit: Les régions "De droit" sont des régions qui appartiennent à votre nation « de droit ». Votre nation peut recevoir un Casus Belli si elles appartiennent à une autre nation.
12. Relations Internationales: Affiche les régions dans des gradients de vert (ami) et de rouge (ennemi) en termes de relations avec la nation propriétaire. Les régions des nations en guerre avec vous sont hachurées.

13. Contentement de la Population: Affichage du comportement de la population (heureuse ou exaspérée) dans vos régions nationales.
14. Risques de révoltes: Affiche le risque de révolte dans les différentes régions, qu'elles vous appartiennent ou pas.
15. Sphère d'Influence (SOI): Affiche la valeur des différentes régions coloniales (colonies) en termes de SOI.
16. Définitions et statut colonial: Affiche les différentes caractéristiques des colonies (càd les frontières et les régions) et le statut actuel de la colonie.
17. Pénétration Coloniale (CP): Affiche la CP dans les différentes colonies par gradient.
18. Zones commerciales: Chaque zone commerciale est représentée par une couleur différente.
19. Liens commerciaux: Affiche le statut de chaque région en fonction de sa liaison au sol national: blanc si elle est connectée par terre et par mer, brun clair si elle est connectée par terre seulement, bleu clair si elle connectée par mer uniquement. Si aucune liaison n'existe, il n'y a pas de filtre de couleur. Indique également s'il y a des structures mais aucune connexion (rouge) ou la connexion mais pas de structure de collecte (brun foncé).

20. Points collectés: Chaque région avec un point de collecte (pour la collecte des ressources) est représentée en vert. Les régions adjacentes à celle qui a un point de collecte est représentée en brun clair. Les régions sans point de collecte sont représentées en rouge.
21. Filtrage de toutes les piles: Lorsqu'il est actif, le bouton supprime toutes les piles d'unités militaire de la vue.
22. Filtrage de toutes les piles terrestres amies: lorsqu'il est actif, le bouton supprime toutes les piles d'unités terrestres amies de la vue.
23. Filtrage des Piles terrestres et des Flottes ennemies: Lorsqu'il est actif, le bouton supprime toutes les piles d'unités navales et terrestres ennemies de la vue.
24. Filtrage des piles d'unités bloquées (fixées): Lorsqu'il est sur ON, le bouton supprime toutes les unités verrouillées (amie ou ennemie confondues) de la vue.

## ORGANISATION MILITAIRE

### Compréhension du panneau des unités

Il peut y avoir de nombreuses forces armées dans une région et/ou dans les structures de la région. L'intérêt d'avoir des Forces séparées est qu'elles peuvent recevoir des ordres différents. La taille d'une Force est de plus limitée par le commandement.



Illustration 3 - Le journal des messages est affiché après la résolutions du tour.

Quand vous cliquez sur une pièce du jeu ou une structure de la carte, le Panneau des unités montre les unités présentes dans la région (1).

**Truc:** Utilisez les flèches de chaque côté (2) pour faire défiler les unités d'une force si elles sont trop nombreuses pour tenir sur le Panneau des Unités. La molette de la souris fait aussi défiler les unités.

Les autres Forces dans la région sont indiquées par des onglets (3) juste au-dessus du Panneau des Unités. Pour changer de Force, cliquer sur l'onglet correspondant à la nouvelle Force qui deviendra active. La Force active est aussi représentée à l'écran par une pièce de jeu, prête à recevoir un ordre de mouvement.

La Force active sélectionnée a son nom, sa composition, sa position et sa destination indiqués dans le coin supérieur gauche du panneau (4). Des informations essentielles sur une Force (niveau de ravitaillement, munitions, etc..) sont accessibles par une infobulle qui s'affichera en passant le pointeur de la souris sur les différentes icônes, dans le coin supérieur droit du Panneau des Unités (5).

### Qu'est-ce qu'un unité?

Le Panneau des unités montre les différentes composantes d'une force (voir illustration ci-dessus), qui sont dénommées "unités". Il y a de nombreux types d'unités dans le jeu, pouvant représenter aussi bien une division entière qu'une simple batterie d'artillerie indépendante

ou un centre administratif (Quartier Général), mais toutes ont la capacité d'être déplacées et de recevoir des ordres individuellement si nécessaire. Cela fait d'elles le plus petit élément de jeu manipulable, bien qu'elles opèrent rarement seules et sont habituellement regroupées en Forces, comme expliqué ci-dessus.

Les chefs sont aussi traités comme des unités dans la plupart des cas, et peuvent être manipulés de la même façon. Cependant, ils sont évalués différemment. Les principales caractéristiques des unités de combat et des chefs sont affichées directement sur leur image dans le Panneau des unités.

### Qu'est ce qu'un élément?

Les unités sont elles-mêmes subdivisées en éléments, affichés dans le Panneau des éléments. Les éléments, à la différence des unités, ne peuvent pas être manipulés: ils font partie intégrante de leur unité mère et restent toujours ensemble. Les éléments sont aussi parfois appelés "sous unités".

**Procédure:** Pour afficher la liste des éléments d'une unité dans le Panneau des Éléments, cliquez sur l'unité pour la sélectionner (la sélection est indiquée par un encadrement gris autour de l'unité).



Illustration 6: Ici, la brigade légère est composée de six éléments: cinq régiments de cavalerie et une batterie légère à cheval comme indiqué par les symboles de l'OTAN affichés sur la droite (vous pouvez cliquer sur ces symboles pour ouvrir une fenêtre décrivant les éléments en détail). Chaque élément est différencié par ses attributs, comme expliqué..

Veillez noter que certaines unités sont si petites qu'elles ne peuvent être subdivisées. Elles sont représentées dans le jeu comme ayant un seul élément, qui est l'unité elle-même.





Illustration 7: Cette petite unité d'artillerie est composée d'un seul élément : ici, 1 unité égale 1 élément. Une unité est en fait un "conteneur" d'éléments (de 1 à 18).

Les chefs sont considérés de la même manière : 1 chef = 1 élément qui est le chef lui-même..

## Manipulation des Forces

Pour extraire une ou plusieurs unités d'une Force, sélectionner à la souris les unités à extraire de la force principale dans le Panneau des unités et déposez-les sur la région de la carte où elles se trouvent. Elles forment alors une nouvelle Force qui apparaît sur un onglet séparé.

**Procédure de sélection multiple:** Pour sélectionner ou désélectionner plusieurs unités, faire Ctrl+Clic sur chaque unité.

Pour donner un ordre de mouvement à une Force, sélectionnez la et glissez-déposez son pion de sa région actuelle jusqu'à sa destination, ou glissez son onglet du Panneau des unités, directement sur sa destination, sur la carte. Vous pouvez aussi déplacer des unités entre deux Forces en les glissant-déposant sur l'onglet de la Force destinatrice. Vous pouvez enfin fusionner des Forces au même endroit en glissant-déposant un onglet de Force sur un autre.

## Unités Fixes

Dans certains scénarios ou campagnes, vous trouverez des unités fixes identifiées par une icône sur leur pion. Elles ne peuvent pas se déplacer jusqu'à ce que, soit une unité régulière de leur camp finisse son mouvement dans leur région, ou bien qu'une date donnée soit atteinte, tel qu'indiqué dans leur infobulle.

Dans certains cas, certaines unités fixes le sont de façon permanente et ne se déplaceront pas quelles que soient les circonstances tandis que d'autres ne pourront bouger que si elles sont attaquées.

## Chaîne de Commandement

La chaîne de commandement dans PON est assez simple. Il n'y a pas de chaîne de commandement à vrai dire, aucune différence entre une pile indépendante et une autre piles. Fondamentalement, c'est le système de Birth of America (BOA) avec un peu d'éléments de AGEOD's American Civil War (AACW), mais pas un système AACW simplifié. Si la pile est commandée par un chef 3 étoiles, alors nous appellerons la pile, Armée (ou Flotte); dans le cas contraire, nous l'appellerons comme on le désire (Corps, pile indépendante, etc.).

Les unités ont besoin de chefs pour les commander (voir plus loin), grâce aux système de points de commandement (CmdP); ou sinon, ils souffriront de pénalités de mouvement et de combats.

## Chefs (commandant)

Les unités ont besoin de chefs pour les commander, sinon elles souffrent de pénalités de mouvement et de combats. Les chefs ont un énorme impact sur l'efficacité et la compétence de vos forces militaires. Les officiers obtiennent des valeurs de commandement qui reflètent leurs capacités historiques et qui ont une influence sur presque tous les aspects du jeu. Les unités qui sont mal commandée ou qui dépassent les points de commandement (CmdP) de leur leader sont sujettes à des pénalités de mouvement et de combats.

## Grades des commandants

Les 3 grades des chefs restent (c'est une contrainte du code) mais chaque grade a un rôle précis. Le profil de chaque chef est particulier, comme toujours.

- **Grade 1 :** fournit 2 CmdP, les chefs coloniaux principalement (Colonel, ou général de Brigade par exemple)
- **Grade 2 :** fournit 12 CmdP, Général de Corps (commandant de Corps ou toute autre pile principale)
- **Grade 3:** fournit 48 CmdP, Général d'Armée (peut commander une Armée mais voir ci-dessous)

Dans tous les cas, même si plus d'un chef est présent dans la pile, cette dernière peut recevoir un maximum de 48 CmdP (Max CmdP est 48). Cela n'inclut pas des extra CmdP qui peuvent venir d'unité spécifique (HQ) ou de capacités.

## Rôles des commandants

**Grade 1 (1\*)** sont seulement des chefs qui sont le plus souvent employés dans les colonies (ou dans les pays hostiles) parce qu'ils ont des capacités spéciales qui leur permettent de déplacer de petites forces sans avoir à craindre des effets importants d'attrition dans les zones sauvages. Un tel commandant peut aussi être utilisé sur le continent en tant que chef de 'commando' ce qui signifie qu'il peut être à la tête d'une petite force d'élite, comme des raiders ou d'autres de ces éléments, mais ne serait pas capable de diriger avec succès une grande unité. Des exemples historiques peuvent montrer de nombreux dirigeants mineurs couronnés de succès lors de l'époque coloniale.

**Grade 2 (2\*\*)** Général (ou Amiral) est le leader le plus couramment rencontré, il est utilisé pour tous les commandements des formations principales (corps, escadres). Les promotions peuvent encore se présenter dans le jeu, mais, en faite, le nouveau général serait encore un général 2\*, mais avec une ancienneté et des statistique modifiées (pour le meilleur ou pour le pire) Le Major Général Winfield S. Hancock de l'Union est un exemple de général 2\* apparaissant dans le jeu.

**Grade 3 (3\*\*\*)** Ces chefs sont un peu particulier. A terre, ils fonctionnent essentiellement comme commandant d'Armée. L'avantage d'avoir une pile étant une Armée (cad dirigée par un général 3\*) est qu'il peut se synchroniser avec une autre Armée. En mer, les Amiraux 3\*\*\* sont les commandants de flottes se comportant comme des 'armées' à l'exception que deux flottes ne peuvent se synchroniser. L'Amiral David G. Farragut de L'Union est un exemple de commandant 3\*\*\* de la marine.

Commandants en chef (CiC) un ensemble spécial de commandants 3\*\*\*, à terre ou en mer. Pour agir comme un CiC, un commandant 3\*\*\* doit avoir une capacité apparentée. Si c'est le cas, le commandant le plus âgé du théâtre avec une telle capacité est considéré comme CiC. En effet, le CiC fournit un bonus ou un malus à tous les commandants sous ses ordres dans le même théâtre, selon qu'il est actif (bonus) ou pas (malus). Le Général Sir Horatio Kitchner, par exemple, est un commandant 3\*\*\* CiC.

**Note:** Les capacités peuvent être cumulées selon les règles standards, signifiant qu'un commandant 1\* peut être utile comme sous-officier d'un commandant d'Armée 3\*\*\*, si il a les capacités de fonctionnement au niveau de la pile.

Il n'y a pas de restrictions codées. Un chef colonial 1\* peut entraîner une petite force en Europe, ou un général d'Armée 2\* une force coloniale en Inde. Cela ne serait pas optimal mais le jeu le permet...sauf qu'une petit force en Europe est une goutte d'eau dans la mer quand il s'agit de la guerre, et une force sans les bonus de réduction de l'attrition en terrain hostile en Afrique ou en Inde peut signifier la mort par le nombre !

**Astuce:** les commandant de Rang 1 (1\* Colonial/Commando) sont intéressants parce qu'ils ont de bonnes statistiques pour les colonies, mais l'inconvénient est qu'ils ne peuvent pas commander beaucoup d'éléments. En revanche, les commandants 2\*\* ont rarement de bonnes statistiques pour le travail colonial mais peuvent commander d'importantes forces dans plus de régions développées. Historiquement, cela s'est traduit, spécialement en Europe, par la séparation entre les officiers généraux de l'armée coloniale et ceux de l'armée régulière.

## Pénalité de commandement

Il y a 5% de pénalité de commandement, par 2 CmdP manquants, pouvant aller jusqu'à 35%. Pendant le combat, la pénalité, réduisant les statistiques, est triplée pour le commandant 1\*. Par exemple, un commandant colonial avec 6-6-6 comme statistiques à la tête d'un corps (coût : 12 CmdP) a une pénalité de 25% pour les mouvements, les unités ont une réduction de feu de -25% mais les statistiques du chef sont réduites de 75%! Ceci afin d'être sûr qu'un commandant 1\* ne puisse être utilisé comme commandant de corps, même s'il a des statistiques étonnantes.

## Attributs des unités

Les pions des unités sont différenciés de la façon suivante:

- Couleur de fond: Nationalité
- Capacités Spéciales : Coin supérieur gauche
- Type d'Unité : Coin supérieur droit
- Cohésion : Barre pourpre
- Effectif : Barre verte
- Efficacité au combat : la valeur numérique dans le rectangle blanc au-dessus des deux jauges de couleurs
- Nombre d'éléments : nombre de rubans sur le coté gauche, un pour 2 éléments
- Expérience : la médaille ou l'étoile juste au-dessus de la plaque signalétique sur le coté gauche

Toutes les capacités spéciales de l'unité sont listées ici. L'infobulle fournit une information supplémentaire.

## Symbole de l'OTAN et type d'unités

Il y a un symbole OTAN sur l'unité qui indique le type principal des éléments qu'elle contient. Par exemple une Brigade d'Infanterie est une unité d'infanterie, mais peut contenir des régiments d'infanterie, des batteries d'artillerie et des escadrons de cavalerie, indiqués sur le Panneau de Détail des Eléments. Vous pouvez cliquer sur le symbole OTAN de l'unité ou de l'un des éléments, pour avoir encore plus de détails.

Chaque élément est d'un type propre, avec les forces et faiblesses correspondantes, comme indiqué dans le Panneau de détails des éléments (voir. page suivante). Les caractéristiques d'une unité sont dérivées des valeurs des attributs de ses éléments constitutifs.

## Force de combat

Elle donne une indication de la dangerosité et de l'endurance de l'unité lors des combats. La Force de Combat est un chiffre utilisé pour donner une évaluation simple de l'unité, mais n'est pas utilisé en tant que tel lors des combats. C'est plutôt un indicateur synthétique de sa puissance. Le moteur de combat travaille au niveau des éléments en prenant en compte chaque paramètre de chaque élément pour simuler précisément le résultat de chaque bataille (portée des armes, fréquence de tir, discipline, etc.)

**Note:** Les effets de la Cohésion et des Effectifs sont déjà pris en compte dans la Force de Combat. Une Division avec une Cohésion de 1 aura sans doute une très faible Force de Combat.

## Nombre d'éléments et Expérience

Les galons sur la gauche de l'unité indiquent à la fois le nombre d'éléments (un galon pour 2 éléments) et son expérience. Il y a cinq niveaux d'expérience, indiqués par un nombre d'étoile que l'unité a (une étoile signifie des bleus, cinq étoiles une unités d'élite). Les unités accumulent graduellement de l'expérience à chaque bataille, augmentant ainsi leur efficacité globale lors des combats et leur cohésion maximale.

## Cohésion

La Cohésion représente l'état de préparation au combat de l'unité. C'est un facteur critique d'efficacité car il impacte presque tous les aspects du jeu, comme le moral, la vitesse, la puissance de feu et la capacité de 'marcher au son du canon'.

**Note:** Une unité avec une Cohésion faible peut souffrir d'un moral faible, de désertions et de traînards, d'épuisement, de désorganisation, d'un entraînement inadéquat ou de n'importe quel autre facteur affaiblissant. Elle sera lente à se déplacer et sujette à la déroute lors des combats.

Le déplacement et le combat réduisent la Cohésion d'une unité, alors que le repos l'augmentera graduellement jusqu'à ce qu'elle atteigne sa valeur maximale. Cela dépend de l'entraînement et de l'expérience. Le Moral National affecte la Cohésion des unités ainsi que le rythme de sa récupération lors du repos.

## Effectifs

Le nombre d'hommes restant dans l'unité. Ceci est un bon indicateur de la résistance (si l'unité n'a presque plus d'hommes, les chances pour qu'elle disparaisse sont grandes). Quand des éléments subissent des coups, leur symbole NATO dans le panneau de détail montrera une jauge rouge.

## Attributs des éléments

Chaque élément d'une unité a plusieurs attributs (tel que la discipline et le poids) influençant un ensemble de choses (le combat, le transport, etc.) tout au long du jeu comme indiqué par ailleurs.



Illustration 8: Cliquer sur le symbole OTAN d'un élément, dans le Panneau de Détail des Eléments, fait apparaître une description de l'élément, ainsi que les valeurs de tous ses attributs. Ici, les détails de l'élément "régiment d'infanterie" du 42<sup>nd</sup> Royal Highlanders, sont indiqués. Notez le tableau montrant les différentes valeurs de l'élément.

Notez le tableau qui montre les différentes valeurs d'un élément à différentes portées utilisée par le jeu (long, moyen, court et mêlée)

## Attributs des chefs

Un bon chef est essentiel pour gagner des batailles. Tous les chefs ont des forces et des faiblesses représentées par leurs attributs.

**Note de jeu:** Essayez d'utiliser vos chefs au mieux de leurs capacités. Par exemple, certains sont bons en attaque alors que d'autres sont meilleurs en défense.



*Illustration 9: Le pion d'un chef n'indique que deux informations: son grade (nombre d'étoiles) et ses capacités spéciales (icône(s) dans le coin supérieur gauche). La sélection d'un leader fait s'afficher ses attributs principaux dans le Panneau des Éléments à droite..*

En plus de fournir des CmdP (voir p.37), que chaque chef possède, l'officier commandant une pile (cad le chef avec le plus haut grade présent) améliore les capacités des unités qui lui sont subordonnées avec ses valeurs Offensive/Défensive (+5% au combat pour chaque point) et ses capacités spéciales. Sa valeur stratégique à aussi un impact critique sur les performances de la pile (voir ci-dessous). Les unités d'un division bénéficient non seulement des avantages décrits juste avant, mais aussi de ceux venant des capacités de son propre chef divisionnaire.

Quand il est seul dans une région avec des unités ennemies, un chef doit vérifier s'il passe inaperçu ou s'il est capturé et éliminé.

## Grade

Le grade est exprimé par le nombre d'étoiles sur le pion de chef. Il détermine la capacité de commandement (CmdP) du chef (voir p.37), et le type de commandement qu'il peut prendre (théâtre CiC, Armée, Corps ou Division et au-dessous).

**Note:** Attention, comme dans la réalité, les chefs les plus talentueux ne sont pas toujours aux commandes !

## Capacités Spéciales

Les commandants peuvent avoir des capacités spéciales désignées par un ou plusieurs icônes (voir p. 149). Les infobulles fourniront plus de détails. Certaines de ces aptitudes s'appliquent tout le temps et d'autres sous certaines conditions. De même, certaines s'appliquent seulement à certaines unités tandis que d'autres affectent l'ensemble de la Force.

**Exemples:** La capacité spéciale 'Cavalier' avantage seulement les unités de cavalerie et ne s'applique pas en zones montagneuses, tandis que la capacité spéciale 'Ranger' affecte l'ensemble de la Force mais n'est utile que dans les bois.

## Valeur Stratégique et Activation Importante

A chaque tour, chaque officier commandant une Force fait un test fondé sur sa valeur stratégique. S'il le rate (ce qui est indiqué par une icône d'enveloppe marron sur la Force), le chef est considéré non activé et la force souffre des pénalités suivantes :

- Mouvement ralenti (-35% de vitesse)
- Pénalité au combat (35% de chance de mauvais résultats dans la bataille, testé pour chaque élément séparément)
- Attitude Offensive interdite (ne s'applique pas aux Amiraux)

Un chef qui n'est pas activé peut présenter des ordres retardés, une prudence excessive et un manque général d'agressivité, ou même de la simple incompetence.

**Note:** Un commandant d'Armée très prudent peut même influencer négativement l'activation de ses commandants de Corps qui lui sont subordonnés. Un grand exemple historique est le Général George B. McClellan de L'Union.

**Note Technique:** Vous pouvez désactiver cette règle dans le menu option.

Les troupes sans chef sont toujours activées mais souffrent toujours de pénalités de mouvement et de combat de 35% pour les deux. Elles ne sont pas empêchées d'adopter une posture offensive (le commandant d'unité, un colonel inconnu, peut chercher à entrer en action mais n'est pas le mieux placé pour le faire).

## Valeur Offensive et Défensive

Ces valeurs sont utilisées comme bonus au combat en attaque ou en défense.

## Ancienneté

L'ancienneté différencie les chefs de même grade. Elle est exprimée par un nombre (1 étant la valeur du chef le plus âgé), et a un impact direct sur les promotions. La Préséance augmente en gagnant des batailles et baisse en cas de défaite.

## Expérience

Les chefs gagnent ou perdent de l'expérience en gagnant ou perdant des batailles. Cela affectera dans le tour, leurs autres attributs.

## Flottes

Les Forces navales sont traitées comme les Forces terrestres, sauf que les règles de synchronisation de l'Armée ne s'applique pas. Les chefs de la marine de rang 2 sont appelés Contre-amiraux, ceux de rang 3 sont appelés Amiraux. Ils ne peuvent pas commander de forces terrestres (et vice-versa).

Un Amiral doit aussi tester son activation chaque tour, mais s'il le rate il est seulement retardé dans ses actions, et n'est pas empêché d'adopter une attitude Offensive.

# ORDRES

Le jeu est joué en tours simultanés. Cela signifie que les deux camps préparent simultanément leurs ordres, pour les deux semaines du tour suivant. Ceci est appelé la "phase de planification". Puis les ordres du tour sont traités simultanément pendant la "phase de résolution". De ce fait, vous ne pouvez jamais prédire exactement ce qui se passera pendant la phase de résolution.

Essentiellement, vous prévoyez les mouvements de vos Forces et leur comportement général, mais vous devez vous en remettre au jugement de votre général pour exécuter vos ordres du mieux possible pendant la résolution du tour. Notez cependant que vos Forces ont une capacité limitée à s'adapter de façon dynamique aux mouvements ennemis, grâce aux ordres d'interception.

Entre les tours (c'est à dire) après la Phase de Résolution d'un tour, mais avant la phase de planification du suivant), un certain nombre d'activités sont menées automatiquement pendant la "phase de serveur", notamment la distribution du ravitaillement et l'usure des troupes liée à la météo.

**Note:** Une Force ne suit pas aveuglément vos ordres. Par exemple, si une Force en posture offensive rencontre une Force ennemie de puissance supérieure, elle cherchera à l'engager comme ordonné, mais essaiera ensuite de battre en retraite une fois qu'elle se sera rendu compte de la supériorité ennemie.

## Mouvement

L'ordre standard de mouvement donné aux troupes terrestres est un déplacement à pied. Vous pouvez cependant combiner ce type de mouvement avec des mouvements par voies ferrées ou fluviales. Attention, le mouvement est sévèrement ralenti par la présence ennemie.

Les unités navales rencontrent des limitations selon leur type: certaines peuvent entrer dans l'océan alors que d'autres sont limitées aux zones côtières. Les embarcations à faible tirant d'eau sont les seules à pouvoir se déplacer sur les cours d'eau.

La vitesse de déplacement repose sur la Cohésion, car des troupes exténuées et désorganisées voyagent bien moins rapidement que des troupes reposées. Le mouvement induit aussi un coût en Cohésion, qui dépend grandement de la présence militaire ennemie dans la région, ainsi que du type de terrain traversé et du type de transport (cf. ci-dessous):

- Le Mouvement normal des unités terrestres: est affecté par la météo, le type de terrain et le niveau des infrastructures routières. La Marche Forcée augmente fortement le coût en Cohésion du déplacement. L'Attitude a aussi une influence, les unités agressives possédant des coûts de cohésion plus élevés, et les unités passives moins élevés. Sans autre modification, une force se déplaçant 1 journée dépensera 1 point de Cohésion.
- Le Mouvement par Rail ou Rivière a un coût minimal de Cohésion, et est très rapide.
- Le Transport Maritime des troupes ne coûte pas non plus beaucoup de cohésion, sauf par mauvais temps.
- Les Navires perdent de la cohésion en fonction de la météo et du type de navire.

**Procédure:** Utilisez le glisser/déplacer pour déplacer chaque force. Le nombre de jours requis pour aller d'une région à l'autre est indiqué pour chaque segment du chemin. Pour annuler le dernier segment

d'un déplacement, appuyez sur la touche Suppr. Pour annuler le mouvement complètement, glissez-déplacez l'armée sur sa région de départ. Pour ajouter un segment à un chemin existant, glissez-déplacez l'unité sur sa prochaine destination. Le didacticiel explique en détails comment manipuler les piles.

De plus, les unités subissent un nombre de points de dégâts proportionnels à la perte de Cohésion à chaque mouvement.

**Note:** Cela simule les pertes inévitables se produisant parmi les troupes en mouvement (déserteurs, maladie...), surtout dans les régions inhospitalières.

## Repos

Les unités recouvrent leur Cohésion si elles ne se déplacent pas. Le taux de base journalier pour les unités terrestres est de +1 point de cohésion, modifié par:

- Retranché et en-dehors d'une structure: +0.5
- Dans une structure: +1
- Dans une région loyale: jusqu'à +0.5
- Unité terrestre assiégée: -1.5
- Assiégeant (sauf en posture passive): -0.5
- Unité terrestre transportée par bateau: -0.5
- Posture Offensive: -0.5
- Unité terrestre en posture Passive: +1
- Irréguliers: +0.5

Le taux de base journalier pour les unités navales est de 2 à condition que la flotte soit dans un port (les modificateurs ci-dessus ne sont pas applicables).

Ce taux est modifié par le Moral National (NM). Le Repos permet aussi à une unité de graduellement remplir ses rangs avec des remplacements, si vous en avez acheté.

## L'autonomie Navale

La circulation navale est limitée par un autre facteur: l'autonomie. C'est une représentation de la consommation de 'carburant' des unités navales (en fait, c'était surtout du charbon à cette époque) et donc l'autonomie qu'ils peuvent embarquer (cad stock à bord). Chaque élément d'une unité navale définit les variables suivantes:

- **Énergie consommée:** si l'unité se déplace, elle va consommer cette quantité d'énergie.
- **Énergie stockée:** la quantité maximum de combustible que l'élément peut stocker.

Nous nous référerons à "Énergie" dans ce cas, parce qu'une nouvelle règle définit la ressource qui sera consommée pendant la phase de consommation d'énergie.

**Note:** si cette nouvelle règle est vraie le combustible consommé sera du charbon. D'autre part, si cela est faux (ce qui peut se produire plus tard grâce à la technologie.) le combustible sera du pétrole.

## Fonctionnement de l'autonomie navale

Chaque fois qu'une unité navale est en mouvement, elle consommera son 'Énergie stockée'. Une fois l'énergie stockée épuisée, l'unité commencera à se déplacer à une vitesse réduite. Comme vous pouvez le voir, les unités ne s'immobilisent pas par manque d'énergie, elles seront juste ralenties.



## Ravitaillement des unités navales

Le ravitaillement des unités navales est automatique. Toutes les unités à l'intérieur d'un port seront capable de ce ravitailler. Pour ce faire, vous devez être sûr que vous pourrez entrer dans les ports d'autres nations si vous prévoyez d'aller partout dans le monde avec vos flottes.

- Pour ce cas, vous devez disposer d'un droit d'approvisionnement ou un droit de passage pour entrer avec vos navires dans un port d'une autre nation.
- Si vos flottes sont dans le port d'une autre nation, vous devrez "payer" un coût d'énergie pour le ravitaillement de vos unités.

## Consommation d'Énergie (ferroviaire & navale)

Les mouvements ferroviaires et navals consomment de l'énergie. Cette consommation d'énergie, chaque tour, est cumulée au niveau de la nation, à partir des sources suivantes :

- Consommation d'énergie de l'unité: les unités navales dans les ports, essaieront de compléter leur stock d'énergie, de sorte qu'elles ajouteront leurs besoins à la consommation d'énergie cumulée. La consommation d'énergie totale des unités est divisée par 10 avant d'être ajoutée aux besoins d'énergie cumulée de la nation (ainsi, 10 énergies stockées sont équivalentes à 1 énergie ajoutée aux besoins d'énergie de la nation).
- Consommation d'énergie du chemin de fer: les chemins de fer consomment de l'énergie en fonction de leurs niveaux.
- Consommation des points des réserves ferroviaires: La consommation des points de la réserve ferroviaire est également une source de consommation d'énergie.

Toutes ces sources sont résumées par une valeur totale qui sera la consommation totale d'énergie de la nation.

Pendant la phase de calcul de chaque tour, la nation consommera toute cette énergie (charbon ou pétrole, en fonction de la source d'énergie utilisée). Le Processus de consommation sera fait comme suit:

1. Le moteur du jeu essaiera de consommer toute l'énergie provenant des stocks disponibles de charbon et de pétrole.
2. S'il n'y a pas assez de charbon (ou de pétrole) en stock, alors le Capital Privé sera utilisé pour payer la pénurie (le manque d'énergie est acheté ailleurs).
3. Si le capital privé ne suffit pas, alors les fonds d'état seront utilisés pour payer la pénurie (comme si l'état achetait le stock stratégique manquant).
4. Si les fonds d'état ne suffisent pas, alors la dernière étape est de consommer tous les PP nécessaires pour payer la pénurie d'énergie. Veillez à ne pas prendre du retard dans vos stocks d'énergie!
5. Lorsque la phase de consommation est terminée, toutes les unités navales dans les ports sont automatiquement ravitaillées.

## Blocage des déplacements

La présence ennemie (surtout les Forts) gêne le déplacement dans une région terrestre. Si cette présence est suffisamment forte, vos unités ne seront pas capables de contourner les défenseurs et de pénétrer plus avant dans les arrières ennemis, à moins de le combattre et de le repousser. Cependant, certaines troupes sont particulièrement furtives et peuvent plus facilement se faufiler à l'arrière de l'ennemi. Cette situation est représentée par les valeurs de Patrouille et d'Évitement des deux forces en présence, et le niveau de contrôle militaire exercé dans la région.

Vous ne pouvez pas entrer dans une région terrestre si la valeur de patrouille ennemie divisée par votre valeur d'évitement est supérieure au niveau de contrôle militaire que vous exercez sur la région.

**Note de jeu:** Cela signifie en fait que vous pouvez reculer dans des régions amies mais serez habituellement gêner dans votre progression en territoire ennemi, sauf si votre force est particulièrement furtive et/ou si l'ennemi manque d'unités de reconnaissance.

Les valeurs de Patrouille et d'Évitement jouent aussi un rôle pour éviter le combat, si votre force est en posture passive ou si vous avez activé l'ordre "Éviter le combat" (voir p. 47 et 70).

**Procédure:** Les Régions dans lesquelles vos forces ne peuvent pénétrer clignotent en rouge. Une icône avec une infobulle dans le panneau d'unités vous fournit des explications détaillées.

## Valeur de patrouille

Cette valeur représente la capacité de vos troupes à bloquer les mouvements ennemis. La somme des valeurs de Patrouille de toutes vos unités est ajoutée à celle de tout fort présent. Le niveau de contrôle militaire exercé dans la région entre aussi en jeu dans ce calcul. Notez que chaque type d'unité a une valeur de patrouille différente en fonction de sa mobilité et de sa taille.

**Note de jeu :** Les forts augmentent fortement votre valeur de Patrouille. Avoir un grand nombre de troupes, en particulier les plus mobiles (comme la cavalerie) aide aussi à stopper les infiltrations ennemies dans votre territoire

## Valeur d'évitement

Cette valeur représente la capacité de vos troupes à infiltrer les zones arrières ennemies en évitant le contact. Là aussi, chaque type d'unité a sa valeur d'évitement propre en fonction de sa taille et de sa mobilité. Des petites Forces ont de meilleures valeurs d'Évitement. Inversement des Forces nombreuses souffrent de pénalités. Le mauvais temps et un terrain propice à se cacher augmentant également votre valeur d'Évitement.

**Note de jeu :** Ces règles "chat et souris" vous permettent de tenter des raids de cavalerie, ou d'empêcher l'ennemi d'atteindre une ville importante si vous mettez suffisamment de troupes face à lui.

## Trouver l'ennemi en mer

Vous ne pouvez pas directement stopper un mouvement ennemi dans une zone de mer (ou de rivière), mais les valeurs d'Évitement et de Patrouille détermineront les chances qu'un engagement naval se produise.

**Exemple 1:** Un corsaire (forte valeur d'Évitement) peut raisonnablement tenter d'atteindre la haute mer en prenant de vitesse les navires ennemis.

**Exemple 2:** Les frégates (forte valeur de Patrouille) sont des unités rapides, qui aident à localiser et engager un ennemi cherchant à se faufiler entre elles.

**Exemple 3:** Naviguer devant les forts ennemis est toujours une tentative risquée !

## Interception & Combinaison

Il y a des cas où vous ne voudrez pas occuper le terrain, mais plutôt intercepter une Force en mouvement, quelle que soit sa destination. Vous pouvez aussi avoir besoin de rejoindre et fusionner une Force avec une autre de vos Forces. Les deux cas sont gérés de la même façon.

**Procédure:** Glissez/déposez votre Force sur la Force ennemie ou amie et votre armée/flotte ajustera son chemin pendant le tour à venir pour tenter d'intercepter l'ennemi ou rejoindre la force alliée.

Dans le cas d'une interception, si vous perdez la trace de la Force ennemie, votre Force d'interception stoppera son mouvement. Une Force ennemie que vous suivez peut aussi se séparer, auquel cas la Force d'interception suivra généralement la formation la plus importante.

## Ordres spéciaux

Les Ordres Spéciaux vous permettent d'ajuster finement comment vos Forces se déplaceront et réagiront face à l'ennemi dans le prochain tour, et de donner tous types d'ordres ne concernant pas le mouvement. Les Ordres Spéciaux disponibles pour une Force sont listés à côté du Panneau des Unités et peuvent dépendre des conditions en cours. Notez que les chefs non actifs ne peuvent exécuter tous les ordres.

**Exemple:** Seuls des irréguliers, en terrain difficile, auront l'Ordre Spécial "Embuscade" listé.

Sauf indication contraire, les Ordres Spéciaux nécessitent un test (généralement dépendant des attributs des chefs ou des unités) avant d'être exécutés pour déterminer la mesure du succès ou de l'échec. Les Ordres Spéciaux nécessitant plusieurs jours sont toujours exécutés en premier durant le mois. S'il reste du temps, votre armée exécutera alors ses ordres de mouvement, (le cas échéant).

Icones Ordres Spéciaux	Ordres Spéciaux	Description des Ordres Spéciaux / Effets
	<b>Chercher un abri</b>	Une force qui cherche un abri, entrera dans une structure où elle terminera son mouvement. Une force qui se retire d'une bataille, entrera dans une structure de la région.
	<b>Sortie</b>	Une force à l'intérieur d'une structure essaiera de sortir, en se joignant au combat si elle est assiégée dans la région.
	<b>Marche forcée</b>	Une force qui réalise une marche forcée est capable de se déplacer plus vite, mais entraîne une perte de cohésion. L'infanterie légère et la cavalerie sont moins susceptibles de souffrir de perte de cohésion. Une force comprenant seulement des commandants et/ou des unités de soutien ne peuvent pas réaliser une marche forcée.
	<b>Déplacement par voie ferrée</b>	La force peut maintenant bénéficier du mouvement par voies ferrées durant le tour.
	<b>Mouvement synchronisé</b>	S'ils sont dans la même région, le QG d'Armée et ses Corps subordonnés se déplaceront ensemble (à la vitesse du Corps le plus lent). De plus, quand un QG d'armée se déplace, tous les Corps qui lui sont subordonnés synchroniseront leur mouvement sans avoir besoin d'activer l'Ordre Spécial.
	<b>Éviter le combat</b>	La force qui a cet ordre essaiera d'éviter le combat avec l'ennemi pendant le mouvement. Elle passera en mode Raids
	<b>Créer une Armée</b>	Cet ordre est utilisé pour créer une nouvelle Armée. Un commandant 3* ou 4* doit être présent.
	<b>Changer de Commandant</b>	Cet ordre est utilisé pour échanger un commandant 3* ou 4* de l'Armée contre un autre de la même pile.
	<b>Dissoudre une Armée</b>	Cet ordre est utilisé pour dissoudre une Armée. L'armée est remplacée par son chef d'Armée.
	<b>Attacher un Corps à l'Armée</b>	Cet ordre est utilisé pour rattacher une force indépendante (et pour subordonner) à une Armée (et à son commandant d'Armée).

Icones Ordres Spéciaux	Ordres Spéciaux	Description des Ordres Spéciaux / Effets
	<b>Détacher un Corps de l'Armée</b>	Cet ordre est utilisé pour détacher un Corps attaché (et subordonné) à une Armée. Le Corps détaché est considéré comme une force indépendante suite à son retrait de l'Armée..
	<b>Activer le Command' Divisionnaire</b>	Cette ordre est utilisé pour créer une division. Il a un coût associé et la nécessité d'avoir un commandant.
	<b>Combiner les unités</b>	Les unités sélectionnées peuvent être combinées en une seule unité (habituellement pour former une brigade). Cet ordre est aussi utilisé pour fusionner des unités devenues faibles en une unité forte en rassemblant les éléments.
	<b>Diviser les unités</b>	Cet ordre est utilisé pour diviser une brigade en différents composants. Les éléments obtenus sont désormais traités comme des unités individuelles.
	<b>Promouvoir un Commandant</b>	Le commandant est promu au grade immédiatement supérieur..
	<b>Dégrader un commandant</b>	Le commandant est dégradé au grade immédiatement inférieur.
	<b>Construction de Fortification</b>	La force consacra deux unités de ravitaillement et quatre batteries d'artillerie pour construire une fortification de campagne.
	<b>Destruction de Fortification</b>	La force consacra du temps pour détruire une fortification.
	<b>Construction d'un dépôt</b>	La force consacra deux chariots de ravitaillement ou deux unités de transport naval à la construction d'un dépôt. Un Dépôt demande 2 tours de jeu pour sa construction.
	<b>Destruction d'un Dépôt</b>	La force doit commencer le tour dans la région avec un dépôt ennemi et être assignée de l'ordre spécial 'destruction de Dépôt'. Le dépôt est détruit avant que la force exécute les ordres de mouvements supplémentaires ( <b>Note:</b> Seuls les dépôts de niveau 1 peuvent être détruits).



Icones Ordres Spéciaux	Ordres Spéciaux	Description des Ordres Spéciaux / Effets	Icones Ordres Spéciaux	Ordres Spéciaux	Description des Ordres Spéciaux / Effets
	<b>Embuscade</b>	Les unités irrégulières (Partisans, Guérilla, etc.) peuvent tenter de monter une embuscade dans les régions marécageuses, forestières, de colline, de colline boisée, montagneuses et de terrain alpins. Si elles réussissent, elles auront des bonus au combat contre un ennemi entrant dans la région, y compris le premier tir et la possibilité de faire retraite facilement.		<b>Bombard<sup>t</sup> Naval</b>	Votre flotte bombardera la première structure côtière ou position retranchée qu'elle rencontrera, pourvu que vous ayez une force terrestre dans la région cible. Les batteries ennemies dans les fortifications ou dans les retranchements de niveau supérieur à 4, ont la possibilité de riposter.
	<b>Construire ou réparer les voies ferrées</b>	La force construira ou réparera les voies ferrées dans sa région.		<b>Pas de Bombard<sup>t</sup> Naval</b>	Votre flotte ne bombardera pas la structure côtière ou position retranchée qu'elle rencontrera, afin d'économiser les munitions. Les batteries ennemies dans des fortifications ou dans des retranchements de niveau supérieur à 4, ont la possibilité de riposter.
	<b>Détruire les voies ferrées</b>	La force détruira le réseau ferré dans sa région.		<b>Débarq<sup>t</sup></b>	Si activée, les unités transportées seront déchargées dans la région choisie.
	<b>Interception Navale</b>	Si activée, le force navale essaiera d'attaquer toute unité navale, passant dans la région adjacente.			

## Mouvement par rail

Une force qui reçoit un Ordre Spécial "Mouvement par train" utilisera les lignes de chemin de fer existantes pour exécuter ses déplacements, ce qui lui permet de faire un mouvement beaucoup plus rapide et d'en réduire sensiblement le coût en Cohésion. Vous devez avoir un contrôle militaire d'au moins 25% dans une région pour pouvoir profiter de son réseau de chemin de fer.

Le "Mouvement par train" repose sur les réserves nationales de trains et dépend de la taille de la Force qui doit être déplacée, ce qui limite le nombre d'unités pouvant utiliser simultanément ce mode de transport. Les moyens de transport par voies ferrées sont également utilisés pour transporter le ravitaillement par train. Par conséquent, seuls les moyens de transport encore disponibles après les mouvements des troupes seront utilisés pour distribuer le ravitaillement.

Les capacités de transports subissent une détérioration constante due à l'usure du matériel, mais vous pouvez investir dans du matériel de transport supplémentaire pour compenser cette usure ou pour augmenter vos capacités de transport. Vous pouvez également développer votre réseau de chemin de fer en créant de nouvelles lignes (ou dévaster celui de votre adversaire en détruisant ses rails !).

## Mouvement par rivière

Les unités de transport fluvial individuelles sont disponibles. Elles sont utilisées de la même manière que les unités de transport maritime (voir ci-dessous).

**Important!:** Faire mouvement sur un fleuve peut être risqué si votre adversaire contrôle un fort ou une flotte sur le trajet. Dans cette situation, il est recommandé d'utiliser des unités individuelles de transport fluvial en prévoyant une escorte solide. Gardez à l'esprit qu'une force, si elle a du temps et de l'artillerie, peut construire un retranchement temporaire qui agira comme un fort le long d'une rivière ou de l'océan.

## Mouvement ordinaire par mer

Vous devez utiliser des navires de transport individuels pour déplacer des troupes par mer. Le premier type de mouvement par mer (ou en utilisant des unités individuelles de transport fluvial) consiste à déplacer des unités d'un port ami à un autre. Dans ce cas, les unités débarquent automatiquement lorsqu'elles atteignent le port de destination.

**Procédure:** Dans le port d'embarquement, fusionnez d'abord la flotte de transport et les unités qui doivent être transportées. Puis ordonnez à cette force combinée de se déplacer jusqu'au port de destination.

Pour effectuer cette opération, la flotte de transport doit avoir une capacité de transport suffisante.

## Débarquement Amphibies

Débarquer dans une région ennemie ou une région sans port (même en territoire ami) se fait en deux temps:

- Déplacez votre flotte de transport et son chargement jusqu'à une zone de mer adjacente à la plage de débarquement, comme vous le feriez pour un transport ordinaire par mer.
- Au tour suivant celui pendant lequel votre flotte a atteint sa destination en mer, divisez votre Force et donnez ordre aux unités terrestres de faire mouvement vers la terre ferme. La flotte débarquant des troupes de cette façon peut recevoir des ordres de mouvement et les exécutera dès la fin du débarquement.

## Ordre spécial de déchargement à distance

Si le joueur sait déjà où les unités terrestres débarqueront, il peut utiliser l'ordre spécial de débarquement à distance. L'utilisation du débarquement à distance permet de sélectionner uniquement la destination de débarquement et la pile navale qui se déplacera automatiquement près de la région côtière, et débarquera toutes les forces terrestres.

## Attitudes

La conduite offensive ou défensive d'une armée est appelée "Attitude". Quatre boutons représentent les différentes attitudes. Une fois une Attitude sélectionnée, une icône correspondante est visible sur le dessus de la pièce pour rappel.

Les Attitudes possibles sont les suivantes :

-  **Assaut:** votre Force attaquera à vue tout ennemi aperçu dans la région. En cas de siège, votre armée donnera l'assaut de tout fort ou de toute ville. Attendez-vous cependant à de lourdes pertes si vous n'avez pas encore fait de brèche dans les défenses.
-  **Agressif:** comme une Attitude d'assaut, sauf que votre armée ne donnera pas l'assaut d'une ville ou d'un fort (un siège sera cependant maintenu).
-  **Défensif:** votre Force n'engagera pas les unités ennemies. Si elle est attaquée, elle bénéficie de l'éventuel bonus de terrain.
-  **Passif:** comme l'Attitude défensive, mais avec des pénalités au combat si vous êtes attaqués. Par contre, vous aurez dans ce cas plus de chance de refuser le combat. Des unités passives n'augmentent pas le niveau de contrôle militaire de la région dans laquelle elles se trouvent.

## Raids

Les attaques sur les lignes de ravitaillement et les infrastructures de l'ennemi sont une partie essentielle des opérations militaires.

Vous pouvez décider du comportement de vos Forces comme suit :

- Par défaut, vos Forces captureront toutes les réserves provenant des structures ennemies qui tombent entre leurs mains lors de leurs mouvements. Elles reconstituent ainsi leurs propres réserves; les réserves supplémentaires restent sur la carte mais changent de propriétaire. Les structures restent, elles aussi, intactes lorsqu'elles changent de mains.
- Les Forces qui ont l'Ordre Spécial "éviter le combat" détruiront toutes les réserves qu'elles découvrent sur leur chemin, sauf dans leur région de destination. Les structures restent intactes et changent simplement de mains.
- Pour détruire un dépôt ou un fort, une Force doit commencer son mouvement dans la région ciblée et recevoir l'ordre spécial "détruire un dépôt" et/ou "détruire un fort". Ces opérations prennent un certain temps et sont exécutées avant tout mouvement.
- Les autochtones et les pillers sont des unités spéciales identifiées par leur capacité spéciale de "Pillage". Elles détruisent toutes les réserves, les dépôts et les forts qu'elles rencontrent.

La probabilité de réussir à exécuter ces opérations dépend de la valeur de "Pillage" de l'unité. Il faut également souligner le fait que les pillers bloquent le passage du ravitaillement dans la région dans laquelle ils opèrent. N'oubliez pas qu'il est nécessaire d'avoir au moins 25% de contrôle militaire dans une région pour pouvoir y faire passer du ravitaillement.

**Note:** Si on ne les arrête pas, des raids peuvent paralyser tout un réseau de ravitaillement. Des forces importantes doivent être affectées à la défense des lignes de ravitaillement trop longues.

# BROUILLARD DE GUERRE

Pride of Nations recrée l'incertitude, sur l'emplacement de l'ennemi et ses intentions, à l'aide d'une option connue sous le nom de 'Brouillard de guerre'. Essentiellement, la position des forces ennemies n'est connue que si les joueurs sont capables de 'détecter' leur présence. Gardez à l'esprit, cependant, que la capacité de détecter un ennemi est un peu compensée par la capacité d'un ennemi à se cacher.

Un joueur ne peut voir sur la carte que les unités ennemies qu'il a détectées. La valeur de furtivité des unités ennemies est comparée à la valeur de détection amie dans la région : si votre valeur de détection est au moins égale à la valeur de furtivité de votre adversaire, il est détecté. Au-delà de cette valeur, les points de détection vous donnent des renseignements plus précis.

La capacité des forces amies à échapper à la détection est déterminée par le nombre de points d'évasion que génèrent une force. Seul le nombre de point de furtivité le plus faible, généré par une seule source, est utilisé. Une fois déterminé, ce nombre de points d'évasion est appelé Valeur de furtivité et est comparé à la valeur de détection de l'ennemi pour déterminer si une force a été repérée.

## Procédure de détection

La valeur de détection est comparée à la valeur de furtivité de l'ennemi. Si la valeur de détection dépasse la valeur de furtivité de l'ennemi, les forces ennemies sont détectées (càd révélée sur la carte du jeu). Sinon, les forces ennemies restent cachées. Pour chaque point de détection au-dessus de la valeur de furtivité d'un ennemi, l'exactitude de l'information reçue est augmentée.

## Valeur de détection

La capacité des forces amies, à voir dans la région, qu'elles occupent (et dans les régions adjacentes) est définie par le nombre de points de détection que la force (ou la région amie) est capable de générer. Les points de détection ne sont pas cumulables. Seul le plus grand nombre de points générés par une seule source est utilisé. Une fois déterminé, le nombre de points de détection est pris comme la valeur de détection.

En résumé, les points de détection (DP) sont évalués d'après les conditions suivantes:

- La valeur de détection la plus haute de n'importe quelle unité amie dans la région. Par exemple, un élément appartenant à une brigade de cavalerie a habituellement une valeur de détection de 4 DP; un élément d'infanterie de ligne a habituellement 2 DP.

Dans les régions où le joueur n'a pas de forces amies:

- +2 DP: au moins 51% de contrôle militaire en votre faveur.
- +2 DP: au moins 51% de population loyale en votre faveur.
- -1 DP: les points de détection utilisés pour voir les régions adjacentes.

Les détections s'étendent aussi aux régions adjacentes mais avec une réduction d'1 point. Une région est grisée si votre niveau de détection est à 0.



## Valeur de furtivité

Lorsqu'une troupe se trouve dans une région possédant une structure (amie ou ennemie), sa valeur de furtivité est fixée à 1, sauf si elle est en attitude passive.

Autrement, la valeur de furtivité d'une troupe est égale à celle de sa composante ayant la plus basse furtivité, modifiée comme suit (HP pour Hide Point):

- +1 HP: seuls les chefs sont présents dans la force
- +1 HP: la force est en posture passive ou considérée de petite taille
- +1 HP: terrain difficile (cad bocage, collines, collines boisées, marais, désert, montagnes et Alpin)
- +1 HP: mauvais temps (cad boue, neige, gel, Blizzard)
- -1 HP: la force est considérée de taille importante

Les points de furtivité sont cumulables. Par exemple, une force de petite taille (+1 HP) contenant seulement une cavalerie Cosaque (Irrégulier) a une valeur de furtivité de 3; Si cette force est dans une région avec un terrain couvert (+1 HP) et du mauvais temps (+1 HP).

On obtiendra une valeur de la furtivité de 6. Une Force avec une telle valeur, et en posture passive, est pratiquement invisible – ce qui est parfait pour faire de la reconnaissance derrière les lignes ennemies.

- Une force de petite taille: ce genre de force est une force qui contient moins de 4 unités et/ou de moins de 4 point de commandement en valeur d'unités/éléments.
- Une force de grande taille: ce genre de force est une force qui contient plus de 9 unités et/ou plus de 9 points de commandement en valeur d'unités/éléments.

**Astuce:** Les Forces qui se trouvent près d'un territoire ou de troupes ennemies sont automatiquement détectées, sauf dans une région complètement sauvage (cad sans aucune structure) ou les unités ennemies sont particulièrement discrètes. Les unités irrégulières, constituent un bon choix de troupes de reconnaissance et d'infiltration. Les troupes qui sont sur vos arrières, par contre, restent généralement invisibles.

# RAVITAILLEMENT

L'un des défis les plus redoutables, auquel est confrontés tout chef militaire, est l'approvisionnement d'une armée avec tous les biens et les services dont elle a besoin pour se maintenir sur le terrain. Oubliez la stratégies par moment – c'est la logistique qui gagne la plupart des batailles - Comme le dit un vieil adage "les amateurs étudient la tactique, les professionnels étudient la logistique".

## Vue d'ensemble du système de ravitaillement

Le système d'approvisionnement représente le moyen par lequel les fournitures sont distribuées de leurs points de production, au travers d'une série de zones intermédiaires, à leur point de consommation (cad les troupes sur le terrain). En terme de jeu, les points d'approvisionnement sont produits (et accumulés) dans différents endroits de la carte, déplacés vers les structures amies et unités de stockage à portée, puis livrés aux unités de combat (à nouveau à portée). Cette chaîne d'approvisionnement, de la production à la consommation, est gérée automatiquement et ne demande aucune intervention de la part des joueurs. Cependant, il y a des limites à la quantité de points d'approvisionnement qui peuvent être distribués par un seul maillon, et par la longueur (mal défendue) de la chaîne d'approvisionnement. Les chaînes d'approvisionnement sont susceptibles d'être interrompues par l'ennemi.

Nous distinguons deux catégories de ravitaillement : ravitaillement général et munitions. Les deux sont produits et distribués de la même manière mais sont comptabilisés séparément. L'approvisionnement général représente les fournitures utilisées par les unités militaires pour garder leurs hommes en bon état pour le combat (cad nourriture, eau, vêtements, etc ). Les munitions représentent l'approvisionnement en munitions qu'utilisent les unités militaires lors d'un combat (balles, poudre à canon, boulets, etc).

Les unités militaires (en incluant les navires) consomment chaque tour, du ravitaillement pour garder leur efficacité opérationnelle. Les munitions sont utilisées seulement lorsque les unités militaires participent à un combat. Les unités qui sont incapables de satisfaire leurs besoins en approvisionnement sont considérées 'hors approvisionnement' et fonctionnent avec une efficacité amoindrie (en plus de subir d'autres mauvais effets). Les unités qui sont incapables de satisfaire leurs besoins en munitions sont considérées 'sans munition' et ont un désavantage significatif au combat.

La plupart des unités emportent le ravitaillement général correspondant à deux tours et les munitions nécessaires à deux batailles. Ils essaieront de reconstituer ces réserves à chaque tour. Vous

pouvez vérifier le niveau de ravitaillement et de munitions d'une troupe en passant le curseur de la souris sur l'icône du chaudron ou sur celle des boulets de canon.

Les unités qui manquent de ravitaillement général subissent des pertes, et une perte de cohésion. Elles subissent de légères pénalités au combat. Les unités qui manquent de munitions subissent d'importantes pénalités au combat.

## Pénalités en cas de manque de ravitaillement

Il y a un vieux dicton chez les anciens combattants qui dit : « une armée se déplace sur son estomac ». Les soldats ont besoin de nourritures et d'eau pour conserver une bonne condition physique nécessaire aux opérations militaires.

Par conséquent, les petites forces qui ont conservé leur approvisionnement sont généralement capables de vaincre d'importantes forces ennemies sans approvisionnement. Même si un bon commandant fera tout son possible pour que ses forces restent approvisionnées, des circonstances exceptionnelles peuvent faire qu'une force se retrouvera 'sans approvisionnement'.

### Attrition causée par le manque de ravitaillement

Les unités incapables de satisfaire à leur approvisionnement général durant le tour (soit par les moyens d'approvisionnement normaux ou par manque de fourrage) souffrent d'Attrition.

### Perte de Cohésion de l'unité

Les unités incapables de satisfaire à leur approvisionnement général pendant le tour (soit par les moyens d'approvisionnement normaux ou par manque de fourrage) souffrent d'une perte de cohésion.

### Perte d'efficacité au combat

Les unités incapables de satisfaire à leur approvisionnement général pendant le tour (soit par les moyens d'approvisionnement normaux ou par manque de fourrage) subissent une perte d'efficacité au combat lorsqu'elles y participent. Cette perte d'efficacité est distincte (ou en plus) des pénalités de combat dues au manque de munition.

## Manque de munition et combat

Les unités qui sont incapables de satisfaire à leur approvisionnement en munitions pendant le tour subissent une perte d'efficacité au combat lorsqu'elles y participent. Cette perte d'efficacité est distincte (ou en plus) des pénalités de combat due au manque d'approvisionnement général. **Note:** La pénalité, pour avoir participé au combat sans munition, est assez importante (comme vous pouvez vous en douter).

**Note:** L'approvisionnement est absolument essentiel pour les opérations militaires, la faim, les désertions et les maladies prélèvent un lourd tribut sur les unités.

## Sources de ravitaillement

Les montants de base sont produits comme suit :

Structures	Ravitaillement général/niveau	Munitions/Niveau
Villes	8	2
Dépôts	4	1
Ports	4	1
Forts ou Avant-postes	2	0

Ils sont modifiés par :

- Les investissements : dépendant du niveau des dépôts que vous construisez ou améliorez.
- La loyauté: la production est multipliée par [loyauté + 50 %]. Par exemple, dans une région totalement loyale à votre camp (loyauté de 100%), la production est multipliée par 1,5.
- Le Moral National (NM): Pour chaque paire de NM au-dessus de 100, la quantité de fournitures produites par une source de ravitaillement est augmentée de 1%. Pour chaque paire de NM au-dessous de 100, la quantité de fournitures produites par une source de ravitaillement est diminuée de 1%.
- Les structures assiégées par les forces ennemies ne produisent pas de points de ravitaillement. Ces derniers, précédemment accumulés, sont conservés et consommés par les unités amies assiégées.
- Les blocus: Les Ports bloqués par les navires ennemis ne produisent pas de points de ravitaillement. Ces derniers, précédemment accumulés, ne sont pas affectés par le blocus naval et peuvent être distribués normalement (par voie terrestre).

Vous pouvez consulter, via l'infobulle, l'approvisionnement général global généré dans une région.

## Distribution du ravitaillement

Chaque structure et chaque unité du jeu "consomme" un certain volume de ravitaillement par tour. Cela se produit lors de la phase de traitement des ordres. Les différentes sources de ravitaillement essaient de répartir leur surplus de ravitaillement entre les structures et les unités proches. Une réaction en chaîne se produit alors, le ravitaillement étant transmis d'une unité ou structure à une autre, pour atteindre celles qui sont les plus éloignées. Ce processus est automatisé et consiste en trois "poussées" successives, qui tiennent compte de nombreux paramètres.

Le volume de ravitaillement qui peut transiter par une structure est à peu près proportionnel à la capacité de production de celle-ci (voir ci-dessus), et la distance parcourue, par ces colonnes de ravitaillement abstraites, à chaque étape, peut aller d'une à cinq régions, selon :

- Terrain
- Climat
- Présence de l'Ennemi
- Transport par voie ferrée
- Transport fluvial
- Transport maritime

Vous pouvez vérifier sur la carte où le ravitaillement est stocké et en quelle quantité, en utilisant le filtre du ravitaillement.

**Note:** Les unités isolées – notamment celles qui sont assiégées – commencent à souffrir de la faim lorsque leur réserve de ravitaillement est épuisée.

## Rail Transport

A chaque tour, les trains qui n'ont pas été utilisés pendant la phase de mouvement (voir p. 48) peuvent participer au transport du ravitaillement. Ils seront utilisés pour transporter le ravitaillement sur le réseau ferré ami. Toutefois, la présence d'un fort et de flottes ennemies sur un fleuve bloque le passage du ravitaillement au-delà de leur position.

**Note:** Le contrôle des fleuves et rivières, et (dans une moindre mesure) celui des voies de chemins de fer, est stratégiquement important, puisqu'il vous permet de transporter de plus grandes quantités de ravitaillement et d'hommes que les moyens de transport terrestres utilisant la route.

## Dépôts

Les dépôts sont essentiels pour améliorer vos lignes de ravitaillement. Vous pouvez les construire à des endroits critiques, notamment dans les zones d'embouteillage du ravitaillement, ou dans les régions éloignées qui ne disposent pas d'autres structures de transit. Ils agiront comme des points de transit, afin de combler les lacunes dans votre réseau de ravitaillement, d'étendre celui-ci, et d'augmenter le volume qui y passe. Un dépôt regroupera puis redistribuera plus de ravitaillement qu'une ville, quelle que soit le niveau de celle-ci (1-14).

**Note 1:** Il est recommandé de construire un réseau constitué de dépôts séparés les uns des autres par trois à cinq régions.

**Note 2:** Les dépôts laissés sans protection sont des cibles faciles pour les raiders ennemis et doivent donc être défendus correctement.

## Chariots d'approvisionnement

Les chariots de ravitaillement sont des unités spéciales qui font office de dépôts mobiles et vous donnent donc un certain contrôle sur le ravitaillement. Ils se remplissent pendant la phase de distribution du ravitaillement. Les chariots vous permettent d'assurer le ravitaillement de certaines unités même lorsqu'elles opèrent loin de leurs bases. Ils ne sont cependant utiles que tant qu'ils sont remplis, et ils ont eux-mêmes besoin d'une source de ravitaillement normale pour se ravitailler.

Les chariots ralentissent les troupes qu'ils accompagnent et ne peuvent être utilisés par les unités navales.

Les chariots de ravitaillement ont, en outre, les avantages suivants :

- ils donnent un bonus de +10% aux tirs pendant les combats (à conditions qu'ils contiennent encore des munitions).
- ils protègent les unités contre les effets du mauvais temps en échangeant leurs pertes contre des points de ravitaillement.



Un chariot de ravitaillement, ou un navire de transport, est capable de ravitailler n'importe quelle unité terrestre (à la fois en ravitaillement général et en munitions) située dans la même région ou dans une région voisine.

## Dégradation de l'approvisionnement

Il est possible de perdre une partie de l'approvisionnement général à chaque tour, dans chaque région et dans le stock d'approvisionnement de chaque élément.

La dégradation de l'approvisionnement vise à représenter, non seulement l'usure habituelle et l'altération de l'approvisionnement, mais aussi la perte d'approvisionnement en raison de l'environnement, comme un climat rude. La détérioration peut aussi être présente dans chaque stock d'approvisionnement de chaque élément, et sans quelques capacités spéciales ou attributs, traverser de larges étendues de jungle sera très meurtrier, par exemple, pour des troupes.

Cela évitera la concentration de larges corps de troupes dans des territoires qui ne sont pas développés correctement.

En soi, la règle n'impacte pas de dommages sur les troupes, mais comme elles ont leur approvisionnement détruit, elles vont commencer à souffrir de la faim. La famine est aggravée par une région pillée (+20%), une météo rude (+25%) ou très rude (+50%).

## Limite d'approvisionnement de sécurité

Chaque région a une limite d'approvisionnement de sécurité (SSL-Safe Supply Limit) calculée pendant la phase de résolution. En-dessous de ce niveau d'approvisionnement, aucune dégradation, ou alors minime, n'arrive.

La Limite d'approvisionnement de sécurité (SSL) prend en compte :

- si la région est une région terrestre ou marine.
- le niveau de développement de la région.
- Si une nation a un statut de protectorat, ou mieux, dans la région, la somme des CP des nations non ennemies. Tout CP en dessous de 100, donne une pénalité.

Toutes les structures augmentent la SSL par la demande de ravitaillement multipliée par un coefficient, avec une exception notable pour la ville. Toutes les nations non ennemies, propriétaires d'une ville, obtiennent un bonus de SSL en rapport avec la population totale de la région, en rapport avec le niveau de développement. Si la population est de 50 dans une région développée à 50%, alors la population donne +25 SSL.

Des conditions météo rudes, très rudes, et le pillage, réduisent la SSL.

**Note:** la SSL est modifiée par le FM de la nation ( modificateurs de Nation – FM, Faction Modifiers ).

**Exemple 1 :** Une région presque inconnue, au plus, de 10 CP, pas de niveau de développement, sans structure et seulement 5 points de population, une météo souvent rigoureuse (il y a la mousson en ce moment) :

- La base est 5
- 10 CP signifie une pénalité de 90 pour le SSL
- Aucun niveau de développement, donc pas de bonus.
- 5 SSL provenant de la population
- Pénalité dû au climat rigoureux : -40
- Nous restons avec le strict minimum (5).

**Exemple 2:** La Tripolitaine en 1850: Le total CP est de 55, le plus souvent provenant de certaines missions italiennes, le niveau de développement est de 25, la population totale est de 50, le climat est habituellement normal (steppe si le temps est favorable), pas de ville mais un port de niveau 1 :

- La base est 5
- Niveau de développement donne +50
- CP retire 55
- La population l'augmente de 13 (50 populations, dans une région développée de 25, donne un bonus de +13)
- Le port donne 20 (approvisionnement désiré de 4x5 pour le coefficient de cette valeur, soit 20)
- Total 33

Ici il est possible de maintenir un corps européen avec juste un peu de dégradation de l'approvisionnement à chaque tour.

## Pourcentage de dégradation de l'approvisionnement

Une fois que le SSL est connu pour une nation donnée (cela peut varier légèrement sur une nation de base, à cause du FM), alors nous déterminons le pourcentage de dégradation de chaque approvisionnement détenu (pas seulement au dessus de la limite\*) dans la région par la nation.

\*:fait pour prévenir des exploits, mais le pourcentage de dégradation de départ est en-dessous pour compenser.

- La chance de dégradation de base (ou le manque) est de 25%
- L'augmentation de la dégradation est de 10%.
- Le pourcentage de dégradation est entre 0 et 90% dans chaque cas.

## tests de dégradation

La dégradation de l'approvisionnement est calculé séparément pour chaque élément, et est également fait pour l'approvisionnement présents dans les structures (tout l'approvisionnement est détenu par le propriétaire exclusif de la structure)

Un approvisionnement se dégrade s'il échoue à son test de dégradation (si le pourcentage des dés est égal ou en dessous du pourcentage de dégradation) et que les différentes chances de protection échouent. Un approvisionnement peut être protégé si certains chefs ou éléments ont des capacités de protection du ravitaillement. Si tout les tests échouent, l'approvisionnement diminue (est perdu). Le test est réalisé pour chaque point d'approvisionnement né de chaque élément dans la région.

Certains éléments sont protégés contre cela mieux que d'autres (par exemple, les troupes coloniales sont mieux protégés que les européennes).

## Unités Navales et Ravitaillement.

Les flottes peuvent reconstituer leurs réserves de ravitaillement grâce aux dépôts situés dans les régions terrestres adjacentes, mais elles ne peuvent trouver des munitions que dans les ports. Les unités de transport naval peuvent également être utilisées pour transporter manuellement du ravitaillement vers les troupes situées dans des régions côtières adjacentes, de la même manière que les chariots de ravitaillement.

## Fourrage & Approvisionnement

Les unités qui sont privées de leur ravitaillement lorsqu'elles se trouvent dans une région ennemie ont une certaine chance d'y trouver assez de moyens de subsistance pour, temporairement, échapper aux pénalités applicables aux troupes qui manquent de ravitaillement. Cette chance dépend du terrain et du niveau de développement local, ainsi que de la saison. Un général ayant la capacité spéciale "Fourrageur" l'augmente également. Une à une, chaque sous-unité privée de ravitaillement passe un test pour vérifier si elle trouve quand même un ravitaillement suffisant.

Cependant, si un seul test échoue, toute la région est considérée comme pillée, ce qui est indiqué par l'icône 'flamme', et elle ne produit plus aucun ravitaillement jusqu'à la prochaine saison des récoltes.

# CLIMAT

Les conditions météorologiques ont une influence déterminante sur la conduite des opérations. Leurs effets sur les mouvements, le ravitaillement et les combats sont résumés dans le tableau ci-dessous.

**Important:** L'usure des troupes provoquée par le mauvais temps n'a pas d'effet sur les armées qui se trouvent dans une structure d'une région suffisamment loyale. Notez que ces armées ne doivent pas nécessairement se trouver dans la structure pour bénéficier d'une protection : une structure protège toutes les troupes de la région, qu'elles soient à l'intérieur ou à l'extérieur, pour éviter un inutile micro management.

Temps	Mouvement et transport de Ravitaillement	Munitions/Niveau	Munitions/Niveau
<b>Pluie</b> (Boue)	Pénalité modérée (désert ou dégagé) à élevée (marais, marécages, jungle). Passage de rivière plus difficile.	Pénalité légère pour l'attaquant	Les montagnes et toutes les régions tropicales, moussons ou climats équatoriaux souffrent d'attrition élevée.
<b>Neige</b>	Pénalité modérée sauf dans les zones ou les terrains Arctique (la banquise, la toundra).	Pénalité légère pour l'attaquant. Les batailles commencent à courte portée.	Toutes forces souffrent d'Attrition (sauf si abritées)
<b>Mauvais temps</b> (gel, froid intense, mousson, tempête de sable)	Idem que ci-dessus. les masses d'eau peuvent geler en hivers.	Pénalité modérée pour l'attaquant	Toutes forces souffrent d'Attrition (sauf si abritées), avec des pertes légèrement supérieures.
<b>Très mauvais temps</b> (Blizzard, tempête)	Pénalité sévère. Les masses d'eau peuvent geler	Pénalité sévère pour l'attaquant. Les batailles commencent à courte portée	Toutes forces souffrent d'Attrition (sauf si abritées), avec des pertes encore plus grandes

# ATTRITION

Contrairement à la croyance populaire, la plupart des pertes en hommes pendant les guerres de cette période, sont dues à l'Attrition (la maladie, le froid, la désertion, etc...) plutôt qu'à des pertes directes lors des batailles. Dans PON, les activités suivantes engendreront des pertes sur les unités:

- **Mouvement:** les pertes sont proportionnelles au coût de cohésion du mouvement.
- **Terrain désertique:** Chaque tour passé dans un terrain désertique provoque de sévères pertes d'attrition.
- **Manque de ravitaillement général:** Les unités prendront des pertes d'Attrition (en plus des pertes de cohésion et des pénalités de combat).
- **Mauvais climat:** Les unités manquant de protection subiront un nombre de pertes dépendant de la dureté des conditions climatiques (voir ci-dessus). Les chariots d'approvisionnement, dans la pile d'unités, "protègent" ces dernières par le retrait d'1 point d'attrition contre 5 points d'approvisionnement consommés. Les flottes n'ont pas ces avantages.
- **Épidémies:** D'importantes concentrations de troupes sont particulièrement vulnérables à la maladie.

L'attrition est légèrement réduite, dans les régions civilisées (x 0.9), s'il y a un chariot de ravitaillement présent dans la pile d'unités (x 0.9) ou si des unités sont retranchées (x 0.8).



# CONTROLE MILITAIRE

---

Le Contrôle militaire est représenté comme un pourcentage de contrôle dans chaque région. En tant que tel, la valeur du contrôle de la région varie entre 50/50, représentant une région contestée de façon égale par les 2 camps, à 100/0, où un des 2 camps a pris le contrôle absolu de la région.

Si 2 ennemis ont des troupes présentes dans la région, ni l'un ni l'autre ne peut augmenter le contrôle militaire, jusqu'à ce qu'un des adversaires prenne la posture agressive (voir p. 49) dans le but d'augmenter le contrôle de la région. Si l'attaquant réussit, le défenseur vaincu perd une partie du contrôle militaire et, soit il retraite localement et, dans ce cas, il reste dans la région, ou il retraite dans une région adjacente s'il subit une sérieuse défaite.

Notez qu'une force en posture passive, ou composée exclusivement d'unités de support, ne contestera pas le contrôle d'une région, permettant à l'ennemi d'augmenter son contrôle militaire sans combattre.

Si vous arrivez à repousser un ennemi d'une région et à laisser quelques unités pour l'occuper, vous gagnerez le contrôle militaire total en un ou 2 tours, cela dépendra de la quantité de troupes que vous y aurez. Un Corps en marche peut même convertir une région en quelques jours.

## Effets

Avoir le contrôle militaire d'une région augmente, considérablement vos chances d'arrêter une force ennemie qui tente de la traverser (voir p.45), et la perte de Cohésion des unités ennemies qui s'y déplacent. Il influence également la probabilité pour un Corps de « marcher au son du canon ».

En outre, lorsque vous contrôlez au moins 51% d'une région, votre niveau de détection augmente (voir p. 51).

Enfin, vous ne pouvez faire retraite dans une région complètement hostile (cad dont vous avez moins de 5% de contrôle militaire) après une bataille.

**Note:** Soyez très prudent lorsque vous opérez profondément à l'intérieur du territoire ennemi, car perdre une bataille alors que vous n'avez pas de voie de retraite possible entraînerait l'élimination de toutes vos unités!

Une Force adopte automatiquement une attitude agressive, lorsqu'elle se trouve dans une région qu'elle ne contrôle pas au moins à 5% (cad en territoire ennemi), pour tenter de s'y établir. Toutefois, une Force composée entièrement d'irréguliers ou d'unités de soutien peut traverser le territoire ennemi sans modifier son attitude.

**Note:** Lorsqu'elle entre en territoire ennemi, il faut partir du principe qu'une armée rencontrera des forces hostiles qui tenteront de bloquer sa principale voie d'accès, sauf si elle est assez rapide ou furtive pour essayer de s'infiltrer plus loin en territoire adverse. Une armée peut également essayer de faire retraite à travers un territoire ennemi, en évitant le contact, pour rejoindre ses lignes.

Lors des débarquements et des passages de rivières dans les régions sur lesquelles vous n'avez pas au moins 10% de contrôle militaire (sauf si votre armée est entièrement composée d'irréguliers), votre attitude sera automatiquement agressive.

**Note:** Les armées effectuant un débarquement amphibie ou traversant un fleuve n'ont pas le choix et doivent combattre les défenseurs dans des conditions défavorables. Elles peuvent cependant obtenir des renforts sans devoir combattre si elles ont préalablement formées une tête de pont (plus de 10% de contrôle militaire). Les irréguliers sont également considérés comme assez furtifs pour effectuer leur débarquement ou leur traversée sans rencontrer d'opposition.

## Contrôle des Structures

Pour avoir le contrôle d'une structure, vous devez simplement être le dernier à l'occuper avec une unité de combat.

**Note:** Il n'est pas nécessaire de maintenir une garnison dans une structure, mais c'est une bonne habitude.

Les Indiens et les partisans ne peuvent prendre le contrôle d'une ville que si sa population est majoritairement loyale (loyauté d'au moins 51%) et ne peuvent jamais capturer les forts et les dépôts. Ils peuvent par contre les incendier.

# LOYAUTE (Allégeance de la population)

---

La loyauté est la mesure du soutien de la population locale à un des deux camps, indépendamment du contrôle militaire. Vous pouvez donc occuper rapidement une région ennemie, mais vous assurer du soutien de ses habitants prend beaucoup plus de temps. Un fort taux de loyauté, dans une région, offre de sérieux bénéfices.

## Effets

- Il n'est pas nécessaire de maintenir une garnison dans les objectifs pour gagner des points de victoire.
- Les habitants vous renseignent parfois sur les positions ennemies (voir p. 51)

- La région produit plus de ravitaillement, plus de ressources, et plus de revenus par les taxes.
- Si l'ennemi occupe une région loyale à votre camp sans y stationner suffisamment de garnisons, son contrôle militaire passera progressivement en votre faveur et il y a une chance d'y voir apparaître des partisans.
- Si une région est très hostile à l'occupant (loyauté de 10% ou moins), toute ville non gardée peut se révolter ouvertement, ce qui fait apparaître des unités ennemies qui en prennent le contrôle.

## Influencer la loyauté

Avec le temps, la loi martiale imposée par un occupant fait progressivement basculer en sa faveur la loyauté d'une région. Ceci est particulièrement vrai si un chef possédant la capacité spéciale "Occupant" est présent, mais le processus est toujours lent. La seule façon d'empêcher une population de continuer à favoriser son camp consiste à capturer des villes stratégiques pour démoraliser l'ennemi. Lorsque cela se produit, la mauvaise nouvelle déclenche en effet des tests de loyauté à travers la carte, selon l'éloignement, comme suit :

- 1 test pour chaque ville stratégique sur la carte.
- 1 test pour chaque région ayant une ville stratégique dans l'état.
- 1 test pour chaque région adjacente.

**Note:** les nouvelles vont plus vite dans les grandes villes, et leur impact psychologique est très influencé par la proximité de l'événement. Par conséquent, les zones les plus éloignées ont une loyauté plus stable.

Vous pouvez influencer la loyauté en modifiant la politique intérieure au niveau de l'état (voir p. 69).

# CONSTRUCTION D'UNITES

La construction d'unités militaires se réalise dans le mode militaire, à travers le sous mode construction.

## Le Mode de construction militaire (Vue d'ensemble)



Ce mode de construction est utilisé pour vous permettre de construire de nouvelles unités pour la nation que vous jouez. Bien évidemment, quelques limites sont appliquées à la possibilité de construire de nouvelles unités, comme le nombre d'unité que votre nation peut avoir (la notion de 'réservoir de force') dans le domaine, les différents moyens nécessaires pour payer la construction (les recrues, l'argent et les autres ressources) ainsi que l'emplacement de leur construction, car il n'est pas toujours possible de construire toutes les types d'unités n'importe où.

- Pour passer au mode Construction, vous avez besoin d'être dans le mode Militaire. Cliquez sur l'icône avec 3 soldats à gauche de l'icône du casque.
- Sinon, vous pouvez aussi appuyer sur ALT-F1 quand vous êtes dans le mode Militaire pour entrer ou sortir du mode de construction militaire.

### Boutons de Construction

Il y a 2 types de boutons qui sont utilisés pour filtrer les différentes possibilités de construction. L'un vous permet de filtrer les constructions par type d'unité/taille. Tandis que l'autre vous permet de filtrer par sous-nationalité. Dans les 2 cas, vous pouvez cliquer sur le bouton 'All' pour revenir à l'ensemble de la liste (toutes les unités, toutes les nationalités).

### Unités Constructibles

Elles sont énumérées dans l'interface principale. Vous pouvez voir toutes les unités qui sont encore disponibles pour la construction, et le nombre d'entre elles est indiqué dans un carré blanc sur le coin supérieur gauche de l'icône de l'unité. Une infobulle sur chaque unité, vous donne des indications sur leur nombre sur la carte, leur nom, leur coût en fournitures (argent, hommes, autres ressources) et le temps de construction (en nombre de jour).



*Illustration 10: Les unités que vous pouvez construire. Vous pouvez utiliser les différents boutons sur le panneau de gauche en filtrant par catégorie et sous-type. Vous pouvez aussi utiliser les drapeaux au-dessus du panneau des unités pour filtrer par sous-nationalité. Dans cet exemple, vous pouvez voir toutes les unités de l'Empire Britannique à construire ou seulement les unités de l'armée indienne ou seulement les unités britanniques.*

### Où les construire

Lorsque vous sélectionnez une unité pour la construction, la carte colorisée change (en vert, orange ou rouge).

- Une région de couleur verte vous indique où l'unité peut être construite.
- Si une région est de couleur orange, elle vous indique qu'en théorie vous pourriez la construire dans cette région mais qu'il vous manque une (ou plusieurs) fourniture(s) pour le faire (Astuce: déposez l'unité à cet endroit et un message d'erreur vous informera de la raison).
- Enfin, toutes les régions où la construction n'est pas possible, sont colorisées en fond rouge.

Vous pouvez aussi savoir à l'avance (cad avant de déposer l'unité sur la région) la raison pour laquelle la construction dans une région donnée n'est pas possible, simplement en passant le curseur de la souris sur la région en rouge.

**Note:** Chaque unité a un certain "poids" de construction et une région donnée peut seulement permettre la construction d'un nombre limité d'unité. C'est pour éviter de voir toute la production apparaître au même endroit et refléter la réalité du recrutement intensif de la population d'une même région. Donc, choisir et planifier avec soin. Ce "poids" de construction est divisé entre les unités terrestres et navales, ainsi une grande ville permettra le recrutement en parallèle de plusieurs unités terrestres, tandis qu'un port important en fera de même pour les navires.

Il est aussi possible de voir les statistiques de la partie des éléments à construire, en cliquant sur le symbole OTAN, dans le panneau en bas à droite, quand l'unité est sélectionnée.

## Les causes possibles empêchant la construction d'unités.



Illustration 11: L'infobulle de la région (dans le mode construction) indique pourquoi la couleur est rouge pour l'unité sélectionnée. Dans l'exemple, le joueur britannique n'est pas autorisé à construire un navire de guerre dans les Midlands, car il n'y a pas de port.

Si la région est en vert, vous pouvez construire l'unité. Si la région est jaune/orange, vous le pouvez théoriquement, si vous avez assez de ressources. Si la région est en rouge, il y a au moins une condition régionale qui vous empêche de construire une unité. Les causes possibles sont :

- Pas d'unité disponible dans la réserve d'unité.
- La capacité de construction de la région est dépassée.
- L'unité est un navire et il n'y a pas de port.
- La région n'est pas jouable dans ce scénario.
- Vous n'avez pas assez de contrôle militaire dans la région.
- La loyauté de la région est trop faible ou la région est en révolte.
- L'unité a besoin de soldats et la région n'a pas assez de population.
- Une structure spécifique est nécessaire mais elle n'est pas là (ex : une aciérie pour un train blindé)
- L'unité peut seulement être construite dans certaines régions du monde (ex : vous pouvez recruter des Gurkhas au Népal, pas à Londres).
- L'unité peut seulement être construite dans la capitale.

Il y a des causes plus rares qui vous empêcheront de construire une unité dans une région donnée. Dans tous les cas, l'infobulle vous en donnera la raison.

## Réserve d'unité

Chaque nation peut seulement avoir un nombre limité de troupes à tout moment. C'est ce que l'on appelle la réserve d'unité (FP). En plus, si toutes les unités de cette nation sont en jeu, la nation ne peut en obtenir plus, jusqu'à ce que certaines soient éliminées. La FP est calculée sur un niveau d'unité de base. Par exemple, si vous recrutez un corps d'infanterie, le nombre disponible dans la réserve d'unité est réduit de un, mais en aucune façon, cela ne réduit les autres types d'unité (comme les divisions d'infanterie, les corps de cavalerie, etc...).



## Homme

Pour construire des troupes, vous avez besoin d'hommes (la même chose s'applique pour les navires).

**Conscrits (Recrues):** Toutes les unités ont besoin de conscrits. Ils sont créés chaque tour par vos villes, mais le nombre reçus est principalement influencé par l'état de votre pays : si c'est en temps de guerre ou de paix. Les réformes modifient ce nombre. Finalement, en temps de guerre, vous pouvez accéder à des options militaires ordonnant la mobilisation de masse, dans certains cas. Le nombre de conscrits est celui le plus à droite en dessous de l'icône de conscrit.

**Officiers:** Les officiers sont nécessaires pour presque toutes les unités, mais quelques-unes, de faible qualité, en nécessiteront peu, tandis que d'autres, (Garde par exemple), en demanderont beaucoup plus. Les officiers sont formés de façon plus régulière que les conscrits en temps de paix ou de guerre. Une académie de guerre dans votre pays augmentera significativement le nombre d'homme atteignant le rang des officiers chaque année. Le nombre d'officier est le nombre le plus à gauche en dessous de l'icône conscrit.

## Fonds d'états (Argent)

L'argent nécessaire à la production d'unités est le fond d'état (aucun financement privé ne peut servir à acheter des unités militaires). La majorité de vos revenus d'argent à l'État proviendra avant tout des impôts et parfois de mesures exceptionnelles que vous pourrez prendre périodiquement.

**A noter:** Les flottes marchandes et les autres unités civiles qui peuvent être utilisées pour le transport militaire utilisent des fonds privés (car la plupart du temps, elles sont privées et réquisitionnées par la marine).

## Ressources

Les ressources utilisées pour la construction des unités militaires sont de 3 types. Les industries produiront ces trois types à chaque tour, dépendamment de leurs tailles. Certaines pourront être acquises par le commerce. Charbon, Acier et produits manufacturés.

**Charbon:** Seules quelques unités ont besoin de charbon une fois construite. Le charbon est la plupart du temps nécessaire pour faire tourner les usines, les navires à vapeur et est utilisé avec le fer pour obtenir de l'acier. Vous pouvez augmenter la production de charbon en créant plus de mines de charbon.

**Acier:** L'acier est utilisé intensivement par les unités comme l'artillerie et les navires. L'acier est une ressource raffinée qui a besoin de charbon et de fer pour être produit. Vous pouvez construire plus d'aciéries pour augmenter la production d'acier, mais vous aurez besoin de plus de ressources aussi (charbon et fer) pour vraiment augmenter la production.

**Produits manufacturés:** Mfg. Les produits manufacturés (Mfg) sont largement utilisés pour la construction d'unité. Ils représentent beaucoup de choses, des fusils aux uniformes, et ainsi presque toutes les unités utilisent certains d'entre eux. Les produits manufacturés sont fabriqués par les usines qui ont besoin de matières premières aussi.

## Ravitaillement Général

Les Armées et les flottes ont besoin de nourriture, de vêtements, et d'autres approvisionnements élémentaires pour maintenir leur capacité de mouvement et de combat. Ceux-ci sont tous regroupés sous le terme d'Approvisionnement Général (par opposition aux "fournitures de guerre") et sont distribués dans vos dépôts et à vos troupes à chaque tour.

## Munition

Finalement, les autres marchandises dont vous avez besoin pour garder vos troupes prêtes pour la bataille, sont les munitions qui sont transportées séparément de l'approvisionnement général, mais qui suivent les mêmes mécanismes de production et de distributions.

## Unités en construction sur la carte

Les unités apparaissent immédiatement sur la carte dans le tour de votre demande, mais elles commencent complètement épuisées (cad avec une force et une cohésion à un point seulement), comme si elles rassemblaient et entraînaient leurs hommes, tout en collectant l'approvisionnement, etc...



Illustration 12: Cliquez sur le tiroir des Renforcement pour afficher ce tableau. Chaque onglet indique le nombre d'unité dans cette catégorie que vous avez demandé de lever dans ce tour (entre parenthèses). Les unités sont codés en couleur par état. Dans cet exemple, la division de cavalerie anglaise a été levée dans le Sussex et est présente dans le jeu, cependant, elle est très très faible.

- Ces unités ne peuvent être déplacées et sont essentiellement en position défensive.
- Leur état est indiqué par une étiquette rouge. L'étiquette sur l'unité change progressivement (vers la couleur blanche lors de l'avancement du processus de construction).
- Leurs divers composants sont indiqués en rouge (cad épuisés) et se constitueront progressivement au fur et à mesure que le temps passe.
- Après un temps, les unités en construction perdront progressivement leur état 'spécial' et pourront être déplacées, mais précipiter ces unités de 'bleus' dans le combat, sera à éviter.

**Note:** Idéalement, vous devrez attendre jusqu'à ce qu'elles aient fini complètement leur entraînement (cad que leur force et leur cohésion soient à 100%) avant de leur donner des ordres de combat. Vous pouvez alors déplacer celles-ci en mode passif vers leur destination, elles continueront à être complétées (tous les soldats et les équipements sont considérés être là mais la troupe est très très novice). Notez que lorsqu'une unité peut être déplacée, vous recevrez un message dans le journal des messages.

## Temps de construction

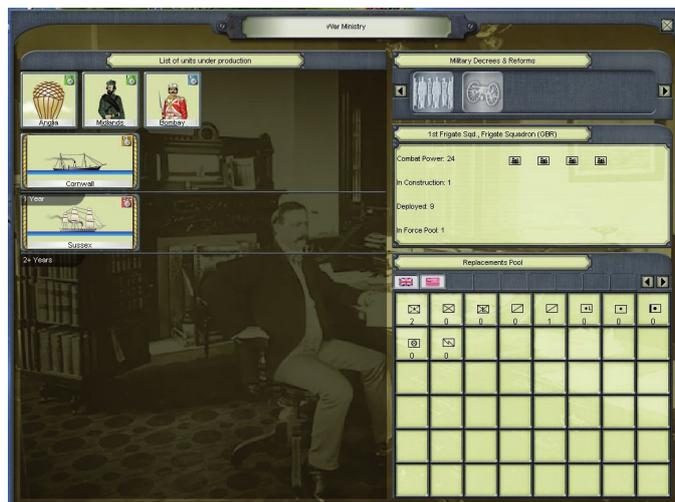
Le temps de construction est indiqué dans l'infobulle lorsque vous survolez l'unité en construction. Ce temps est le temps nécessaire, en jour, à une unité pour atteindre sa force et sa cohésion maximum et dépend du type d'unité (ainsi que du niveau de moral et quelques réformes militaires qui l'influencent).

Au sein de l'unité, les différents éléments obtiendront les 100% de force, à leur vitesse propre de construction (en principe, le temps indiqué pour l'ensemble de l'unité est le temps de l'élément qui est le plus long à construire/recruter).

**Exemple:** les milices sont des troupes de faibles qualités mais ont un bon taux de construction tandis que la cavalerie prend un peu plus de temps pour se constituer.

## L'écran Ministère de la guerre (F2)

Cet écran permet de vous montrer ce qui se passe avec la construction de votre unité. Une fois que vous avez construit (= déposé sur la carte) les unités, allez sur cet écran avec la touche F2.



## Vue d'ensemble de la construction d'unités

En premier, vous obtiendrez une liste d'unité en recrutement ou en construction, avec le nombre de tour avant qu'elles ne soient opérationnelles. Si vous mettez le curseur de la souris sur l'unité, vous obtenez une information de celle-ci sur la partie droite de l'écran. Elle est, ici, 'en lecture seule', vous ne pouvez rien faire d'autre que vérifier vos unités.

## Options Militaires

Vous bénéficiez aussi, dans la partie supérieure droite de l'écran, d'une bande d'icône représentant les Options Militaires. Par exemple, vous aurez les lois civiles et décrets de l'écran Sommaire national, les mesures économiques du ministère de l'Industrie, les décrets et options militaires du ministère de la guerre, etc...

## Remplacements

Dans le coin inférieur droit de l'écran, une table vous permet d'acheter des remplacements.

Ici, vous achetez les nouveaux remplacements en cliquant sur chaque symbole OTAN. Vous pouvez basculer entre les groupes ethniques, ce qui vous permettra, par exemple, de construire de l'infanterie indienne au lieu de la britannique.

Les remplacements sont utilisés pour 'réparer' les dégâts des unités dus au combats ou à l'attrition.

## Attributs des structures spéciales pour la construction

Un nouvel ensemble d'attributs a été créé dans la base de données des structures pour gérer la construction (et la réparation des navires). Ces attributs sont :

- **\*construction naval\***: permet à la structure de construire lentement un navire (en augmentant la cohésion de l'élément chaque tour).
- **\*Réparation navale\*** (voir P 73): lorsque le navire entre dans la structure avec cet attribut, la structure sera capable de réparer lentement l'élément.

Les structures spéciales peuvent avoir des valeurs élevées de cet attribut, représentant leurs caractéristiques de construction de pointes. Par exemple, une base navale a habituellement le bonus 4x pour la construction et la réparation des navires.

Avec ce nouvel ensemble de structures, le port est le minimum requis pour construire un nouveau navire.

## Restrictions de construction pour les unités

Certaines structures sont aussi définies avec leurs propres attributs qui sont liés avec la base de données des modèles. Quand un élément particulier a un attribut spécifique de construction qui est présent uniquement dans certaines structures, vous pouvez construire celui-ci dans une ville qui a la dite structure.

**Exemple:** une usine de construction d'avion de guerre peut avoir l'attribut **\*Avion de Guerre\*** et alors, vous pouvez ajouter cet attribut à toutes les unités d'avion de guerre, aussi, vous serez capable de construire ces unités spéciales dans les régions où cet attribut (cad l'usine d'avion de guerre) est présent.

# GERER VOTRE NATION

Certaines décisions fondamentales sont prises au niveau des états, souvent au niveau national. Vous trouverez ci-après un aperçu des différentes politiques ainsi que des explications pour celles qui sont décrites dans un autre chapitre (comme "la construction d'unité").

## Moral National (NM)

Lorsque les nations sont impliquées dans un conflit, la volonté de combattre est mesurée par le Moral National (MN). S'il tombe en dessous d'un certain seuil, vous perdez instantanément la partie. Ce seuil varie au cours du jeu en fonction de la situation politique.

Le Moral National actuel est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran principal, à côté des Points de Victoire (voir ci-dessus). Les seuils de victoire et de défaite de chaque camp sont affichés dans l'écran d'Objectifs (F9) du Grand Livre (ainsi que par infobulle dans le coin supérieur gauche de l'écran principal).

Le Moral National est influencé par plusieurs facteurs :

- La capture des régions-objectifs, définies par le scénario en cours, augmente le moral national du joueur qui s'en empare et diminue celui de l'ennemi du montant indiqué dans l'écran des objectifs.
- Remporter une bataille renforce le moral du vainqueur, tout en réduisant celui du perdant, en fonction du total de troupes et de généraux ennemis mis hors de combat.
- Promouvoir des officiers jeunes devant les seniors ou renvoyer des généraux bénéficiant de "faveurs politiques" réduira votre moral.
- Dans les dernières années, la lassitude par rapport à la guerre fait baisser le moral national de chaque côté.
- Certaines options ont sur le moral un impact indiqué dans le texte de l'option (par exemple, si on choisit de lever des taxes exceptionnelles).

En dessous d'un certain niveau, tant qu'un camp contrôle toujours sa capitale, il regagne des points de moral (il s'agit de l'Endurance de Guerre). Notez : Ceci rend difficile de faire descendre le NM de votre ennemi suffisamment bas pour déclencher une victoire automatique à moins qu'il ait perdu sa capitale.

En plus des conditions de victoire automatique, le Moral National a aussi des impacts sur:

- La cohésion des unités (cad à quelle vitesse elles se déplacent et leurs performances au combat)
- La production économique.
- Le nombre de recrues disponibles.

# COMBAT SUR LE TERRAIN

Il y a combat lorsque deux Forces ennemies se rencontrent et si l'une d'elles au moins est en attitude offensive. Il peut s'agir d'une simple escarmouche, n'impliquant que quelques unités pendant une durée limitée, ou de batailles importantes qui durent plusieurs jours.

## Engagement du Combat

Le combat est résolu en un certain nombre de rounds d'une heure, entre les troupes engagées, au niveau des sous-unités. Toutes celles qui composent une Force ne participent pas nécessairement au combat depuis le début car les différents groupes d'unités sont engagés progressivement dans la bataille, spécialement dans les combats importants. Chaque heure, un test est effectué pour vérifier quelles sont les unités qui atteignent le champ de bataille.

## Marche aux son du canon

Selon la situation, un quartier général de Corps ou d'Armée, engagé dans un combat, peut décider de demander des renforts. Lorsque cela se produit, des Corps de la même armée, situés dans une région adjacente, peuvent répondre à l'appel et rejoindre la bataille s'ils réussissent un test. Cette vérification prend en compte la distance, le niveau de contrôle militaire dans les régions et la valeur stratégique du chef du Corps appelé en renfort. Les quartiers généraux d'armée ont une plus grande probabilité d'arriver en renfort dans une bataille ou d'obtenir eux-mêmes des renforts. Vous pouvez donc utiliser un QG d'armée comme une sorte de réserve, pour vous assurer du punch en cas de besoin. Un corps utilisé comme renfort revient dans sa région de départ après la bataille.

## Retraite

Avant chaque round, les parties en présence font un test pour vérifier si elles tentent de battre en retraite (à l'exception des unités qui effectuent un débarquement amphibie, qui se battent jusqu'au dernier homme puisqu'elles ne peuvent pas faire retraite). La décision de battre en retraite dépend du rapport de forces, de l'agressivité des commandants (cad leur valeur offensive) et des éventuels retranchements. Une armée qui décide de battre en retraite adopte automatiquement une attitude Passive pour le restant du tour.

Il faut ensuite vérifier par un test si cette tentative de retraite réussit. La probabilité augmente à chaque round et dépend de la taille de cette armée, de l'ordre spécial "d'éviter le combat", de la valeur stratégique de son commandant et de la présence de cavalerie (dans les deux camps). Les unités qui ont réussi à monter une embuscade et celles qui sont commandées par des chefs ayant la capacité spéciale de Tirailleur ont une chance beaucoup plus importante de rompre le contact avec l'ennemi si elles le décident.

Si la tentative de retraite échoue, cette Force continue le combat un round de plus avec une légère pénalité et renouvelle sa tentative au round suivant. En cas de succès, elle se retire.

S'il y a une structure non assiégée dans la région et si cette force a l'Ordre Spécial de "se mettre à couvert", c'est dans la structure qu'elle fait retraite. Sinon, elle se retire dans une région adjacente sous contrôle militaire ami. Suivant le niveau du contrôle militaire ennemi dans la région choisie pour faire retraite, cette Force peut être engagée dans une seconde bataille par l'ennemi qui la poursuit.

Une force encerclée (cad lorsque toutes les régions adjacentes sont contrôlées au moins à 95% par l'ennemi) continue à se battre au lieu de faire retraite.

## Déploiement

Le nombre maximum de sous-unités pouvant être déployées pour un combat dépend du terrain de la région. Les sous-unités incapables de se déployer sont tenues en réserve pour remplacer les troupes de première ligne affaiblies pendant les combats.

**Note:** Se battre sur un terrain qui limite le déploiement est une tactique retardatrice efficace. Une petite troupe de vétérans engagée en défensive sur un tel terrain peut même démoraliser l'ennemi et le forcer à annuler son assaut malgré un avantage numérique.

L'espace occupé par le déploiement d'une sous-unité dépend de sa manœuvrabilité sur ce type de terrain.

**Exemple:** D'un part, les unités régulières sont assez lentes en terrain montagneux et ont donc besoin de beaucoup de place pour se déployer. Les partisans, au contraire, sont plus rapides en montagne et ont besoin de moins de place pour se déployer. Cela signifie que vous pouvez engager l'adversaire avec beaucoup plus de partisans que de soldats réguliers dans ce cas particulier.

## Portée de tir

La portée initiale d'une bataille dépend de la météo et du terrain. Elle décroît ensuite, au fur et à mesure que les troupes se rapprochent. La portée détermine quelles sont les sous-unités capables de faire feu chaque round.

**Note:** N'essayez qu'à vos propres risques d'enlever une position d'artillerie en plein jour et en terrain dégagé avec de l'infanterie trop lente !

## Tirs

Une forte initiative est un grand avantage dans les combats puisqu'elle détermine principalement qui ouvre le feu en premier chaque round. Les sous-unités tirent un certain nombre de fois, selon leur cadence de tir (ROF) (avec un minimum de 1).

Les sous-unités se trouvant hors de la chaîne de commandement ou qui dépassent la capacité de commandement sont pénalisées tant en matière d'initiative que de cadence de tir et de probabilité de toucher.

La probabilité d'infliger une perte lorsqu'une unité tire sur l'ennemi dépend de la valeur offensive de cette unité (si l'armée est en attitude offensive) ou de la valeur défensive de cette unité (si l'armée est en attitude défensive), ainsi que des bonus ou pénalités suivantes :

- Le niveau de discipline de l'unité.
- Le niveau d'expérience de l'unité.
- La valeur de Tir Offensif ou de Tir Défensif du commandant de l'armée, selon les cas.
- La protection offerte à la cible par le terrain ou les fortifications.
- La météo.
- Les capacités spéciales des chefs.
- Les pénalités de commandement (situation hors de la chaîne de commandement ou capacité de commandement insuffisante).
- Le manque de munitions ou de ravitaillement.
- La présence de chariots de ravitaillements amis (+10%).
- Le passage de rivière ou le débarquement amphibie.
- La marche forcée.
- L'échec d'une retraite ou l'attitude passive.
- Les retranchements de niveau 5 ou + (pour l'artillerie seulement).



Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui atteint sa cible lui inflige une perte. L'artillerie inflige deux pertes et les unités "lourdes" (artillerie de siège, navires, etc...) peuvent même provoquer trois pertes, comme indiqué dans le tableau des détails de l'unité.

Chaque sous-unité peut supporter un nombre de pertes égal à la valeur de sa force avant d'être éliminée. Cependant, elle quitte généralement le champ de bataille et prend la fuite avant que cela ne se produise. De lourdes pertes ont également une influence sur la probabilité qu'à une sous-unité d'abandonner le combat à cause des tirs (voir ci-dessous).

## Moral

D'une part, à chaque tour, toutes les sous-unités doivent passer un test de discipline, sauf si elles sont intactes (cad si elles n'ont pas encore subi la moindre perte pendant la bataille). Si ce test échoue, l'unité est ébranlée et sa cadence de tir diminue pour le round en cours.

D'autre part, une sous-unité qui est touchée pendant les tirs doit passer un test fondé sur son niveau actuel de Cohésion avec les bonus ou pénalités suivantes :

- Milice combattant dans son état d'origine.
- Niveau des tranchées (plafonné au niveau 4).
- Niveau de pertes des sous-unités.
- Combat dans un Objectif Symbolique (une des capitales, par exemple).

Si elle échoue à ce test, elle est en déroute, quitte le champ de bataille et ne participe plus aux combats. En outre, lorsque le nombre des unités en déroute devient trop important, toute l'armée est mise en déroute : elle fait retraite et subit des pertes supplémentaires pendant la poursuite.

## Combat rapproché

Lorsque la portée atteint 0, un combat rapproché est engagé. Les sous-unités de soutien (notamment l'artillerie) n'y participent pas.

Ces corps à corps sont gérés comme les combats à distance, mais les valeurs d'assaut des sous-unités sont utilisées au lieu de leurs valeurs de tir offensif ou défensif, et la discipline joue un rôle clé. Les pertes peuvent être désastreuses lors des combats rapprochés.

## Suite de la bataille

Une bataille peut se terminer par une égalité si aucun camp ne retraite. S'il y a un gagnant (c'est celui qui ne retraite pas qui gagne la bataille, quelles que soient ses pertes), il poursuit les troupes ennemies et leur inflige des pertes supplémentaires à cette occasion. Ces pertes sont beaucoup plus lourdes si le perdant a été mis en déroute au lieu d'effectuer une retraite en bon ordre.

Une bataille influence les points de victoire (voir p. 16), le moral national, et la préséance des généraux comme suit :

- Le gagnant obtient des points de victoire pour les pertes qu'il a infligées à l'ennemi. Le perdant n'en gagne pas.
- Le gagnant améliore son moral national selon l'importance des pertes qu'il a infligé. Le moral du perdant diminue d'autant.
- Les généraux qui ont infligé plus de pertes qu'ils en ont reçues (même s'ils ont perdu la bataille et ont fait retraite) gagnent de la préséance alors que leurs adversaires en perdent.

Les troupes engagées dans une bataille (même si elles l'ont perdue) gagnent aussi de l'expérience. Les chefs sont gérés autrement et doivent passer un test par rapport à leur grade pour vérifier s'ils n'ont pas été tués ou blessés dans l'action. Les généraux à une étoile sont les plus exposés, alors que les généraux à trois étoiles et plus y sont immunisés. En outre, les généraux du camp gagnant gagnent de l'expérience, ce qui permet d'augmenter progressivement leurs qualités et même parfois de développer de nouvelles capacités spéciales, alors que les généraux du camp battu voient leurs qualités légèrement diminuées.

# SIEGES

Il y a siège lorsqu'une unité défend un fort d'avant-guerre, une fortification permanente, une ville, un dépôt ou un village indien. Deux valeurs, une pour chaque camp, sont alors déterminées au hasard avant la résolution du siège.

On y ajoute des bonus dans les cas suivants :

### Pour l'assiégeant :

- Des points de combat d'artillerie.
- Un chef ayant la capacité Ingénieur.
- Une brèche préalable (voir ci-après).
- Un défenseur non ravitaillé.

### Pour l'assiégé :

- Des points de combat.
- Un chef ayant la capacité Ingénieur ou Défenseur de Fort.
- Les niveaux du fort : ceux-ci diffèrent en fonction du niveau du fort, des forts pré-industriels (obsolètes) aux systèmes de fortifications massives de l'ère industrielle.

La différence entre ces deux valeurs, appelée Valeur de Résultat du Siège (VRS), indique le résultat (cumulatif) :

- VRS > à la discipline moyenne des défenseurs :  
Ceux-ci se rendent et sont tous éliminés, sauf s'ils sont accompagnés d'un chariot de ravitaillement, auquel cas ce résultat est ignoré.
- VRS ≥ 3 :  
Une brèche a été réalisée. Le symbole indiquant un siège est remplacé par celui indiquant la présence d'une brèche. Les villes et

les forts d'avant-guerre ont une brèche dès que ce résultat est atteint, mais les fortifications permanentes ne sont considérées comme affaiblies par une brèche que si ce résultat est atteint deux fois.

- VRS > 0 :  
cinq pertes sont infligées aux défenseurs pour chaque point de VRS.
- VRS < 0 :  
les défenseurs ont réussi à réparer une brèche.

Les unités assiégées ne peuvent récupérer leurs pertes que si elles se trouvent dans un port libre de blocus.

## Prendre d'assaut une Structure

Une armée en attitude d'assaut essaiera de prendre d'assaut la ville ou le port au lieu de l'assiéger. La procédure est la même que pour un combat ordinaire, mais le défenseur bénéficie d'un important bonus dans le combat. Les forts permanents donnent un bonus très important, les forts d'avant-guerre un peu moins et les villes encore moins. Les déploiements sont également très limités dans ce type de bataille, spécialement dans les forts. Les défenseurs d'un dépôt ou d'un village indien ne bénéficient d'aucun bonus défensif, sauf en matière de déploiement.

**Astuce:** En fait il est préférable de se défendre dans la rase campagne avoisinante plutôt que dans un dépôt ou un village indien. Ceci est également valable, dans une certaine mesure, pour les villes.

# COMBAT NAVAL

Les batailles navales entre flottes sont gérées de la même façon que les batailles terrestres, à l'exception de certaines adaptations (il n'y a, par exemple, pas de déploiement). Une flotte qui fait retraite se déplace dans une région de mer ou une section de fleuve adjacente. N'oubliez pas de faire revenir les navires endommagés dans un port pour les réparer, puisqu'ils ne peuvent récupérer leurs pertes lorsqu'ils sont en mer (ou sur un fleuve).

## Dommmages causés à des éléments

Quand un élément en atteint un autre, alors il occasionne la perte d'un nombre de points de dommages et de points de cohésion égale à ce qui est indiqué dans les détails de l'élément (fenêtre de détail dans l'interface). Dans certaines circonstances, ces dommages peuvent varier selon 2 critères :

- Si la probabilité d'atteindre la cible était supérieur à 100% (cela peut arriver en fin de période avec des régiments d'artillerie lourde ayant une puissance de feu extrêmes contre les cibles non-protégées), alors les dommages seront augmentés en fonction (cad, si la probabilité d'atteindre la cible était de 150%, alors les dommages sont 1.5 fois les dommages normaux).
- Quand les navires sont touchés, il y a toujours un test pour vérifier si les obus ou les torpilles ont touchés gravement le navire ou, au contraire, si l'équipage du navire est chanceux (les obus n'ont pas explosé, seulement un coup à la structure légère, etc...).

Dans ce cas, la procédure est la suivante:

- Il y a 10% de chance qu'un coup au but soit considéré comme un 'coup léger', faisant la moitié des dégâts. Si le lancé (de dé) est fait, un autre test est fait avec 10% de chance de se produire. Si le test est passé (cad, il y a 2 lancés dans une ligne avec 10% de chance de se produire, pour 1% de chance au final), alors il y a un coup au but 'muet' à la place.
- S'il n'y a pas de coup au but 'léger' ou un coup au but 'muet', alors la même procédure s'applique pour un coup 'critique' (un lancé passé) ou un coup 'dévastateur' (deux lancés passés, avec 10% de chance chacun).
- Si aucun de ces lancés n'arrive, alors c'est un coup 'normal'.

## Effets des tirs sur les navires:

Les effets des coups 'normaux' sont assez standard : 100% des dégâts et de pertes de cohésion.

En plus, si un coup 'critique' est reçu, les effets supplémentaires sont :

- Coup au but 'léger' : 50% de dommage et de perte de cohésion.
- Coup au but 'muet' : 1 point de dommage et 1 point de cohésion seulement.
- Coup au but 'critique' : 200% de dommages et de pertes de cohésion.
- Coup au but 'dévastateur' : 400% de dommage et de perte de cohésion.

Ces coups au but 'spéciaux' peuvent être affichés dans une bataille comme des événements de bataille (voir événements de bataille pendant le combat).

# PERTES, REMPLACEMENT ET REPARATIONS

Chaque unité de base est composée de sous-unités (régiments, batteries, escadrons et navires individuels). Toutes les pertes sont supportées par ces éléments discrets (elles sont représentées par un certain nombre de cœurs rouges sur le panneau des détails de l'unité). Chaque sous-unité peut supporter un nombre limité de dégâts avant d'être complètement détruite.

Aussi longtemps qu'une sous-unité n'est pas totalement éliminée, elle peut compenser ses pertes en complétant ses rangs avec des renforts pendant la phase de résolution des ordres, si elle n'a pas bougé pendant le tour, en plus de récupérer sa Cohésion.

Le taux de récupération par tour est un pourcentage des effectifs complets de l'unité, comme suit :

- Taux de récupération de base pour une unité terrestre : 5%.
- Irréguliers : 10%.
- Dépôt : 20%.
- Ville : 10%.
- Fort : 10%.
- Unité navale : 5% par niveau du port.

Vous devez disposer de renforts du type approprié, disponibles dans votre réserve, pour récupérer des pertes. Le nombre des renforts consommés dans ce processus dépend du nombre des pertes qui doivent être remplacées et d'un facteur aléatoire.

Pour acheter des remplacements, consulter la section au sujet de la construction d'unités.

Les unités assiégées sont incapables de remplacer leurs pertes, sauf si elles sont situées dans une ville possédant un port libre de blocus.

**Important!** Veillez à toujours disposer de remplacements dans votre réserve, parce que les unités ne remplacent aucune perte si des remplacements appropriés ne sont pas disponibles.

Lorsqu'une sous-unité est complètement détruite, son unité d'origine devra prendre dans vos réserves une sous-unité de remplacement, et est limitée à un seul remplacement par tour.

## Structures pour la réparation des navires

Seul les structures avec l'attribut de \*réparation navale\* permet la réparation des navires. Les ancrages et les stations de charbon ne permettent pas les réparations. Seuls les ports et les bases navales savent le faire.



# GESTION DE LA POPULATION

## Général

Gérer la population que votre nation contrôle est l'une des tâches fondamentales dans Prides of Nations. Ne pas prendre en compte les aspirations de votre peuple ou ne pas utiliser judicieusement les ressources humaines vous mènera sans aucun doute à une catastrophe.

La population est représentée par les points de populations de chaque région de la terre. Chaque point de population représente environ 1000 personnes ; cependant, dans certaines régions relativement désertiques, le seul point de population présent, peut représenter seulement quelques centaines de personnes. Les points de population devraient être considérés comme la "population active participant à la vie de la nation". On ne peut pas calculer la population réelle de votre nation en additionnant simplement les points de population dans ces régions.

## Paramètres Régional Représentant la Population

La population d'une région, par conséquent, est représentée par une valeur numérique, souvent comprise entre 10 (pour une région faiblement habitée) et 5000 ou plus (pour une région d'une nation majeur contenant une capitale ou une région très fortement peuplée, par exemple Londres ou Beijing).

La population est aussi représentée par plusieurs autres valeurs, chacune d'elle relative à un concept du jeu :

- Classe Sociale.
- Satisfaction.
- Militantisme.
- Éducation
- Nationalisme.
- Ethnicité.
- Religion.

## Classes sociales

Le concept le plus important est probablement la division par classe sociale. Il y a six classes sociales dans le jeu: esclaves, paysans, ouvriers, la classe moyenne, la classe supérieure, et l'aristocratie.

Les classes sociales jouent un rôle dans plusieurs parties du jeu, comme par exemple la productivité des structures, la satisfaction et le militantisme de votre population, la prospérité du marché intérieur, et ainsi de suite.

## Satisfaction

L'indice de satisfaction est également un paramètre important qui doit être géré avec soin. Il varie entre 0 et 100, 0 étant la possibilité de révoltes armées contre le gouvernement, tandis que 100 signifie une satisfaction pratiquement totale, pour ne pas dire de la ferveur des hommes et des femmes de votre nation vers leur patrie bien-aimée.

Dans la pratique, une satisfaction inférieure à 50 peut avoir certains des effets suivants, avec une probabilité plus ou moins grande:

- Manifestations (démonstrations) (diminution limitée de la productivité)
- Des grèves (diminution modérée à sévère de la productivité)
- Des émeutes (diminution modérée à sévère de la productivité et de la destruction éventuelle de certains stocks)
- Des révoltes (soulèvements armés de civils contre l'oppression de l'Etat, une perte importante de la productivité, ou même la perte de contrôle d'une région et de ses structures)

De plus, un indice de satisfaction élevé peut conduire à une légère augmentation de la productivité, la fabrication plus rapide de structures ainsi que la construction ou la formation d'unités dans la région.

la satisfaction de la population varie en raison de deux facteurs: les ventes sur le marché intérieur et le militarisme. C'est un point important de la satisfaction que vous devez toujours vous rappeler:

L'indice de satisfaction s'applique uniquement à la population du territoire national. Les régions contrôlées, même celles que vous réclamez ne peuvent utiliser ce concept.

**Exemple:** Ainsi, pour le Royaume-Uni, vous ne gérez pas l'indice de satisfaction de la population du Canada.

Les ventes sur le marché intérieur sont le moyen par lequel vous livrez vos divers stocks de marchandises à votre population nationale. La fourniture de biens (à partir de votre réserve) à la population nationale remplit deux objectifs:

Tout d'abord, ces ventes permettent à votre population à satisfaire (leur indice de satisfaction va augmenter), plus ou moins en proportion de la quantité et de la qualité des produits que vous relâchez la vente. Une offre abondante et diversifiée de produits permettra une hausse significative, alors qu'un régime limité ou monotone maintiendra le niveau. Les quantités et les types de produits demandés par la population varient, et dépendent de la composition des classes sociales.

La deuxième raison pour laquelle le marché intérieur est important est parce que les ventes signifient une augmentation de capital privé et taxes des fonds d'Etat. Il n'y a aucune raison pour expliquer l'attrait d'avoir un pays riche!

## Militantisme

Le militantisme est un facteur tout aussi important dans la gestion de votre population nationale; cependant, il n'a pas d'effet sur d'autres populations dans les colonies ou des zones contrôlées. Le Militantisme représente des revendications sociales que votre société met en avant, ou en d'autres termes, comment ils se rebellent. Vous devez conserver ce niveau aussi bas que possible, mais cela est une tâche difficile.

Le Militantisme par lui-même n'a pas un effet direct sur votre population, mais plus il est élevé, plus le mécontentement se propage vite parmi les gens, pour amener à ce que la population se révolte contre le gouvernement rapidement si des mesures appropriées ne sont pas prises pour l'empêcher.

Il est possible de limiter les effets négatifs d'un haut niveau de militantisme en fournissant à votre population de grandes quantités de produits divers sur le marché intérieur. Néanmoins, cela traite simplement l'effet évident, la baisse de la satisfaction, sans résoudre la racine du problème.

Il y a deux façons principales pour réduire le militantisme:

- Adhérer aux exigences sociales de votre population en adoptant des lois et des décrets progressistes.
- Faire appel à la police et à l'armée pour contrôler la population. Cela créera un fort mécontentement mais diminuera le militantisme.

Dans de nombreuses zones du jeu, les régimes totalitaires sont moins efficaces que les gouvernements libéraux, mais ce n'est pas le cas en ce qui concerne la manipulation du militantisme: leur militantisme progresse très lentement au fil du temps et il est possible de supprimer toute dissidence publique vigoureuse avec un faible coût par rapport à un régime libéral.

Alors que les gouvernements libéraux sont plus efficaces que les systèmes totalitaires dans de nombreux secteurs, cet avantage est contrebalancé par une augmentation constante et importante du militantisme de la population, qui doit être combattue en proposant régulièrement des législations sociales. Le recours à la force se traduira par le début de la fin pour un régime libéral, parce que la population aura généralement une réponse réfléchie sous la forme d'une très forte baisse de la popularité du régime.

Une fois de plus, il est important de se rappeler que la satisfaction et le militantisme ne s'appliquent qu'aux populations sur le territoire national. D'autres populations peuvent causer des problèmes et des révoltes, mais ils le font pour des raisons de différences de nationalité, de religion ou de l'origine ethnique et non en raison de leur manque de satisfaction avec le gouvernement national.

## Education

L'éducation est symbolisée par un pourcentage qui varie entre 0% et 100%. Il représente le taux d'alphabétisation ainsi que la proportion des études de la population aux différents niveaux académiques. Il a un effet sur la croissance de la population et dans la plupart des cas, sur la propension à changer de classe sociale.

Dans certains cas, l'éducation peut améliorer ou diminuer les chances de pouvoir changer pour une nouvelle Classe. Ainsi un faible pourcentage régional d'éducation diminuerait les chances pour qu'un travailleur puisse entrer dans la classe moyenne; d'autre part, le niveau d'éducation aurait peu d'impact sur la chance qu'un aristocrate devienne un homme d'affaires. Le niveau d'éducation est liée aux structures de la région ainsi que l'ensemble des attributs de la nation.

## Nationalité (loyauté), Religion et ethnicité

Enfin, il existe trois autres paramètres à prendre en considération pour l'ensemble de la population:

La valeur de la nationalité d'une région représente le pourcentage de la population de la région qui est composé par votre propre principal groupe national, variant entre 0% et 100%. Ce pourcentage est difficilement influençable par le joueur, car il ne varie que sur une longue période de temps à travers un lent processus d'assimilation d'une minorité dans votre groupe nationale principale.

L'impact de la xénophobie ou la propension de votre nation à assimiler les autres, influence le contrôle d'une région où la population majoritaire est différente de votre nationalité principale parce qu'elle peut conduire à de graves problèmes. Si le pourcentage de la population dans une région est d'au moins 10%, la zone est immédiatement déclaré "revendiquée" par votre État, peu importe la distance à partir de votre territoire national elle se situe.

Lorsque votre Nationalité atteint 50% de la population d'une région, et si cette région a une connexion terrestre à une zone qui fait déjà partie de votre territoire national, elle devient une partie de votre territoire national. Les différences entre une région et les régions nationale qui n'a pas atteint ce statut ont déjà été examinées (voir la Satisfaction de la population en Index).

Pour les régions qui sont simplement «réclamées», vous gagnez le droit de déclarer la guerre (un Casus Belli) à moindre coût si vous perdez le contrôle d'une ou plusieurs régions. La religion et l'ethnicité d'une région sont tout aussi importants à considérer, parce que si elles sont différentes de celles de la population majoritaire de votre pays,

cela peut entraîner des difficultés, en fonction de la tolérance de votre pays à l'égard de ces facteurs. Une région qui a une origine ethnique de 50% ou plus et qui est également présente dans l'une de vos régions territoriales nationales gagne immédiatement le statut de «revendiquée».

Les états avec des attributs religieux nationaux de prosélytisme ou de fondamentaliste verront la répartition des différentes religions dans les régions qu'ils contrôlent changer lentement au fil du temps vers la religion de l'État, car cela suppose la présence de missionnaires. Dans tous les autres cas, la répartition des religions et ethnies dans les régions ne variera pas, sauf par des événements historiques.

**Note:** La religion d'état est la religion majoritaire dans votre région capitale.

## Démographie régionale

Les changements de population via des règles démographiques peuvent être résumés dans les sections suivantes:

### La croissance de la population

La population varie naturellement tous les six mois, en Janvier et en Juin de chaque année. Normalement ce sera une augmentation, mais en temps de guerre, il est possible que certaines régions perdent de la population, en particulier celles où les combats ont lieu. En outre, les recrutements d'unités peuvent conduire à une perte de la population, car il y a une probabilité de 5% par point de conscrits appelés, pour faire perdre un point de la population à une région lors du recrutement.

Le taux de croissance de base est de 1% tous les six mois. Ce pourcentage peut être modifié par les facteurs suivants:

- Jusqu'à -0,3% si la nationalité régionale est différente de celle de votre nation.
- Jusqu'à + 1% supplémentaire si le niveau d'éducation est faible (aucun = + 1%).
- Jusqu'à -0,3% si le niveau de la population de satisfaction est faible.
- Jusqu'à 0,5% si le niveau de développement de la zone est faible.
- -5% Si la région a été pillée à la suite d'un combat majeur.

Le pourcentage de variation qui en résulte est ensuite modifié par certaines technologies (notamment médicales) et des attributs nationaux (La Xénophobie de l'Etat, par exemple).

### Création et la croissance des villes

Un autre aspect de la démographie est le fondement de villes dans les zones qui ont été récemment habité, ou la variation de la taille des villes. Le niveau d'urbanisation d'une région est défini sur une échelle de 1 à 20.

Disposer d'une ville de niveau 20 est généralement bénéfique parce que ces grandes villes offrent de nombreux avantages, tels que l'approvisionnement militaire et des revenus supplémentaires. Le niveau d'urbanisation ne correspond pas directement à la taille de la population urbaine, mais indique plutôt la présence d'une large gamme de services urbains et d'infrastructures.

La gestion de ces rubriques est basée sur le nombre de points de la population de la région qui sont engagés dans des activités urbaines. Ainsi, une région à forte population qui est essentiellement agricole sera une petite ville. A l'inverse, en établissant des usines dans une région, cela attirera au fil du temps des travailleurs, qui seront principalement des citoyens et qui auront tendance à augmenter le niveau de la ville dans la région.

Chaque région aura un niveau attendu d'urbanisation. C'est le niveau qui doit exister (au niveau théorique) pour la population urbaine de la région en question. Ceci est ensuite comparé au niveau de l'urbanisation existante de la région. S'il y a une différence, une ville peut apparaître (s'il n'y en a pas déjà), être augmentée (jusqu'à 20), ou être réduite (une ville ne peut jamais disparaître complètement).



Niveau attendu	Population urbaine requise
1	50
2	100
3	150
4	250
5	350
6	500
7	700
8	900
9	1150
10	1500
11	1850
12	2250
13	2650
14	3100
15	3550
16	4000
17	4500
18	5000
19	5500
20	6000

La population urbaine d'une région utilisée pour ce calcul, ne repose pas sur le nombre brut de points de population travaillant dans des professions urbaines. Cependant, il y a un bonus à ce qui est indiqué sur la ligne s'il y a un port dans la région (+ 3% par niveau du Port). Une pénalité est appliquée si le niveau de développement, soit le niveau général d'infrastructure dans la région, est inférieure à 100% (multiplication de la valeur de population urbaine par ce pourcentage).

**Exemple:** Une région avec qui dispose de 2000 points de population urbaine, d'un Port de niveau 10 et d'un niveau de développement de 50% a un niveau attendu d'urbanisation de 9. Il est calculé de la façon suivante: 2000 + 300 points pour un Port de niveau 10, divisé par 2 en raison du niveau global faible de développement, ce qui donne 1,150, donc au niveau 9, car il est compris entre 1.150 et 1.499 habitants.

S'il y a une différence, il y a une chance que le niveau d'urbanisation va diminuer (30% de chances par niveau ou l'urbanisation dépasse le niveau attendu) ou augmenter (20% de chances par niveau ou l'urbanisation réelle est inférieure au niveau attendu) .

### La classe sociale et la mobilité sociale

Pendant cette période d'industrialisation massive, les gens ont connu non seulement une croissance rapide de la population, mais aussi un profond changement dans leur qualité de vie, au moins pour ce qui est des grandes puissances du monde. Une nouvelle classe sociale a vu le jour: les ouvriers. Avec eux, vinrent les classes moyennes, bourgeoises, et les dirigeants capitalistes à un niveau sans précédent.

Le jeu catégorise les classes sociales en 6 niveaux comme suit:

- Serviles (des esclaves ou des serfs, comme le paysan russe)
- Agriculteurs / paysans (et ouvriers agricoles)
- Ouvriers (travaillant dans des usines et des mines)
- Salariés et la classe moyenne (contremaîtres, petites entreprises)
- Classe dirigeante (riche bourgeois, industriels, capitalistes, chefs de grandes entreprises)
- Aristocratie (nobles, les riches)

La classe sociale joue un rôle dans plusieurs domaines du jeu, comme la productivité des structures, la satisfaction et le militantisme de votre population, le revenu du marché intérieur de votre nation, et de nombreux autres facteurs importants.

La gestion correcte de la population de votre territoire national (que vous pouvez suivre en utilisant l'un des filtres sur le bas à gauche de l'écran) est particulièrement important. Cette population a plusieurs caractéristiques particulières par rapport à la population des territoires non nationaux que vous contrôlez. Vous devez surveiller attentivement l'attitude et le niveau de satisfaction de votre population nationale, car les ignorer conduira à une baisse de productivité, des émeutes, des grèves, et même des révoltes.

En outre, la population du territoire national est la seule qui est prise en compte pour votre marché intérieur. Ce marché est essentiel car il vous permet de réaliser des bénéfices substantiels en vendant des biens, et une offre de produits libérale vous permettra d'assurer la satisfaction de votre population.

Chaque région du territoire national dispose d'un indicateur intitulé "Satisfaction de la population", qui varie entre 0 (catastrophique, les hommes vous haïront) et 100 (excellent, ils sont heureux et vous adorent).

Cette valeur peut varier pour de nombreuses raisons, mais les deux principales sont:

- Non subvenir aux besoins de votre peuple (pas assez de marchandises disponibles sur le marché intérieur)
- Non satisfaire la demande sociale.

### Satisfaction de la population

Conserver la satisfaction de votre population est la meilleure façon d'obtenir un rendement maximal. Voici les bases:

#### Effets possibles

Les régions appartenant à votre territoire national ont une valeur dite de satisfaction de la population. Deux fois par an, en fonction de la valeur de cet indicateur, un événement peut avoir lieu dans la région. Les 10 possibilités sont les suivantes:

- **Enthousiastes:** Les gens acclament leurs dirigeants et se félicitent d'avoir un tel gouvernement sage et efficace. Le moral est très élevé, ce qui se traduit par une productivité accrue dans vos usines et pour l'extraction des ressources naturelles (productivité + 50% des structures et les unités militaires sont recrutés 50% plus rapidement).
- **Contents:** Les gens sont satisfaits de leur vie et du gouvernement en général. Augmentation de la productivité dans vos usines et de l'exploitations (+25%). La construction d'unités militaires est accéléré de 25%.
- **Normale:** Les gens sont calmes et vaquent à leurs affaires sans faire de mal ou subir des effets particuliers.
- **Mécontents (Demonstration):** Un certain mécontentement parmi les gens avec comme résultat des manifestations dans les rues. La productivité des usines et l'exploitation des ressources est réduite de 10%, mais aucun autre effet n'est visible.
- **Grève:** De graves problèmes ne sont pas résolus et la main-d'œuvre se met en grève en grand nombre, ce qui provoque une diminution de la productivité des usines et de la collecte des ressources car les gens descendent dans la rue. La productivité est de seulement 50% de la normale.
- **Grève générale:** La région entière est paralysée par des grèves massives qui touchent tous les centres de population. Aucune production dans les usines, pas plus que pour l'extraction des ressources. Les structures sont inactives; cependant, vous ne payez pas de frais d'entretien jusqu'à ce que vous les réactiver manuellement, même si l'agitation populaire cesse dans l'intervalle.

- **Émeutes:** En plus des grèves, les émeutiers sont présents et les rues sont contrôlées que très difficilement par la police locale. Le pillage et la destruction de magasins et des installations de production sont communs. Pas de production (comme pour les grèves sévères) et une partie du stock des marchandises de la nation est détruit: 10% divisé par le nombre de régions nationales (si vous avez 10 régions, vous perdez 1% de votre stock).
- **Émeutes graves:** Le chaos règne dans la région et la police a été dépassée. Les effets sont les mêmes que pour les émeutes et les grèves sévères, mais le pourcentage de biens détruits est de 20%.

- **Soulèvements:** Une partie de la population se révolte contre les autorités, des barricades ont été construites dans les rues (ou des Maquis et des partisans se forment dans la campagne, si les régions ne sont pas encore urbanisées), et les gens s'arment avec tout ce qu'ils peuvent trouver. Le stock de marchandises de la nation est réduit de 35% par le chaos, et un certain nombre d'unités rebelles apparaissent dans la région, qui devront être vaincues afin pour d'en reprendre le contrôle.
- **Soulèvements graves:** La grande majorité de la population s'est soulevée et une partie des forces de police ont rejoint les insurgés. Les effets sont les mêmes que pour les soulèvements, mais 50% stock de marchandises de la nation sont détruits, et un plus grand nombre de d'unités rebelles se forment.

### Table de comportement de la population

le comportement de la population est résumée dans le tableau suivant:

Satisfaction%	Enth.	Cont.	Norm.	Demonst.	Strikes	Severe Strike	Riots	Sev. Riots	Upris.	Severe Upris.
0-4	0	0	10	4	2	4	10	30	20	20
5-9	0	0	20	6	4	8	12	25	15	10
10-14	0	0	30	8	6	12	15	18	6	5
15-19	0	0	40	10	6	16	10	12	6	0
20-24	0	0	50	10	6	16	8	10	0	0
25-29	0	0	60	10	6	12	8	4	0	0
30	0	0	65	10	8	10	5	2	0	0
35	0	0	75	10	8	5	2	0	0	0
40	0	0	80	12	6	2	0	0	0	0
45	0	0	85	10	4	1	0	0	0	0
50	0	5	90	5	0	0	0	0	0	0
55	1	9	90	0	0	0	0	0	0	0
60	2	10	88	0	0	0	0	0	0	0
65	2	12	86	0	0	0	0	0	0	0
70	3	13	84	0	0	0	0	0	0	0
75	3	18	79	0	0	0	0	0	0	0
80	4	20	76	0	0	0	0	0	0	0
85	4	23	73	0	0	0	0	0	0	0
90	5	25	70	0	0	0	0	0	0	0
95	10	20	70	0	0	0	0	0	0	0
100	15	15	70	0	0	0	0	0	0	0

### Gestion de la résistance populaire

Le score de satisfaction de la population est le paramètre le plus important qui régit votre population nationale. Pour la maintenir le plus haut possible, vous devez garder la combativité de votre population à la valeur faible (avec des réformes sociales, ou en décrétant la loi martiale si vous êtes un régime autocratique). Assurez vous que votre marché intérieur soit bien approvisionné avec des produits de base et des biens de consommation cela vous aidera également à garder la population satisfaite de son gouvernement.

Lorsque satisfaction est faible, vous pouvez envoyer des forces armées dans les régions agitées à titre de précaution; cela réduira la probabilité d'avoir un mauvais résultat sur le tableau ci-dessus. Vous n'êtes pas obligé de déclarer la loi martiale pour que les militaires aient un effet sur le comportement de la population, mais si vous le faites, l'effet sera plus important et permettra de réduire davantage le militantisme;

Toutefois, cela provoquera le mécontentement parmi les populations des régimes libéraux, et vous vous retrouverez dans un cercle vicieux.

En tant que leader d'un régime libéral, essayez de donner un coup de main à la police en envoyant des troupes, mais sans déclarer la loi martiale. A cet effet, il y a un filtre pour la loi martiale qui indique les régions qui connaissent la loi martiale et ceux où il y a suffisamment d'unités militaires pour réduire le risque de problèmes.

Dans le cas de rébellions ouvertes, il n'y a plus de place pour la négociation et vous devez mettre en déroute les insurgés par la force armée. Une révolte se traduira par une diminution corrélative du militantisme de la région, mais l'insatisfaction sera néanmoins toujours présent.



# REVOLTES

Il existe quatre types de révoltes qui peuvent être traitées par le système du jeu, à savoir:

- **Révoltes tribales:** Une révolte sera traitée comme une révolte tribale si elle se produit dans un territoire colonial.
- **Irrédentisme / révoltes nationalistes:** une révolte irrédentiste / nationaliste va se produire dans les territoires non-coloniaux et est fortement liée à la fidélisation (alias Nationalité) de la région (du point de vue du rebelle).
- **Génération partisane:** une génération Partisane est très proche d'une révolte nationaliste, mais elle ne cessera pas, même si la capitale est libérée.
- **Insurrection sociale:** Une révolte particulière où la population se révolte contre son propre gouvernement, de sorte que le propriétaire de la région est de la même nationalité que ceux en rébellion. Cette révolte est aussi discrète (voir ci-dessous).

## Force et Comportement

Il peut y avoir trois types de révoltes en ce qui concerne la résistance et le comportement: primaires, secondaires et tertiaires.

- Une révolte primaire se produit lorsqu'il n'y a pas de révolte en cours au sein de la nation, et un jet de dés de "risque de révolte" indique si une révolte devrait se produire. C'est une révolte de plus grande intensité et elle a généralement lieu dans plusieurs régions à la fois.
- Une révolte secondaire se produit quand il y a déjà une révolte en cours, et le jet de dés de "risque de révolte" indique qu'il y a une nouvelle révolte. Dans ce cas une nouvelle révolte faible apparaît. Cette révolte a également lieu dans plusieurs régions à la fois.
- Une révolte tertiaire est un cas particulier, elle est utilisée dans le cas d'un soulèvement social. Cette révolte a lieu seulement dans une région et n'est pas considérée comme étant en «mode actif» dans les informations sur la révolte (d'où la qualification «discrète»). Cela signifie que, si une révolte de grande envergure se déclenche, alors elle sera primaire, pas secondaire. Cette révolte se produit uniquement en raison du mécontentement d'une population sur le territoire national et si la région est toujours détenue par la faction. La valeur de mécontentement est une variable uniquement présente dans les régions nationales.

**Remarque importante:** Les soulèvements sociaux donneront des unités de la faction rebelle (REB). Corrélativement, les soulèvements sociaux qui se passe sur la carte vont produire des unités qui seront données à la faction REB. Les soulèvements sociaux utilisent un stock spécial de forces d'unités rebelles (soit urbain ou paysans).

Une révolte active peut être renforcée, ce qui signifie que, si elle n'est qu'un soulèvement social, il n'y aura pas de renforts. Le renforcement d'une révolte a 10% de chance chaque tour de se déclencher. Vous pouvez voir que tout se passe comme si la révolte est puisée dans un stock de soldats, et que quand c'est fait, c'est fait. Toutefois, ce stock se régénère lorsqu'une nouvelle révolte de grande envergure est déclenchée, en raison du risque de révoltes secondaires. Théoriquement, une révolte peut se développer de plus en plus jusqu'à ce qu'elle épuise son stock de Forces.

Si la faction des unités rebelles n'est pas en guerre avec la nation qui possède la région, les unités sont données à la faction REB, qui est le plus en guerre avec tout le monde et tout le temps.

## Pour résumer:

- Les révoltes tribales, nationalistes et partisans peuvent être des révoltes primaires ou secondaires.
- Les soulèvements sociaux sont des révoltes tertiaires.

## Réserve des forces en révolte

Le deuxième concept est le stock de force. Il est obligatoire, parce les révoltes ne pourrait jamais se produire s'il n'y en avait pas.

Le stock de force est utilisé d'une manière «standard» pour les révoltes primaires et secondaires, ce qui signifie qu'il peut être épuisé et ainsi aucune force supplémentaire ne peut être soulevée. Pour une révolte tertiaire, il n'y a pas de limitation du stock de force: la faction REB recevra des unités, pas la faction qui possède la région! Il est également possible, dans certains cas, d'avoir d'autres types d'unités en révolte qui sont données au REB.

## Liste des régions et Chances d'une révolte de base

Une révolte primaire ou secondaire se produira à plusieurs endroits à la fois, selon une liste de région. Il y aura un centre de la révolte, qui est la région qui a échoué (ou réussi, selon le côté de l'équation où vous vous situez) sur le jet de dés de "risque de révolte".

- De cet endroit, toutes les régions à une distance de six régions (en moyenne, car c'est un calcul approximatif) qui ont au moins 1% de Nationalité (alias fidélisation) en faveur des rebelles, peuvent faire partie de la révolte.
- Si la révolte est un soulèvement social, alors seule la région où le jet de dés a échoué sera la région en révolte (elle est donc discrète dans le sens où elle n'implique qu'une seule région).

Dans les deux cas, le pourcentage de fidélisation (Nationalité) en faveur des rebelles sera une variable importante pour déterminer le risque de révolte et, quand une révolte se produit, où les unités sont placées.

Notez également que, une fois une révolte déclenchée, la quantité d'unités soulevées n'est pas liée au pourcentage de fidélisation et le nombre de régions incluses dans la liste des régions en révolte.

Par souci de simplification, une seule nation par région peut se révolter, et cette nation sera celle qui a le plus haut pourcentage de chance de base.

## Chance de révolte finale

Une fois que la chance de révolte de base a été déterminée pour chaque région sur la carte, ensuite pour une nation susceptible de rébellion dans une région, les valeurs sont affinées en tenant compte des conditions locales.

Si la révolte est un soulèvement social mais est qualifié de «soulèvement des lumières», la chance est divisée par deux, car un soulèvement social est le résultat du comportement de la population. En mode social avancé, chaque population de chaque région nationale opère sous l'un des 10 comportements, avec des résultats allant de enthousiaste à soulèvements graves.

Enfin, de nombreux bâtiments peuvent réduire le risque de révolte dans les régions coloniales et ailleurs (Avant-postes, Forts, etc.).

## Gagner et perdre Révoltes

Une révolte aura réussie lorsqu'elle tient la région de la capitale et possède un certain pourcentage minimum de régions dans la liste des régions autour de la capitale, à une distance approximative de six régions.

Les révoltes ne "cesseront" jamais, mais rappelez-vous qu'une révolte ne peut réellement se produire que dans des régions non contrôlées par les rebelles (sauf dans le cas d'un soulèvement social), alors à la fin, il n'y a aucun effet secondaire indésirable.

Les rebelles comptent la capitale et d'autres régions comme leur appartenant si une nation amie les contrôle également. Dans le cas d'une capitale détenue par une nation amie après une victoire, tout contrôle des structures de la région sont automatiquement transférés vers les rebelles.

Une révolte est perdue lorsque les rebelles contrôlent moins d'un certain pourcentage de régions dans la liste des régions; dans ce cas, toutes les unités restantes sont éliminées et la révolte est considérée comme arrêtée. Une rébellion arrêtée peut bien sûr redémarrer, et une révolte permanente augmente les chances de révoltes secondaires.

## Divers

Un soulèvement social réduira le militantisme de la région de 1%, où la révolte se produit. Le nombre de chances qu'un risque de révolte le reçoit augmente pour chaque 1000 points de la population au-dessus de 1000. Dans certains cas, le risque de révolte est réduit à zéro si:

- Dans le cas d'une nation tribale, la relation avec le propriétaire est positive.
- Dans le cas d'une nation non tribale, il n'y a pas d'état de guerre entre le propriétaire et le soi-disant rebel.

Il est possible d'éliminer toutes les possibilités d'une révolte si la fidélisation (Nationalité) des rebelles n'a pas au moins une certaine valeur.

Une fois que les unités rebelles apparaissent pour une raison quelconque, il y a une petite chance qu'elles finiront par donner la région à une nation voisine amicale. Pour cela, la région où elles se trouvent doit avoir au moins 50 de satisfaction dans la population. Cela signifie que, si elles ont été générées en raison d'un soulèvement social, elles ne vont pas disparaître tout à coup!

# RESSOURCES ET BIENS

## Vue d'ensemble

De nombreux types de ressources sont produites et gérées dans le jeu. Certaines sont cruciales pour faire fonctionner un pays, tandis que d'autres jouent un rôle moindre.

Les Ressources (ou les Biens) sont divisées en trois types.

Le premier type de ressource est l'Alimentation. Cette catégorie comprend les céréales de base, les fruits, les légumes et la viande, mais aussi les importations exotiques (par exemple, les fruits tropicaux) et les produits alimentaires raffinés tels que le vin. Ce sont des produits naturels et requièrent des fermes pour la production. Les différentes régions seront capables de produire différents types d'aliments. Par exemple vous ne pourrez jamais produire du poisson dans des provinces enclavées, ni produire de la canne à sucre en Suède.

Le deuxième type de ressource est du Minerai. Il comprend du fer, du charbon, de l'or et des pierres précieuses. Celui-ci, aussi, représente des ressources naturelles, dont certains types ne peuvent être trouvés que dans certaines zones. Parfois les sources de minerais ne seront connues que lorsque des prospecteurs les auront découverts, comme cela est arrivé à la ruée vers l'or en Californie dans les années 1850 et en Afrique du Sud dans les années 1880. Dans tous les cas, ces ressources ne sont produites que dans les régions où les minerais sont à la fois présents et connus.

Le troisième type de ressource est les produits industriels. Ce sont des produits qui sont le résultat de la transformation d'une ou plusieurs ressources naturelles, ou de la poursuite de la conversion d'autres produits industriels. Par exemple, la production d'acier nécessite du fer et du charbon tandis que des voitures nécessitent de l'acier et des biens de consommation. Comme vous pouvez l'imaginer, des types d'usine et de technologies appropriées sont nécessaires pour la production de biens industriels.

## Utilisation des ressources

Les Ressources et les Biens ont de nombreux usages, qui sont tous fondamentaux pour une nation forte. Voici quelques-uns de leurs utilisations:

- Pour satisfaire les besoins de votre population nationale.
- Pour bénéficier de commerce.

- Pour soutenir la concurrence avec d'autres pays, tels que le dumping son surplus sur leurs marchés.
- Pour acheter flottes marchandes ou unités de combat.
- Pour payer et maintenir des forces armées et des industries. Par exemple, du charbon est nécessaire de garder les usines de fonctionner.
- Certaines marchandises sont convertis en approvisionnement et de munitions pour les opérations militaires.

## Monnaie: Capital national et privé

Il est important de comprendre que, en tant que joueur, vous gérez deux types de monnaie: les fonds contrôlés par l'État et le capital détenu dans les mains des citoyens. Vous constaterez que certaines actions utilisent des fonds publics, certaines utilisent du capital privé et certaines exigent les deux à la fois.

Cette distinction est fondamentale pour le gameplay et permet une représentation plus réaliste du 19ème et du début du capitalisme au 20ème siècle. Après tout, les gouvernements ne construisent pas des armées avec les profits des entreprises privées. D'autre part, les grands parcs de véhicules commerciaux et des usines puissantes ne sont pas financés par les gouvernements mais par de riches sociétés industrielles.

En tant que joueur, vous contrôlez des fonds à la fois dans les secteurs public et privé, mais ils restent distincts en tout temps et ont des utilisations différentes. Nous croyons que vous trouverez cette approche réaliste, intéressant, ainsi que plus agréables.

## Autoconversion de marchandises en actifs

À un certain moment, il y aura une conversion automatique de marchandises en des actifs. La conversion est gérée automatiquement à la fin de la phase d'hébergement (Hosting). Pour que cette conversion ait lieu, le moteur prend en compte:

- Stock actuel de la marchandise (doit être supérieure à 1 unité)
- Prix de la marchandise
- Pourcentage de conversion de la marchandise (doit être supérieure à 0)



Le pourcentage de conversion peut être changé à chaque tour à l'aide d'un curseur, mais il ne peut jamais être plus élevé que le pourcentage maximal de conversion défini dans la base de données Marchandises pour les marchandises.

L'actif sera mis à jour avec le nouveau stock, mais comme vous pouvez le voir, la conversion est pas directement proportionnelle; le prix peut augmenter énormément le nouveau stock.

### Cas particulier d'actifs régionaux

Il y a des types d'actifs spéciaux qui sont stockés dans les régions, comme des munitions et de l'approvisionnement. Pour ces cas particuliers, le calcul se fera de la même façon, mais le nouveau stock sera déposé dans la capitale de la région de sorte qu'il ne puisse être utilisé par le système de distribution de l'alimentation lors des tours suivants.

Grâce à cette fonctionnalité, vous pouvez produire des fournitures et des munitions dans vos usines, ensuite les convertir en actifs, les déposer dans votre capital, et les envoyer vers le Front. Cela permet une plus grande implication du joueur dans les décisions importantes de production de fournitures et de munitions, sans se fixer uniquement sur les dépôts et les villes.

## STOCKS NATIONAUX

### Localisation des Ressources

Bien que les usines, les fermes, les mines, et d'autres sites de production sont situés dans des zones particulières, pour des raisons de simplicité, leurs produits sont stockés dans une seule réserve nationale pour chaque type bien. Seuls deux ressources fonctionnent différemment: Les Fournitures et les Munitions militaires, qui sont situées dans des régions particulières et doivent être distribuées à des unités militaires afin d'être efficaces. Cela rend la logistique militaire plus réaliste et nécessite une attention plus particulière aux lignes de ravitaillement et à l'approvisionnement des unités sur le terrain.

### Territoire national

Votre territoire national est au cœur de votre nation et c'est la région la plus importante que vous contrôlez. Ce sont vos «provinces d'origine», les régions où votre population est la plus fidèle, où votre gouvernement est fondé, et où sont concentrés les richesses de votre commerce et de votre production. Bien que cela puisse varier légèrement au cours d'une longue campagne (pensez à la France et à l'Allemagne qui se disputent l'Alsace-Lorraine), la plupart du temps votre territoire national ne va pas augmenter ou diminuer. Vous pouvez identifier les régions appartenant à votre territoire national avec le filtre propriété nationale (National Ownership).

Votre territoire national a plusieurs propriétés qui sont uniques:

- C'est la zone où la population doit être pourvue avec différents aliments et autres produits. Le joueur n'a pas besoin de gérer la satisfaction et le bien-être des populations au-delà du territoire national du pays.
- Vos stocks nationaux de biens et de ressources sont supposés se trouver sur toute l'étendue de votre territoire national et pas seulement dans votre province Capitale. Notez que des munitions et du matériel militaire sont une exception, car ceux-ci sont suivis région par région.

Notez également qu'une production de régions éloignées des ressources et des biens (par exemple, le coton égyptien pour la Grande-Bretagne) ne sera disponible pour la nation (ce qui signifie, qu'il entrera dans la réserve nationale) que si une connexion peut être établie à partir de la région étrangère vers un Port ou une ville sur le territoire national. Si aucune route de connexion terrestre ou maritime n'existe, les ressources et les produits sont perdus. Pour une nation avec des possessions lointaines, le maintien de bons chemins de fer et de flottes commerciales sera aussi important que l'entretien d'une armée et d'une marine puissante.

### Fenêtre de l'encours des Actifs



Les ressources les plus importantes de votre nation sont répertoriées le long de la barre supérieure de l'interface. Là, vous trouverez vos sept ressources les plus utilisées, celles qui sont couramment consommées, comme la production de nouvelles unités militaires. Cependant, une fenêtre "Balance des actifs" plus détaillée est disponible via son raccourci, B. Cette fenêtre répertorie tous les biens et les ressources stockées de notre nation.

- 1. Satisfaction Nationale** (rangée du haut, fenêtre de gauche): Affiche la satisfaction globale de la population dans vos territoires nationaux. Une info-bulle pop-up fournit des informations sur l'évolution attendue pour le prochain tour.
- 2. Inflation** (rangée du haut, fenêtre du milieu): Indique la quantité et de la tendance de l'inflation dans votre économie.
- 3. Valeur totale** (rangée du haut, la fenêtre de droite): Affiche la valeur totale des biens et des ressources stockées.
- 4. Icônes de ressources:** Le reste de la fenêtre affiche l'ensemble de vos biens et des ressources stockées par type et par quantité. Le nombre est le montant actuellement stocké, tandis que le graphique indique si ces stocks sont généralement à la hausse (ligne verte) ou descendant (rouge). Une info-bulle pop-up pour chaque ressource fournit des informations supplémentaires.

# STRUCTURES ECONOMIQUES

## Vue d'ensemble

Les structures économiques sont des bâtiments qui produisent et qui manipulent des ressources et des biens au sein de chaque région; elles sont le mécanisme qui fait fonctionner votre économie. Les structures économiques sont divisées en trois catégories: l'Agriculture, l'Exploitation Minière et Industrielle. Les deux premiers sont combinés dans la campagne de la région, ce qui peut être imaginé comme un sous-ensemble d'une région particulière. Les structures du troisième type (industrielles) sont situées dans le paysage urbain de la région. Le paysage urbain est également l'emplacement de la grande ville de la région et d'autres bâtiments d'importance (tels que les ports, les banques, les forteresses, et diverses structures non économiques, comme les académies militaires, des Missions Coloniales, etc.).

Chacun de ces deux sites (Campagne et Paysage urbain) peut contenir jusqu'à 10 structures économiques. Il n'y a généralement pas d'autre limite sur le nombre, le type, ou même la nationalité de ces structures. Par exemple, la campagne d'une seule région coloniale bien développée peut contenir cinq mines de fer Britannique, un champs de coton Britannique, un champs de coton français, et trois mines d'or Hollandaises, ce qui fait un total de 10 structures. Ce serait une situation exceptionnelle, cependant; dans la pratique, la plupart des régions auront moins de structures, et tout de même moins de nationalités.

Le propriétaire de la région est le pays qui contrôle la ville; s'il n'y a pas de ville, c'est le pays avec le contrôle militaire le plus élevé. La nation contrôlant une région peut autoriser (ou interdire) la mise en place de nouvelles structures économiques au moyen d'un accord de coopération commerciale. Il ne sera pas possible d'établir des industries ou exploiter des ressources sur le territoire national ou coloniale d'un autre pays sans sa permission. Cependant, il est possible de d'exploiter les ressources d'un pays désorganisé ou tribale sans un accord commercial.

## Utilisation de l'interface

Le mode économique est la vue principale de la carte, ce qui vous permet de visualiser et de construire vos structures économiques, il peut être consulté trois façons:

- Cliquez sur le bouton gauche ou droit sur le bouton en haut à droite de l'écran pour modifier le mode. Continuez à cliquer jusqu'à ce que le symbole Usine soit visible.
- Raccourci Alt-F2 (F2 parce que le mode économique est le deuxième mode disponible).
- En cliquant sur les structures économiques d'une nation sur la carte.

Une fois que cela est fait, vous êtes en mode Economique. Ce mode est composé de deux sous-modes, l'un pour l'examen et la manipulation des structures existantes et l'autre pour la construction de nouvelles structures. Vous pouvez entrer ou changer de sous-mode en appuyant sur ALT-F2 ou en cliquant sur le bouton à gauche des boutons du mode Modifier. Il est facile de voir dans quel sous-mode vous êtes, le premier sous-mode (examen des structures existantes) ajoute une animation d'usine qui travaillent dur sur le côté gauche de la barre d'interface en bas, et la carte conserve sa palette de couleurs normale. Le sous-mode de construction remplace l'animation de l'usine avec une animation d'engrenages, et la carte est recouverte de vert ou de rouge (indiquant si la construction est possible ou impossible).

Voici le premier sous-mode économique, Examen. Notez l'animation des usines:

- La ville de Toulouse (Taille 3) a une usine et appartient à la France. Campagne de la région contient deux structures agricoles.
- Sélectionnez soit Paysage urbain ou à la campagne révèle toutes les structures de la région: la ville, usine, et deux structures. They agricoles appartiennent tous à la France.

- La région possède huit des ressources: l'un du charbon, cinq vins, et deux de tabac.



Nous verrons plus loin comment utiliser le sous-mode de construction.

## Coût d'opération et désactivation

La plupart des structures de production (usines, fermes et mines) ont un coût d'exploitation. Si ils ne sont pas payés par le pays, la structure se désactive pendant la résolution de tour, comme indiqué par le symbole foudre sur la structure qui devient rouge. Vous pouvez également basculer entre les états actif et inactif par un clic droit sur la structure dans le panneau inférieur après la sélection d'une structure sur la carte. Cela pourrait être utile si vous êtes un peu à court de certains produits et que vous devez donner la priorité à certaines usines, ou si vos fournitures sont telles que vous ne devez pas stocker plus d'un produit spécifique que la structure fabrique (vous devez être conscient que d'importants stocks perdent quelques pourcents de leur volume par détérioration chaque tour).

Il convient également de noter que dans le cas d'une grève (voir la section sur la satisfaction de la population), les structures seront désactivés lors de la résolution du tour; vous ne devez pas le faire vous-même. Une structure désactivée doit être réactivée manuellement. Il est impossible au Logiciel de savoir si la structure doit restée inactive parce que vous préférez conserver vos stocks ou si elle doit augmenter la production.

## Point de collecte

Même si vous avez un stock suffisant de matières premières, il est possible qu'une structure donnée ne sera pas en mesure de produire, car elle n'a pas accès à ce stock. Votre stock est supposé être distribué sur votre territoire national. Pour vérifier la disponibilité, chaque structure vérifiera si elle est dans ou à proximité d'une région qui a un point de collecte; notez que les régions adjacentes doivent être dans la même zone commerciale que la région de la structure pour que leurs ressources soient accessibles.

Une région est un point de collecte si elle a une structure qui est:

- La capitale nationale
- Une ville de niveau 3 ou supérieur
- Un Port de niveau 2 ou plus
- Une structure "Point de Collecte"

Une structure de Collecte de Points de doit pas non plus être assiégée, ou sous blocus (dans le cas d'un port). Si le point de collecte ne vous appartient pas, vous devez bénéficier d'un traité vous donnant droit d'investir avec les pays qui le possède.

Il est possible de vérifier l'état de chaque région et de son point de collecte. Pour les vérifier, cliquez sur le filtre Points de collecte (Collection Points).

- Une couleur verte signifie que la région est elle-même un point de collecte.
- Une couleur ocre indique qu'une région adjacente dispose d'un point de collecte et que les deux régions sont dans la même zone commerciale (voir zones commerciales dans le chapitre sur les structures économiques).
- Une région en rouge ne dispose pas d'un Point de collecte disponible.

Dans ce dernier cas, la structure ne peut pas produire, et va se désactiver. Dans les autres cas, elle peut être opérationnelle, mais seulement s'il est possible d'envoyer sa production vers le pays d'origine.

**Exemple:** Même si la Grande-Bretagne a des champs de coton en Egypte, et que ces champs sont proches d'une grande ville égyptienne qui peut servir de point de collecte (et si l'Egypte et la Grande-Bretagne ont un traité lui donnant des droits d'investissement), ce ne sera pas suffisant pour garantir que le coton produit atteigne le stock de la Grande-Bretagne. Le coton doit être ramené en Grande-Bretagne!

## zones commerciales

La planète est subdivisée en zones commerciales. Chaque zone vous permettra de faire du commerce de marchandises avec d'autres pays, mais elles servent également à vérifier que votre production peut atteindre votre territoire national. Il y a donc plusieurs états possibles pour ces zones:

- **Une partie du territoire national:** Dans ce cas, la production de votre site est déposée directement dans vos stocks nationaux.
- **Zone adjacente au territoire national avec une connexion terrestre:** Dans ce cas, la production peut se déplacer sans problème par voie fluviale, routière ou ferroviaire vers vos stocks nationaux.
- **Zone isolée de votre pays d'origine, mais qui dispose d'un port sur une zone de mer avec une flotte commerciale amicale:** Dans ce cas, l'expédition par la mer est possible.

Le quatrième cas est celui d'une zone isolée du pays d'origine, sans accès à un port sur une zone de mer avec une flotte commerciale amicale. Dans ce cas, si vous avez des points de collecte, les structures ne seront pas automatiquement désactivées puisque vous pouvez toujours vendre votre production soit à des nations qui ont accès à cette zone, soit à des pays neutres qui ont des flottes commerciales dans des zones maritimes adjacentes. Toutefois, rien ne garantit que les produits se vendent, et si personne ne les achète, ils seront perdus! Vous avez le choix de désactiver les structures manuellement, mais le jeu ne le fera pour vous. C'est seulement dans le cas où il n'y a pas de point de collecte que la procédure de fin de tour désactivera automatiquement les structures. L'état de chaque zone commerciale peut être vérifiée en utilisant le filtre "Commercial Statut Zone"; cliquez sur le raccourci.

Ces deux points - Points de collecte et zones commerciales - semblent complexes lors de la première utilisation, mais ils permettent une simulation précise de la production des structures. Si vous ne voulez pas jouer avec ces options, il est possible de les désactiver dans l'écran "Options" en cochant les cases suivantes:

- Ignorer l'absence d'un point de collecte.
- Considérez toutes les zones commerciales liées à son pays d'origine.

Néanmoins, la majorité des scénarios vous mettra dans une situation où les usines, les mines et les exploitations agricoles sont connectées et

fonctionnent bien, et n'auront donc pas besoin de réglages constants dans ces zones. Seule une guerre ou une révolution peuvent vraiment faire tomber ce système ... mais celles-ci se produisent assez souvent!

**Notes:** Quand une région que vous contrôlez peut collecter des produits et dispose d'un accès à la mer, on suppose par souci de simplicité que toutes les structures que vous possédez dans cette zone commerciale peuvent également exporter par voie maritime. De même, et aussi pour simplifier les choses, il est suffisant qu'une région d'une zone commerciale fasse partie de votre nation d'accueil pour que toutes les régions de cette zone soit considérées comme directement liées au territoire national.

En outre, rappelez-vous que pour qu'un point de Collecte permette à une région adjacente d'exporter, les deux régions doivent faire partie de la même zone commerciale.

## Productivité des structures

Les Structures produisent des produits avec une productivité très variable. Un manque de personnel qualifié, un mauvais réseau de transport, ou une technologie mal maîtrisée peut réduire la structure de la rentabilité ou même de l'éliminer complètement!



Schéma de la production d'une usine.

La productivité d'une structure correspond à un pourcentage de la production normale d'une structure. Une aciérie exige plusieurs matières premières (de l'argent, du charbon et du fer) pour produire de l'acier. La quantité d'acier peut varier largement en fonction de différents facteurs:

- La qualité de la main-d'œuvre
- La Satisfaction ou l'insatisfaction de la population
- Les attributs Nationaux et les technologies
- Le Niveau des infrastructures de transport

## Qualité de la main d'oeuvre

Chaque structure a besoin d'un certain nombre de points de population pour fonctionner efficacement. Si la région n'a pas une population suffisamment nombreuse, l'efficacité des ouvriers et des employés sera inférieur à 100%. En consultant le tableau en bas à droite de l'écran lorsque la structure a été sélectionnés, vous pouvez voir en détail, le nombre nécessaire de points de chaque catégorie sociale de la population pour qu'une structure puisse fonctionner correctement.

Il est possible d'utiliser des travailleurs moins qualifiés à la place de des plus qualifiés qui seraient généralement nécessaires; le jeu le fera automatiquement pour vous. Par exemple, si une usine exige normalement des travailleurs urbains, mais que vous n'en avez pas assez, et qu'il y a beaucoup de paysans sans emploi dans la région, une partie d'entre eux commencera à travailler à l'usine. Les ajustements des classes sociales dans la population d'une région variera au fil du temps en fonction des exigences du travail des structures. Dans l'exemple ci-dessus, il est fort probable que les paysans deviendront des travailleurs urbains au fil du temps.

Il est également possible qu'une région soit vidée de sa population au chômage par une région adjacente qui exige plus de gens (le programme vérifiera cela chaque tour). Cependant, à long terme l'émigration est gérée par des événements historiques.

### Satisfaction ou d'insatisfaction de la population

Pour les régions nationales, la productivité sera plus élevée ou plus basse selon le niveau de satisfaction de votre population. Ainsi, une population enthousiaste produira à 125% de la normale tandis qu'une région en grève ne produira qu'à 50%. Plus de détails sur les attitudes de la population peuvent être trouvées dans le chapitre "Gestion de la Population".

Si la région n'est pas nationale, la productivité des structures est réduite s'il y a un risque de révolte (-5% pour 1% de risque de révolte).

### Attributs et technologies nationales

Chaque structure peut potentiellement être affectée par des modificateurs de la productivité en raison des attributs nationaux du pays qui le commande et les technologies que possède ce pays. Ainsi, il y a généralement une petite prime de productivité donnée au pays libéraux par rapport aux régimes autocratiques (voir la section Attributs nationaux).

De même, les technologies ont un grand effet sur la productivité. Installer des installations de réfrigération permet à des ranchs de bétail d'être beaucoup plus productif (à noter que la simplification de l'ensemble de la chaîne de production de la viande est représentée par une structure agricole unique).

### Niveau de l'infrastructure de transport

Le modificateur possible final est le niveau d'infrastructure de transport dans la région qui produit et dans la région du point de collecte (si c'est le même, l'effet est doublé). Ainsi, le système intègre les pertes, la dégradation des produits et la perte de temps en raison de transports de mauvaise qualité.

Le jeu gère plusieurs niveaux d'infrastructure de transport:

- Petites Routes (efficacité de 15%)
- Routes (efficacité de 25%)
- Routes Principales (efficacité de 30%)
- Chemins de fer (efficacité de 40%)
- Chemins de fer denses (efficacité de 50%)

Ainsi, s'il n'y a que des routes dans les deux régions, l'efficacité de l'infrastructure de transport est de 50%. Si, par ailleurs, vous avez une route principale dans la première région et des chemins de fer dans l'autre, le modificateur est de 70%.

Les technologies des chemins de fer sont classés en six niveaux, dont deux sont particulièrement importants (niveaux un et quatre, car ils vous permettent de construire un réseau ferroviaire sur la carte) et quatre secondaires (niveaux deux, trois, cinq et six). Ces quatre niveaux secondaires fournissent un bonus supplémentaire de + 5% à +20% de la productivité si la région dispose d'une voie ferrée.

Ainsi, à la fin de la période, une nation avec le sixième niveau de technologie de chemin de fer pourrait théoriquement avoir, dans le cas idéal, un modificateur de la productivité de 140% pour son réseau de transport (50% pour les réseaux ferroviaires denses + un bonus de 20% pour chaque région).

### Comprendre le flux des ressources

Cette section aidera à la compréhension des différentes fenêtres liées au suivi de vos revenus et de vos dépenses.

#### Exemple: Royaume-Uni 1850

En 1850, il y a un total de 10 sites de charbon au Royaume-Uni (UK). Pour les repérer, vous pouvez passer en mode industriel en cliquant sur l'un des sites sur la carte (le cercle contenant les mines est le Countryscape). Ce qui remplacera les gros marqueurs militaires par

quelque chose de plus discret. (Les rectangles blancs ne sont là que pour l'emphase et n'ont pas de réel intérêt dans le jeu).



Si vous cliquez sur le site, puis placez le curseur sur la structure, vous verrez que chaque mine de charbon produit 8 charbon par tour pour un total général de 80 charbon par tour.

Mais ce ne sont pas vos seules sources de charbon. Vous pouvez recevoir des revenus provenant d'autres sources, qui sont:

- Production nationale naturelle. De nombreux pays ont de petites installations de production de diverses ressources qui sont ajoutées à leur stock chaque tour. Cela permet de représenter les diverses petites structures de production (artisans, etc.) qui ne sont pas représentés dans le jeu. Ce système permet aussi d'avoir «un peu d'huile dans les rouages», de sorte que les économies fonctionnent de manière beaucoup plus fluide.
- Transactions Commerciales. Acheter et vendre des marchandises à partir de / vers des pays étrangers.



### Diverses dépenses:

- Beaucoup de structures de production ont besoin de marchandises (matières premières) pour fonctionner. Par exemple, une aciérie aura besoin de charbon (avec du fer) pour produire de l'acier.
- Vos marchés nationaux et coloniaux ont également besoin de marchandises. Le marché intérieur a besoin d'un peu de charbon, la bonne idée est que vous leur vendiez, de sorte que vous cela vous fasse un peu d'argent en retour.



## Ministère de l'Industrie et du Commerce (F4)

Ceci est un écran géant, presque intimidant. Tout d'abord, assurez-vous que vous voyez bien votre charbon en cliquant sur le type de ressource correcte.



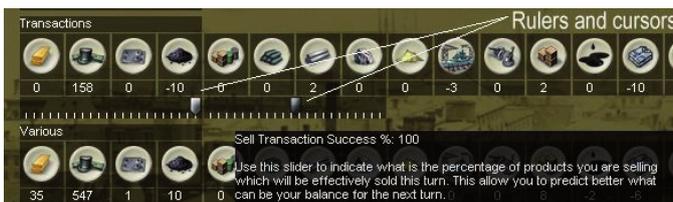
Placez le curseur sur les différentes icônes de charbon.

La première ligne est votre stock. Vous avez un stock actuel de 50 charbons.

La deuxième ligne est centrée sur les structures, la production et la consommation. Ici, les info-bulles indiquent que vous produisez 80 charbons et que vous en utilisez 9 pour un résultat net de 71. Les 9 charbons sont utilisés par les aciéries et différentes autres usines.

La troisième ligne affiche les transactions en cours. La Grande-Bretagne a une transaction initiale paramétrée pour du charbon, qui est de vendre 10 charbons par tour. Mais les transactions ne sont jamais une chose sûre, il ne serait pas sage de considérer que tout va être vendu; De même, si vous êtes sur le marché pour acheter quelque chose, il ne faut pas supposer que vous serez en mesure d'acheter tout ce que vous souhaitez. Le jeu vous propose un petit outil imparfait en vous donnant deux curseurs pour ajuster. Ces curseurs sont là pour dire au jeu que vous souhaitez vendre comme pourcentage moyen de ce que vous offrez aux autres pays.

L'objectif est de ne pas prédire l'avenir, mais plutôt faire une projection.



Il y a deux curseurs concernant la ligne de transaction pour une projection plus précise de ce qui va vraiment se produire au cours de la Phase de Transaction (Commerciale). Par défaut, les deux curseurs sont à 50%, ce qui signifie que nous estimons que 50% de nos efforts visant à vendre et 50% de nos efforts pour acheter réussissent. En fin de compte, nos 10 charbons sont donc présentés comme une baisse de 5 charbons de notre stock, ce qui est réaliste si nous vendons 50% de celui-ci.

Si vous voulez seulement vérifier les marchandises et savoir exactement ce que vous allez vendre (par exemple, tout), alors rien ne vous empêchera de déplacer les curseurs sur 100% et d'obtenir la projection précise que vous recherchez.

La quatrième ligne couvre les divers frais. Elle expose le reste des postes budgétaires, qui sont potentiellement nombreux! Ici, nous trouvons notre entrée de la production naturelle nationale, ainsi que ce que les marchés utiliseront.

Les projections des marchés sont très précises. Le marché aime à acheter un peu de tout, mais les marchandises sont triées en trois groupes. L'essentiel est que, plus il est diversifié et approvisionné au niveau des marchandises, plus les gens sont satisfaits. En outre, la taille de votre marché et la nature des classes sociales sont des facteurs énormes pour décider ce qui est acheté. Le Luxe, par exemple, est utilisé en majorité par la classe supérieure.

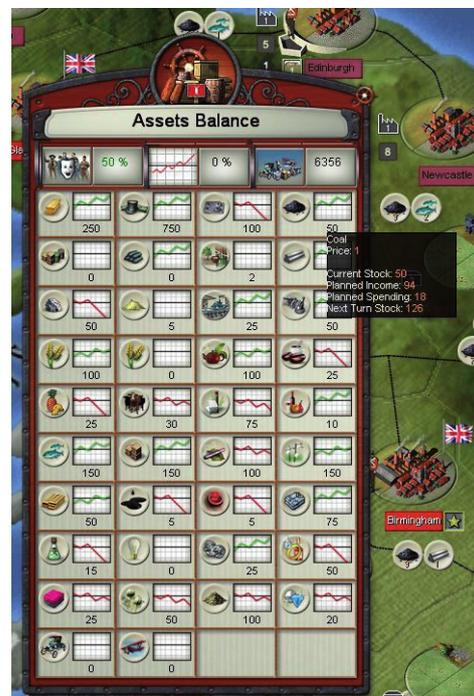
### Nous avons donc ici:

+14 Charbons, provenant de notre production nationale naturelle et -4 charbons, utilisé par le marché.

Et puis, la cinquième et dernière rangée se concentre sur l'équilibre escompté.

Il est un autre outil disponible pour afficher les actions de chaque type de marchandise en un seul coup d'oeil, ainsé que sa variation sur le tour. Le jeu affiche tous les principaux actifs en haut de l'écran à tout moment, mais pas les stocks de plus de 40 articles de marchandises, à l'exception de cet écran.

## Fenêtre des encours d'actifs



Ceci est la fenêtre des encours d'ACTIF.

Vous pouvez la mettre en place à tout moment en appuyant sur la touche B. La fenêtre des encours d'ACTIF est moins détaillée que celle du ministère de l'Industrie et du Commerce.

Le montant final de chaque article des marchandises est affiché ici, et tous les revenus sont regroupés en une seule valeur, comme le sont toutes les dépenses. Par exemple, la production de Charbon est de 94, qui proviennent

pour 80 de nos mines plus 14 de production naturelle. Et les dépenses sont de 18, ce qui représente 5 de la vente de la moitié des 10 de charbon, 9 étant utilisés par les industries, et 4 utilisés par le marché national.

Une note intéressante est que les mises à jour sont effectuées de manière dynamique entre la fenêtre des encours d'ACTIFS, la fenêtre du Ministère de Commerce, de la fenêtre des transactions, et tous les trois peuvent être ouvertes en même temps. Cela signifie que, par exemple, si vous configurez une nouvelle transaction, vous verrez en temps réel l'évolution de l'argent et du matériel dans les autres fenêtres.

## Collecte et envoi des ressources

La collecte et l'expédition des ressources est le concept de base du commerce, et il est essentiel dans la gestion d'une nation forte. Les concepts supplémentaires à prendre en compte sont comment les sites de ressources produisent ou ne parviennent pas à produire des biens parce qu'ils ne sont pas correctement "rattachés" à leur nation mère.

## Points de collecte

Un site de production ne produira que si elle se trouve dans une zone ou est adjacente à une région qui dispose d'un point de collecte (CP), qui sont des villes et des ports de taille importante. Pour ceux qui veulent créer des mines de sel en Sibérie, les structures d'exploitation et de centres de Collecte peuvent être utilisés à proximité, mais ils sont coûteux et limités en nombre.



A titre d'exemple, prenons un tour des Etats-Unis.

- Sélectionnez les Etats-Unis
- Cliquez sur le casque Adrien pour sélectionner le mode industriel (ou appuyez sur ALT-F2)
- Activer le filtre pour les points de collecte avec CTRL-1.

Voici ce que vous devriez voir:

- San Francisco dispose d'un port de taille suffisante pour servir de point de collecte, de sorte que la région est affichée en vert.
- Les régions adjacentes sont représentées en jaune.
- Il existe une région en rouge car elle est trop loin de toute CP. (Dans le cas où vous vous demandez: oui, il devrait y avoir une ville dans la région.)

Donc, si nous avons des sites de production dans les régions vertes ou jaunes, ils pourraient produire. Mais le feraient-ils? Cela dépend s'ils peuvent envoyer leurs ressources pour votre stock national. Sauf dans des cas particuliers, un site de production qui ne peut pas envoyer ses ressources au stock national sera automatiquement désactivé (afin de réduire la microgestion). De cette façon, vous ne paierez pas son coût d'entretien pour rien, les marchandises ne faisant simplement que pourrir dans un entrepôt.

## Zones commerciales

Le deuxième concept est sur les zones commerciales.

Le système de commerce est pensé (et également en tant que joueurs) en termes de zones commerciales. Ceci est plus simple et permet de réduire de beaucoup les calculs nécessaires. Cela signifie que nous vérifions uniquement si chaque région de production peut se frayer un chemin vers la capitale nationale.

Au lieu de cela, la règle est que vous pouvez envoyer la production dans votre pays si vous êtes dans une zone de commerce qui fait partie de votre territoire national, ou à côté de lui. En fin de compte, vous avez une seule chose à retenir: tout ce qui est dans ou près de votre pays ne seront pas un problème pour l'envoi des ressources.

On suppose que s'il n'y a pas d'interférence locale (par exemple, qu'il ne manquent pas un CP, qu'il n'est pas assiégé par des ennemis, etc.) les marchandises trouvent leur chemin vers vos stocks par la route, une rivière ou une ligne ferroviaire.

## Sol national et commerce

Dans cet exemple, toutes les régions en bleu ne sont pas détenues par les Etats-Unis, car certaines sont contestées par les Indiens. Dans tous les cas (et voici une abstraction), il ne garantit pas le passage des marchandises vers la réserve nationale. Encore une fois, tant que les conditions locales sont très bien et que vous êtes à proximité ou sur votre territoire national, tout va bien.

On n'a pas besoin d'un itinéraire directement lié à Washington parce que:

- Le stock national est reparti sur la nation toute entière, et pas uniquement à Washington (cela empêche certains abus, comme encercler la capitale sans la capturer)
- Nous simplifions les choses. Les conditions locales sont elles bonnes? Fermer les frontières nationales? Alors c'est acceptable.

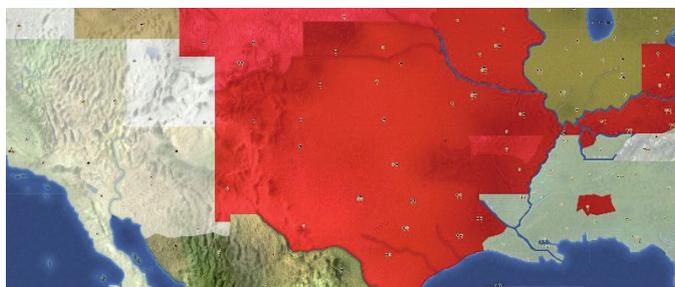


Mais qu'en est-il des possessions d'outre-mer? Voici venir les flottes marchandes. Avec des flottes, vous pouvez ramener ou acheter des marchandises de pays lointains.

## Etat des zones commerciales

Tout d'abord, jetez un oeil au masque d'affichage de l'état des zones commerciales:

Appuyez sur CTRL-2 pour faire apparaître le masque du statut des zones commerciales



Près de la côte Pacifique et dans l'Alabama et la Floride, vous pouvez voir des régions en blanc. Cela signifie que tout va bien (régions nationales, CPs à proximité).

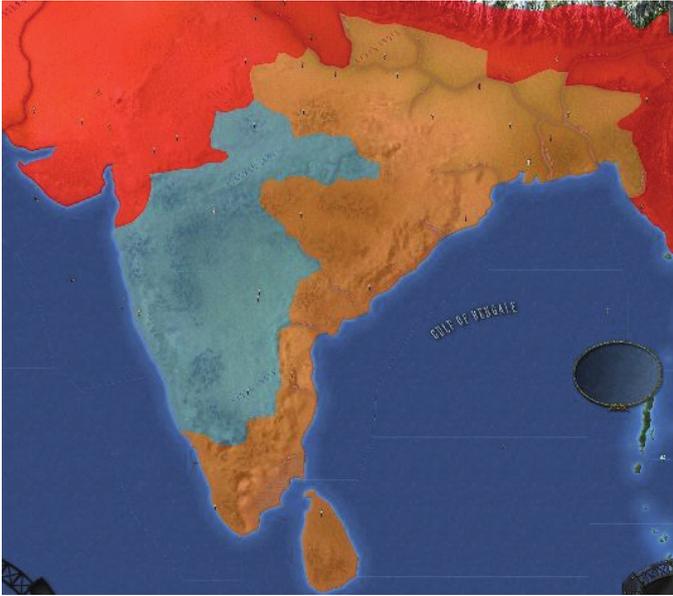
Vous avez une grande étendue rouge au centre. Ces régions font partie du territoire national mais il n'y a pas de CP, même s'il y a des sites de production, ils seront désactivés.

**Note:** La région rouge dans l'Alabama est une erreur dans la définition de la zone, pas un cas particulier du système de commerce.

Vous noterez également des zones ocre près de la partie supérieure gauche de l'écran (les Rocheuses) et en haut à droite (le lac Michigan). Le marron clair/ocre signifie qu'il fonctionne comme les zones blanches qui sont en dessous, comme tout est correct, mais il n'y a pas d'installations maritimes. Il fonctionne de la même manière, mais le masque sélectionné indique que vous ne pouvez pas vendre des marchandises dans des pays lointains, comme il n'y a pas de commerce maritime

Mais nous avons ici une des deux nations "monstre" qui, avec la Russie, est répartie sur tout un continent. Mais pour les petits pays, comme la France ou la Grande-Bretagne, le sol national ne constitue seulement qu'une petite partie de leur empire...

**Exemple:** Ayons un regard sur l'Inde par la perspective de la Grande-Bretagne. Ici, les flottes marchandes de la Grande-Bretagne ont été éloignés de la case maritime vers la droite, de sorte que le côté Est de l'Inde soit coupé du reste du commerce maritime mondial.



Voici deux nouvelles couleurs indiquant les zones commerciales Statut:

- **BLEUE:** la Zone d'échanges est liée au sol national, mais seulement par une liaison maritime. L'Inde occidentale est en effet liée à un Case de commerce maritime près de Madagascar, qui possède des marchands amicaux.
- **Orange foncé:** il existe des sites de production et des CP, mais vous ne peut pas atteindre le sol national par voie terrestre, et il n'y a pas de navires marchands dans la case maritime dont les zones commerciales dépendent.

Ce qui fait un total de six états possibles:

- **Blanc:** Dans ou à proximité du sol national, lié par terre et par mer.
- **Ocre:** Dans ou à proximité du sol national, lié par terre.
- **Rouge:** Pas de CP dans la région, mais il existe des sites de production.
- **Bleu:** Lié par la mer sur le sol national (production à l'étranger).
- **Orange foncé:** nécessite un lien par mer, mais il n'y en a pas.
- **Pas de couleur:** Vous avez rien ici.

Orange foncé est un cas spécial nommé «Isolé». Vos sites de production ici ne sont pas automatiquement fermés par le système, à la différence des sites dans les zones rouges, car il est possible pour un autre pays d'en acheter la production. Les zones Rouge ne peuvent pas être aidées en raison de l'absence d'un CP, ainsi les sites de production ne peuvent rien faire et ils sont fermés automatiquement.

**Pour résumer:** Les sites de production ne produiront que, si dans ou à proximité d'une région avec un point de Collecte (le vôtre ou celui appartenant à un ami). Si les conditions locales sont valables, elles seront en mesure d'envoyer leur production vers votre stock national, à condition d'être liées à votre sol national.

Le stock national est reparti sur tout votre sol national, et pas seulement dans la capitale (s). Il est important de penser par secteur du commerce (Status). Comprendre les régions nationales est également important, car vous avez besoin de flottes marchandes pour les structures éloignées d'elles.

## LE MARCHÉ INTERIEUR

### Objectifs

Tous les pays qui ne sont pas de tribales doivent gérer leurs populations - leur population nationale en particulier. Comme indiqué dans la section sur la satisfaction de la population, la population peut être malheureuse si votre gouvernement ne répond pas à leurs besoins.

- En conséquence, le premier objectif du marché intérieur est de plaire à votre population en lui vendant une partie de vos stocks.
- Le deuxième objectif, qui est aussi très important, est de vendre vos stocks afin de recevoir des revenus qui sont nécessaires pour financer les autres opérations dans le jeu.

Le marché intérieur se charge de la vente de biens à votre population (nationale et non-coloniale). Par exemple, la région de Anglia (où se situe la ville de Londres) est une région nationale de Grande-Bretagne. D'autre part, la région de l'Ulster sur l'île d'Irlande n'est pas considérée comme une région nationale, mais elle n'est pas une région coloniale non plus, de sorte qu'elle est presque incluse dans le marché intérieur.

Le marché intérieur a donc un impact positif sur le niveau de satisfaction des régions nationales seulement, en fonction de la quantité et la variété des produits que vous offrez à la vente. D'autre part, les régions qui sont non-nationale et non-coloniale (Ulster dans l'exemple ci-dessus) achètent des produits du marché mais leur satisfaction n'est pas modifiée.

**Note:** Voir Satisfaction de la population. Seules les régions nationales ont un niveau de satisfaction.

Cela ne signifie pas que vous êtes épargné; au contraire, les révoltes qui se produisent ne sont pas liées au mécanisme de satisfaction /

insatisfaction affecté par le marché intérieur. Le risque de révolte est calculé différemment dans ces zones, mais, comme elles achètent également vos biens, vous ne devriez pas complètement négliger les populations non-nationales.

### Comment ça marche?

A la fin de chaque trimestre, un calcul est effectué pour vérifier les effets du marché intérieur sur votre population et vos finances! Dans l'intervalle, vous devez définir le type et la quantité de produits que vous souhaitez vendre sur l'écran du marché intérieur.

Le calcul se fait en deux étapes:

- **Première étape:** Déterminer quelle population est concernée.
- **Deuxième étape:** Déterminer que dises les populations qui peuvent acheter, et le montant maximal.

Ce que la population peut acheter est divisé en trois groupes d'achats (catégories): des aliments, des biens de consommation et des produits de luxe.

**Exemple:** La population nationale française devrait, en théorie, être en mesure d'acheter 70 biens de consommation. Mais la détail ne doit pas être plus précis que cela; la dite population ne demande pas spécifiquement 23 Textiles, 6 tabacs, et 3 Pièces électriques, car ce serait terriblement complexe à gérer.

**Note:** Il y a des mécanismes de sauvegarde cachés en place pour éviter les abus, comme la fourniture à votre population uniquement du thé et du café, afin de mieux créer une offre équilibrée.

## Les biens

Le tableau ci-dessous résume les diverses catégories de biens qui sont désirées par votre population.

Nom du Bien	Catégorie
Blé (Wheat)	Nourriture
Riz (Rice)	Nourriture
Thé (Tea)	Nourriture
Café (Coffee)	Nourriture
Fruits tropicaux	Nourriture
Bovins (Cattle) = Viande	Nourriture
Sucre, Rhum (Sugar, Rum)	Nourriture
Vin et Fruits (Wine, Fruits)	Nourriture
Fish (Poisson)	Nourriture
Biens manufacturés	Biens de consommation
Tabac (Tobacco)	Biens de consommation
Coton et Laine	Biens de consommation
Bois	Biens de consommation

Nom du Bien	Catégorie
Pétrole (Oil)	Biens de consommation
Colorants (Dyes) nat., chim.	Biens de consommation
Textile	Biens de consommation
Produits chimiques	Biens de consommation
Ele <sup>t</sup> électriques et matériels	Biens de consommation
Ele <sup>t</sup> mécaniques et matériels	Biens de consommation
Biens de luxe (variés)	Biens de luxe
Soie (Silk)	Biens de luxe
Opium	Biens de luxe
Or (Gold)	Biens de luxe
Diamants et Gemmes	Biens de luxe
Automobiles	Biens de luxe
Avions (Planes)	Biens de luxe

## TAXES ET REVENUS

The screenshot shows the 'Ministry of Industry and Commerce' interface. It features several panels for managing resources and stocks:

- Resources type:** Wheat and Coal icons.
- Current Stocks:** A row of 20 resource icons with numerical values: 250, 750, 100, 50, 0, 0, 50, 50, 5, 25, 50, 150, 5, 75, 15, 0, 25, 50, 100, 20, 0, 0.
- Structures and Cities:** A row of 20 resource icons with values: 59, -59, -28, 71, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.
- Transactions:** A row of 20 resource icons with values: 0, 50, 0, -5, 0, 0, 2, 0, 0, -2, 0, 2, 0, -5, 0, 0, -2, 4, 0, 0, 0, 0.
- Various:** A row of 20 resource icons with values: 35, 547, 1, 10, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.
- Overall Balance:** A row of 20 resource icons with values: 344, 1288, 73, 126, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.
- Loans Summary:** Interest Received (83 £ / 78 £), Interest to pay (50 £ / 32 £).
- Taxes Percentages:** Census Tax (0%), Corporate Tax (0%), Excise Tax (0%), Tariff Tax (0%), Income Tax (0%), Maritime Tax (0%).

### Taxes

Le jeu permet de prélever différentes taxes sur votre population, dans le pays et dans le secteur privé, ainsi que les droits et les tarifs douaniers. Tous dépendent du ministère de l' Industrie et du Commerce. Voici une liste de ce qui est disponible avec la base et / ou les effets...

### Impôt sur le censitaire

Taxe Foncière. Cette Taxe est basée sur le recensement (la propriété privée, l'héritage, par habitant ...), et dépend directement de la taille de la population et des différentes classes sociales (les riches contribuent plus, évidemment)..

### Impôt sur les sociétés

Cette taxe est perçue sur les ventes réalisées (à savoir effectivement exécutées) sur le marché intérieur: voilà ce qui est vendu, pas ce qui est produit. Son maximum est de 15%.

### La de luxe

Cette taxe fonctionne comme l'impôt sur les sociétés, mais est perçue essentiellement sur les produits de luxe vendus sur le marché. Le niveau peut être ajusté jusqu'à 100%.

### Droits de douane (Tariffs)

Lorsque les tarifs sont fixés, la population va acheter les produits sur le marché intérieur à un prix supérieur. Cela représente le prix plus élevé payé pour importer les produits non disponibles localement, ainsi que le fait que les produits locaux sont plus coûteux en raison de l'absence de concurrence étrangère, protégés qu'ils sont par les douanes et les tarifs douaniers. Une part de celle-ci revient donc à l'État par le biais des mécanismes ci-dessus.

Le côté négatif des droits de douane est qu'ils ne plaisent pas à la population et provoquent l'insatisfaction. En outre, cela rendra votre position sur les marchés étrangers (à savoir les ventes à l'exportation) moins sûres, car les autres nations auront tendance à riposter.

### Impôt sur le revenu

Sur la base des valeurs de la population et des classes sociales, cette taxe est assez exceptionnelle, et a été rarement levée, sauf pendant les guerres (à savoir pendant la guerre civile américaine) et généralement pas avant les derniers stades de l'époque.

**Note:** La plupart des pays l'ont mise en œuvre pendant ou immédiatement après la Première Guerre mondiale.

### Taxe Maritime

La taxe est fixée par le gouvernement et affecte les flottes commerciales de la nation. La bonne nouvelle, à propos de cette taxe, est qu'elle modifie, directement, la concurrence entre les flottes commerciales pour le commerce international (voir la section suivante). La baisse de l'impôt permet de rendre plus compétitif vos flottes commerciales (elles seront plus susceptibles de saisir les marchés d'outre-mer).

## COMMERCE INTERNATIONAL

### Généralité

Les transactions de produits entre les nations peuvent avoir lieu de trois façons différentes: via les fenêtres de transaction commerciale, pour chaque zone commerciale (aussi connue comme case du commerce terrestre), via un échange de ressources par l'interface diplomatique (voir la diplomatie) et par la pénétration du marché intérieur par un pays tiers (voir marché intérieur).

Ce chapitre ne traite que du premier cas, le commerce international géré par les cases du Commerce terrestre .

Nous avons déjà vu que les structures productives de votre pays, ses colonies, et les concessions commerciales que vous possédez dans les pays étrangers, doivent remplir certaines conditions pour que la production soit efficace.

Vous devez avoir un point de collecte à proximité de la structure, et dans le cas d'une exportation par voie maritime, vous aurez besoin d'un littoral avec une flotte marchande. Il est donc important de bien comprendre le rôle du point de collecte (voir l'industrie et le système économique). Nous reviendrons sur ces idées de zones nationales et commerciales, développées succinctement dans le chapitre sur l'industrie, parce que ce sont des concepts clés du jeu, auxquels sont attachés tout le commerce et les mouvements de marchandises.

Prenez bien note que si vous trouvez ces idées trop complexes (pour une première partie, par exemple), il est possible de jouer sans ces contraintes en décochant deux paramètres dans le menu Options (sur le premier menu, sous la rubrique "Jeu"). Une option permet de tenir compte de vos structures de production, comme si elles étaient toujours à proximité d'un point de collecte, et la seconde vous permet de traiter toutes les structures comme étant en mesure d'envoyer leur production à votre zone nationale.

### Territoire National

Les régions de votre territoire national (que vous pouvez voir à l'aide du filtre 8) ont une importance particulière parce que votre production y est stockée d'un tour à l'autre. D'autre part, vos structures productives dans les pays étrangers ou dans les colonies doivent être en mesure d'atteindre le territoire national afin de pouvoir ajouter leur production dans le stock national .

Si cela n'est pas possible, la marchandise est perdue (et la structure peut également être désactivée automatiquement, sauf dans le cas d'une zone isolée, voir ci-dessous). Les conditions précises qui font qu'une partie de région soit intégrée au territoire national, sont détaillées dans le chapitre sur les catégories de Régions.

Le territoire national constitue une entité cohérente, en général (vous ne trouverez pas les régions de votre territoire national dispersées sur toute la planète!). La région, ainsi décrite, peut couvrir de nombreuses zones commerciales (c'est généralement le cas pour toute grande puissance comme la Grande-Bretagne, les États-Unis, la France, etc) .

### Zones Commerciales

La planète est divisée en zones commerciales (que vous pouvez voir avec le filtre CTRL-3). Chaque zone commerciale à un statut, par rapport à votre nation, révisé chaque tour. Les possibilités sont les suivantes:



1 – fait partie ou est adjacente de votre territoire national. Le filtre marquera ces zones en blanc. C'est le cas idéal pour vous, parce que vos structures, si elles ont un point de collecte à proximité, ajouteront leur production directement dans votre stock.

- 2 – seulement liées à votre territoire national par voie maritime. Le filtre est bleu dans ce cas. Typiquement, l'Algérie française est dans cette situation, de sorte que tant qu'une flotte de commerce française (ou celles qui sont favorables à la France) est présente dans la Méditerranée le transit par voie maritime est possible. Cette situation suppose également qu'au moins un port, sur cette zone, est sous votre contrôle ou celle d'un allié. Si ce n'est pas le cas, même avec une flotte marchande, la zone rentre dans la catégorie 3.
- 3 – Non liées à votre territoire national par mer, et non adjacent à votre territoire, mais possède quelques structures de production qui ont accès aux points de collecte. Dans ce cas, nous parlons d'une zone commerciale isolée (de la Nation d'origine); la zone est marquée en brun dans le filtre. Ce cas est spécial parce que vos structures produiront (et vous coûteront des matières premières) et parce que les produits pourront potentiellement être vendus à un pays étranger qui a un territoire national adjacent ou qui a une flotte marchande qui peut ramasser la marchandise, mais toutes les marchandises non vendues seront perdues! Vous devrez passer en revue attentivement ce type de zone et arrêter manuellement toutes les structures que vous y trouverez là et que vous ne voulez pas faire fonctionner, le programme ne peut pas juger de l'intérêt que vous pourriez avoir en gardant les structures activées.
- 4 – N'a pas de point de collecte et n'est pas adjacents au territoire national, mais possède des structures de production qui vous appartiennent. Ici, vos structures seront automatiquement désactivées pour vous, parce qu'elles ne peuvent rien produire. Ces régions seront marquées en rouge.
- 5 – Les zones restantes (où vous n'avez pas de biens) ne seront pas affectées d'une couleur.

Vous devez donc vous assurer que toutes les zones commerciales, où vous possédez des structures, sont dans une situation commerciale adéquate, c'est vrai surtout pour les zones d'outre-mer. Il est important de maintenir au moins une flotte marchande par case maritime desservant la zone commerciale. Si ce n'est pas le cas, faire un traité de commerce avec un pays qui, lui, en possède. (voir le chapitre sur la Diplomatie).

Pour les structures de votre territoire national, ou dans une zone commerciale adjacente à votre territoire national, il vous suffit de s'assurer qu'un point de collecte soit proche et les produits seront automatiquement placés dans votre stock.

**Notes:** Il est seulement nécessaire pour qu'une région de la zone commerciale appartienne à votre territoire national, que la zone soit considérée comme étant dans le territoire national. C'est une simplification pour permettre au joueur de penser uniquement en termes de zones. Une zone commerciale est une entité avec une situation unique, différente des régions la composant.

Même ainsi, nous parlons de zone commerciale adjacente au territoire national (dans n'importe quelle région, sans tenir compte du territoire national). Chaque fois qu'une partie de la zone est adjacente à une région du territoire national, l'ensemble de la zone est considérée 'adjacente au territoire national'.

Le territoire national est généralement composé de nombreuses zones commerciales. Le cas le plus extrême est la Russie, où le territoire national s'étend de la Pologne au Pacifique. Comme il est suffisant pour les produits d'arriver dans une région du territoire national, pour qu'ils soient ajoutés au stock national, il peut être supposé que le joueur Russe est aidé par cette simplification qui lui permet d'avoir un grand nombre de zones commerciales adjacentes à son territoire national.

## Boîtes de commerce maritime

La carte comprend 22 régions avec le statut spécial « boîte de commerce maritime ». Ces régions ont certaines propriétés, différentes des régions normales, mais il est important de réaliser qu'elles ont aussi, en plus, les mêmes propriétés que les régions dites normales, donc vous pouvez y placer et déplacer les flottes comme dans toutes les autres régions.



Il y a deux propriétés remarquables à ces régions:

- 1 – Chacune d'elle est liée à au moins une zone commerciale (ou plus généralement).
- 2 – Les combats maritimes dans ces boîtes / régions ne sont pas gérés normalement comme dans les autres régions maritimes, mais plutôt par un système abstrait d'attaques de convois. Voir le chapitre sur les convois et les blocus pour plus de détails sur ce point. (voir p 31).



C'est dans ces régions (aussi appelées Boîtes de commerce maritime) que vous placez au moins une flotte marchande. Une fois cela fait, toutes les zones terrestres commerciales liées à cette boîte sont ouvertes à l'exportation, cela permettra aussi l'expédition de produits à partir de cette zone vers la réserve nationale. Vous pouvez également acheter des produits, provenant d'autres pays, dans cette zone commerciale (voir la section 5 de ce chapitre).

Ces régions ont l'icône d'un Chadburn (le dispositif utilisé pour commander la vitesse des navires à cette époque) à leur base, ce qui permet au joueur d'avoir plus d'informations concernant les flottes marchandes, et les zones terrestres liées, en un seul clic. Voir ci-contre la fenêtre ouverte par ce clic.

Les propriétaires de flottes sont représentés par des icônes de tailles différentes, proportionnelles à la capacité qu'ils ont dans cette zone. Une plus grande capacité commerciale permet à un pays d'avoir une meilleure chance de gagner l'arbitrage entre deux pays qui souhaitent acheter la même marchandise, mais il est important de comprendre que vous n'êtes pas limité, dans votre capacité de transport ou dans votre capacité d'acheter, par cette capacité commerciale.

Pour une simplification, une fois que vous avez une flotte commerciale dans la zone de commerce maritime, il est théoriquement possible, pour vous, d'acheter et d'acheminer vers votre pays d'origine tous les produits de la zone desservie, sans limitation.

Vous trouverez également, dans cette boîte de commerce maritime, les zones commerciales terrestres qui s'y rattachent. Un clic sur un carré rouge, sur les petites cartes, vous dirigera vers la zone terrestre commerciale correspondante.

**Attention:** cette case est informative, mais ne permet pas la gestion du commerce. Le commerce n'est contrôlé que dans les boîtes commerciales terrestres si les produits sont exportés par navire ou expédiés par voies terrestres vers votre territoire national. La lecture des informations contenues dans cette fenêtre permettra au joueur de faire une analyse rapide des besoins, en particulier des flottes marchandes.

Déplacer vos flottes marchandes dans les boîtes de commerce maritime se fait comme tous les mouvements navals normaux.

## La fenêtre de transaction

Chaque zone commerciale a une boîte de transaction où vous décidez ce qui est envoyé à la réserve nationale et ce qui est mis à disposition sur le marché mondial.



En mode commercial uniquement (ALT-F3), vous ouvrez cette fenêtre en plaçant la souris sur une région de la zone que vous souhaitez inspecter et double-cliquez sur une ressource, ou bien par CTRL-T.

La fenêtre commerciale est divisée en plusieurs parties:

- Nom de la zone commerciale.
- Liens avec les boîtes de commerce maritime (de 0 à 3). Quand une zone terrestre est liée à une boîte maritime, l'icône du navire est trouvée avec le nom de la case maritime. Un clic sur le bateau vous dirige sur la boîte maritime. Si la zone est reliée par voie terrestre un icône de locomotive représente le lien, (cet icône ne permet pas le clic, il sert seulement à titre d'illustration).
- État de la zone commerciale.
- Les drapeaux indiquent les nations qui peuvent commercer dans la boîte, soit parce qu'elles ont une frontière contiguë (accès terrestre) ou parce qu'elles ont au moins une flotte marchande dans l'une des boîtes de commerce maritime desservant la zone. La liste est limitée à 10 drapeaux, mais en passant la souris sur l'un d'eux, vous obtenez une liste de toutes les nations qui peuvent négocier dans cette zone.
- La zone principale, divisée en 12 cases.

L'écran va vous montrer la marchandise que vous possédez dans cette zone commerciale, et ceux mis en vente par les autres pays. Les produits peuvent, ainsi, avoir des origines diverses.

- 1) – Les produits vous appartiennent et la zone commerciale ne fait pas partie de votre territoire national: vous sont présentées toutes les productions en cours dans la zone, vous devez décider de celles que vous allez placer sur le marché et de celles qui iront à la réserve nationale.
- 2) – Les produits vous appartiennent et la zone commerciale fait partie de votre territoire national: Vous pouvez voir toute la production en cours dans la zone et le total de votre réserve nationale pour chaque produit. Il est ainsi possible d'acheter des produits stockés par d'autres pays.

3) – Les produits ne vous appartiennent pas. Vous ne voyez que ce que les pays propriétaires ont placé sur le marché, les propositions ayant été faites au tour précédent ; elles ne sont donc visibles qu'à partir de ce tour seulement.

**Note:** le jeu est en tour simultanée, si vous placez des marchandises sur le marché, les pays contrôlés par l'IA ou par d'autres joueurs humains ne peuvent voir votre proposition qu'à partir du tour suivant. Rappelez-vous ce point: il y a toujours un tour de délai entre la mise d'un produit sur le marché, par un pays, et sa répercussion dans les offres.

## Cases Produit

Chaque case gère les transactions d'un produit pour un pays donné (si deux pays vendent le même produit, il y aura deux cases). Le chiffre de gauche est le nombre d'unités de produit proposé à la vente, s'il ne vous appartient pas. Si la case se réfère à votre stock, le nombre de gauche est le nombre d'unités que vous souhaitez envoyer à votre territoire national (ou ajouter à votre réserve nationale). Ainsi, par défaut, toute votre production est configurée pour être envoyée à votre réserve nationale et vous ne devez désigner que celles que vous souhaitez éventuellement vendre.

Un prix est indiqué. C'est le prix mondial de ce produit, qui est, pour simplifier, le prix d'un produit, et le même partout sur la planète. Vous devez être conscient que le prix fluctue en réponse à l'offre et à la demande, et qu'il est possible d'acheter un produit à un prix plus élevé (jusqu'à 25% au-dessus) que son prix mondial en cliquant sur son icône dans la case. L'icône devient rouge et vous avez une indication que vous offrez un prix plus élevé. Cela vous permet d'avoir de bien meilleures chances d'obtention du produit en cas de compétition avec d'autres pays. Si vous êtes le seul, dans une zone, qui achète un produit donné, alors vous pouvez refuser d'acheter à un prix élevé, sauf si vous souhaitez être généreux envers le pays de vente!

Un indicateur de grande importance est en haut à droite de chaque case de produit. C'est la durée de la transaction. Par défaut, les transactions sont permanentes, jusqu'à ce qu'elles soient supprimées. Si vous souhaitez acheter ou vendre pour un tour, cliquez sur l'icône de l'horloge.

Ainsi, si vous ne touchez à rien dans cette fenêtre, toute votre production ira, par défaut, (lorsque c'est possible, lorsque les zones commerciales ne sont pas isolées) dans votre réserve nationale à chaque tour.

## Achats et Ventes

Vos produits peuvent être achetés par n'importe quel pays qui a une flotte marchande dans l'une des boîtes de commerce maritime desservant la zone commerciale où ils se trouvent ; et, en plus, par chaque pays qui a une région contiguë à votre territoire national ou à la zone. Par exemple, la Prusse peut acheter des produits par voie terrestre à partir des Pays-Bas, mais elle ne peut pas acheter à l'Espagne. Elle devrait avoir une flotte marchande dans l'une des boîtes de commerce maritime desservant une province nationale de l'Espagne.

Pour vendre un produit, cliquez sur le bouton (+), à droite de chaque case de produit, (shift-clic = 10, ctrl-clic = 100). Comprenez que c'est une proposition de vente et que vous n'avez aucune garantie que les autres pays vont acheter vos produits; cela est décidé dans la résolution du tour. De la même façon que beaucoup d'acheteurs peuvent être en compétition pour la même vente, beaucoup de vendeurs peuvent être en concurrence pour vendre le même type de produit. De la même manière pour les ventes, vous pouvez utiliser le bouton (+) pour modifier le prix demandé.

S'il n'y a pas de concurrence et si le pays exportateur ne change pas son opération (ce qui pourrait être involontaire, par exemple, si une structure est perdue à cause d'une révolte ou d'une guerre), alors l'achat est effectif et les stocks sont ajustés.

Si il y a concurrence, plusieurs facteurs influent sur les chances de devenir l'acheteur, ou le vendeur, dans toutes les transactions:

- 1 – Les technologies d' échange commercial, qui donnent un bonus ou une pénalité à la fois aux acheteurs et aux vendeurs (voir le chapitre sur les Modificateurs nationaux). Ces bonus sont de l'ordre de +5 à +15 points par technologie.
- 2 – Une bonne ou mauvaise relation avec le partenaire commercial. Chaque tranche de deux points au-dessus ou en dessous de zéro dans les relations donnent + / - 1 point (donc cela peut varier entre 50 et -50). Notez que les relations n'empêchent jamais un échange, même si deux pays sont en guerre (car les flottes marchandes sont contrôlées par des entrepreneurs privés qui sont avides de profits!).
- 3 – Le fait d'offrir un prix élevé (jusqu'à 100 points).
- 4 – Avoir des flottes marchandes dans les boîtes de commerce maritime desservant la zone commerciale (même si pour votre part la transaction a lieu par voie terrestre). Ajouter la racine carrée du nombre de points de transport commerciaux fois deux. Ainsi, si vous avez 400 points, cela vous donnera 40 points de bonus.

Chacun de ces paramètres est ajouté, ce qui donne la « force d'achat », pour chaque nation, de cette transaction en particulier.

Une fois toutes les « forces d'achat » calculées, le programme permettra de déterminer un potentiel commercial des partenaires qui participeront à la transaction. Cela ne signifie pas qu'un partenaire moins prioritaire ne peut pas recevoir les produits du fournisseur, Si ce dernier en vend plus que les besoins du premier acheteur. Les autres acheteurs devront se contenter des restes...

## RECHERCHES, TECHNOLOGIES ET INVENTIONS

### Vue d'ensemble

L'ère victorienne a été marquée par une quête constante de nouvelles idées et le développement de nouvelles technologies avec leurs applications. La face entière du monde allait changer avec toutes les nouvelles découvertes qui apparaîtraient pendant ces années... automobiles, téléphones, avions ne sont que quelques-unes de ces nouvelles choses qui vont changer la vie de toutes les personnes dans les années à venir.

Mais toutes les découvertes n'apporteraient pas un progrès pour la société ... le gaz moutarde n'est qu'un exemple de ce que pourrait inventer une importante nation pour gagner une guerre au cours de cette période. Plus Puissantes et toujours plus performantes, les inventions pour écraser l'ennemi sont sans merci, et jamais vu auparavant.

Le monde, comme chacun le savait, va changer radicalement après toutes les nouvelles découvertes de cette époque...

### Système double: Inventions et Technologies

Le système de recherche dans PON est divisé en deux catégories différentes: les inventions et les technologies. Chaque catégorie a ses propres caractéristiques. Les différences entre les deux catégories sont les suivantes:

- Une invention est une avance spontanée que vos scientifiques vont découvrir dans votre nation. Vous pouvez seulement fournir les conditions adéquates pour qu'elle arrive, mais vous ne pouvez pas forcer une invention à se produire.
- Une technologie est l'application d'une invention ou d'une idée. Vous avez réussi à maîtriser la théorie derrière l'idée, vous savez l'idée ... et maintenant vous allez la mettre en œuvre pour changer votre nation.
- Comme il a été dit avant, vous ne pouvez pas forcer une invention, elle arrive, point, mais vous pouvez investir dans la technologie pour accélérer sa découverte.
- Plus l'invention est répandue dans le monde, plus grande est la chance que chaque nation la découvre.
- Vous pouvez détenir le monopole d'une invention et elle se répandra moins vite chez vos ennemis. D'autre part, vos alliés bénéficieront de la relation avec vous et auront des chances supérieures de découvrir l'invention.

- Lorsque vous remplissez les conditions pour une certaine technologie, elle apparaîtra comme «connue» (0%) jusqu'à devenir complètement «maître» du développement de la technologie (atteignant 100% de progrès). Les inventions apparaîtront comme "maîtrisées" (100% de progrès).
- Une technologie peut nécessiter une certaine expertise dans un certain domaine pour être capable de la maîtriser, comme un nouveau cuirassé ou une nouvelle technique de coque. Plus d'expérience dans certains domaines, vous permettra de découvrir certaines technologies plus rapidement.

### Recherche des éléments par catégories

Les deux points de recherche (technologies et inventions) seront divisés en cinq branches différentes comme suit:

- **Terre / Armée** : tous les éléments liés à l'école militaire, comme les différents systèmes de défense, les ballons, les fusils, mitrailleuses, transmissions, etc...
- **Commerce et affaires**: tous les éléments liés aux théories commerciales, comme les banques, les devises, les actions, les marchés de masse, taxations, etc...
- **Société et Culture**: tous les éléments liés aux théories socioculturelles de l'époque, comme l'anarchisme, suffrage féminin, le suffrage universel, la génétique, l'assurance des travailleurs, etc...
- **Industrie et Production**: tous les articles axés sur la production industrielle, comme la révolution industrielle, les machines à vapeur, la vulcanisation, mines, etc...
- **Marine** : tous les articles liés à l'école navale, comme les bateaux en acier, les drapeaux de signalisation, bateaux à vapeur, cuirassés, torpilles, sous-marins, porte-avions, etc...

Cette catégorisation ne signifie pas que chaque catégorie est indépendante des autres. Par exemple, certaines technologies peuvent exiger des avancés dans l'industrie pour être en mesure de s'appliquer.



## Interface de recherche

En appuyant sur F5 vous aurez accès à l'Académie des sciences. Ici vous pourrez voir toutes vos recherches (inventions et technologies) qui sont découvertes et en cours de développement.



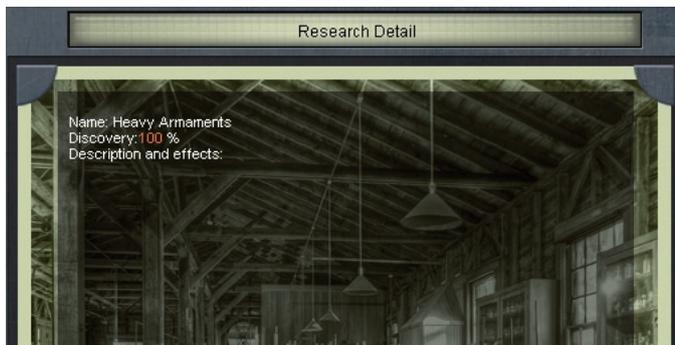
Les boutons sur la gauche vous permettent de jouer avec l'interface de la façon suivante:

- Les deux premiers boutons verts vous permettront de choisir entre les technologies, les inventions ou les deux ensembles.
- Les cinq boutons bleus sont les filtres de la catégorie. Vous avez cinq catégories au choix :
  - Terre / Armée.
  - Commerce et Affaires.
  - Société et Culture.
  - Industrie et Production.
  - Marine.
- Les trois derniers boutons verts sombres vous permettent de trier la liste de trois manières différentes :
  - Par date décroissante (dernière trouvée en premier).
  - Par catégories.
  - par progression.

Ce système vous permettra d'accélérer les progrès des technologies en utilisant le bouton juste à gauche du nom de l'élément de recherche, comme ceci:



Enfin, sur le panneau de droite, vous verrez les détails de l'élément recherché sélectionné (soit une technologie ou une invention):



## Maîtriser la recherche

Vous ne pouvez pas intervenir directement dans la découverte d'une invention, mais vous pouvez en améliorer les chances d'obtention en ayant les conditions préalables, réunies dans votre faction. Si vous ne pouvez pas répondre aux exigences d'une invention (il vous manque peut être une autre invention, une technologie ou un paramètre donné), il sera plus difficile pour vous de la découvrir.

Mais, toutes les inventions ont un «point de contrôle» et, après une certaine date, elles seront considérées comme «anciennes» et vont commencer à se répandre tout autour du globe... Le problème est, que ces découvertes arriveraient trop tard pour votre faction, si les autres nations sont déjà trop en avance sur vous.

Quand une nouvelle technologie est maîtrisée, elle est inscrite dans votre Académie des sciences avec un «progrès de 100%».

D'autre part, les technologies apparaissent d'abord comme «connues», énumérées avec un «progrès de 0%». Vous serez en mesure de stimuler les progrès de certaines technologies par la dépense de ressources à chaque tour. Cela permettra d'augmenter artificiellement la progression de la technologie en investissant de grosses sommes d'argent et de ressources sur elle... mais, le faire sans cesse peut ruiner votre nation, si vous continuez à utiliser les ressources publiques sur certain projet en ignorant le reste.

Lorsque vous atteignez le «progrès 100%», la technologie sera considérée comme "maîtrisée" et vous recevrez tout les avantages associés à la technologie.

Les deux éléments de recherche peuvent vous donner différentes sortes de bonus qui vont de:

- Ouvrir la porte sur de nouvelles technologies et inventions
- Accroître l'efficacité de vos structures de production (mines de charbon, mines de fer, fermes, etc)
- Accroître la valeur de cohésion de vos troupes
- Augmentation des dommages infligés par vos troupes
- Accroissement de la force de certaines unités disponibles
- Mise à jour des anciennes unités.
- Découvrez de nouvelles unités à former
- Découvrez de nouvelles structures à construire
- Augmenter la valeur d'enseignement maximum autorisé à votre population
- Augmentation de l'assiette fiscale
- Augmenter l'efficacité de production
- Augmenter l'efficacité du transport
- Et beaucoup, beaucoup plus...

# AFFAIRES COLONIALES

## Vue d'ensemble

Une des caractéristiques clés du 19<sup>ème</sup> siècle, et de ses 30 dernières années en particulier (1870), est la colonisation qui a eu lieu autour du globe. Dès le début, nous avons senti que le jeu devait offrir une mécanique très spécifique de l'environnement pour un aspect si crucial de l'époque.

Pour le côté colonial, le jeu se concentre sur deux concepts clés: la pénétration coloniale et les sphères d'influence. La carte du monde est coupée en secteurs qui sont appelés, pour des raisons de simplification, «colonies». Ces zones sont présentes presque partout dans le monde, sauf dans les régions civilisées, les nations stables y sont présentes (régions nationales).

Chaque nation majeure active a une sphère d'influence (SOI) pour chaque colonie, ainsi qu'une pénétration coloniale (CP). Coloniser dans votre sphère d'influence vous permettra de gagner des points de prestige. Le parcours sur lequel est basé votre succès de colonisation est mesuré avec la pénétration coloniale, dans chaque région coloniale.

Les Affaires coloniales peuvent être accessibles directement depuis la carte (et certains résumés sont affichés dans la fenêtre du bureau Colonial. Le Bureau Colonial résume la plupart des actions menées dans le monde en mode colonial, tels que les zones ouvertes à l'action coloniale ou domaines où une action critique est en attente. Les Domaines coloniaux sont des régions qui n'ont pas les règles des états modernes (c'est à dire appartenant à une nation tribale, une nation inorganisée ou tout simplement vide) au début de la partie.

## Sphères d'Influence (SOI)

Les Colonies sont classées dans le SOI, avec une valeur numérique comprise entre -5 et +5: c'est le montant de prestige que la nation va gagner (ou perdre) à chaque tour, en maintenant le contrôle sur la colonie, pour chaque région de celle-ci.

En termes de jeu, cela conduira à une course afin d'obtenir les plus juteuses colonies avant que quelqu'un d'autre ne les accapare. Bien sûr, les diverses SOI des colonies ne sont pas équivalentes pour chaque nation; par exemple, la Grande-Bretagne aura une grande SOI sur le Canada, tandis que la plupart des autres obtiendront des effets négatifs. En Afrique, le Congo va probablement finir avec un haut niveau de SOI pour la plupart des nations. Ceci est une représentation arbitraire de l'intérêt qu'une région coloniale pouvait susciter pour les différentes nations. Les nations qui ne sont pas dans la course aux colonies auront une SOI négative presque partout; ainsi, elles peuvent participer à la partie coloniale, si elles le souhaitent, mais cela finira juste par leurs coûter du prestige et leurs efforts seraient probablement mieux utilisés ailleurs... mais c'est toujours possible d'obtenir des colonies si vous le voulez. Aussi, pour les gens qui préfèrent un jeu plus ouvert, il y a toujours la possibilité de changer l'option «Aucune pénalité SOI». C'est notre façon de plaire à tous les types de joueurs.

La bonne chose à propos de la SOI est qu'elle peut changer, être réduite ou modifiée par les événements et la diplomatie (régulière ou de crise), de sorte qu'elle n'est jamais gravée dans la pierre car elle prend en compte la dynamique du jeu. Par exemple, une forte activité économique dans une zone peut très bien conduire à un changement dans les valeurs SOI de vos colonies dans la région.

## Pénétration Coloniale (CP)

Le deuxième concept est la pénétration coloniale (CP), mesurée par une note entre 0 et 100. C'est l'élément de base par lequel votre situation coloniale est jugée dans une «colonie». Pride of Nations

propose beaucoup d'options qui peuvent être entreprises dans le mode colonial.

Chaque action accordera à la nation du joueur quelques points de CP. Bien sûr, l'augmentation de CP n'est pas gratuite : vous aurez besoin de payer avec votre argent et vos actifs - parfois même par du prestige ou du sang!

## Paysage Colonial

Les régions coloniales dites «normales» auront des paysages urbains, des ports / ancrages et des sites agricoles. Ces sites seront représentés comme suit:

- Sites Agricoles: fonctionnent comme dans les régions civilisées, pour les fermes, les mines, etc...
- Ports: utilisés pour construire des dépôts de charbon.
- Villes: la première partie (la ville) sera utilisée pour afficher la population, comme dans les régions civilisées. Le reste contiendra la plupart des bâtiments coloniaux (et très rarement les industries, elles ne sont autorisées que dans quelques colonies, par exemple les Dominions).

L'ensemble de la partie coloniale est joué via l'utilisation d'actions coloniales que le joueur va glisser et déposer sur la carte en mode colonial. Ces actions sont vérifiées et leurs résultats mis en œuvre lors du tour suivant.

## Définitions: actions coloniales

Elles sont généralement émises directement depuis l'interface principale, en mode colonial, par le principe du «drag & drop» habituel (ou Commandées par l'interface du bureau colonial, dans certains cas). Ces actions comprennent:

- Envoi d'explorateurs (de 3 types différents).
- Envoi d'expéditions militaires (3 différentes «forces»).
- Démonstration navale.
- Autoriser les missionnaires religieux.
- Établir un dépôt de charbon.
- Établir un Consulat (pré-requis pour protectorat ou colonie formelle).
- Établir des avant-postes militaires.
- Commerce colonial avec les indigènes: Négociants et concessions.
- Installation de gouverneurs (transforment les protectorats en colonies formelles)
- Saisir les douanes, les concessions de chemin de fer ou d'accise.
- Accroître les troupes coloniales.

La plupart des actions ci-dessus, sauf les types d'explorations ont un taux de réussite de 100%, c'est à dire qu'elles produisent toujours les effets désirés. Les autres, notamment les types d'explorations ont une chance de succès entre 25% et 50%.

Chaque action va consommer un certain nombre d'actifs (fonds d'État, capitaux privés, diplomates, biens, parfois même de l'acier et du charbon aussi) et / ou des articles. Parfois, des unités spécifiques doivent être présentes dans les régions voisines ou dans les zones de mer : Dans la plupart des cas, les actifs tels que les capitaux privés, les fonds de l'état, les diplomates et le prestige vont être utilisés.



## Types d'Actions

Nom du Bien	Catégorie	Nom du Bien	Catégorie
<b>Type d'Exploration</b>		<b>Type de statut</b>	
Explorer une région	Explorez une région si un groupe d'explorateurs est adjacent.	Déclarer Protectorat	Si les conditions sont respectées, changement du statut, ajout construction, permet de se positionner par rapport aux autres
Expédition Société naturaliste	Peut rapporter du prestige, action restreinte avec une CP MIN/MAX prédéfini	Déclarer Colonie officielle	Si les conditions sont respectées, changement du statut, ajout construction, permet de se positionner par rapport aux autres.
Expédition Société Géographique	Peut donner encore plus de prestige, permet d'explorer une région, action restreinte avec une CP MIN/MAX prédéfini.	Déclarer Dominion	Si les conditions sont respectées changement du statut.
Expédition anthropologique	Peut donner du prestige, action restreinte avec une CP MIN/MAX prédéfini, les indigènes peuvent se révolter	Déclarer Vassal	Si les conditions sont respectées changement du statut
Prospection	Peut révéler une ressource inconnue (50% de chance).	Déclarer Position	peut être utilisée sur une région si elle devient un Protectorat - Peut provoquer une crise.(provoquer une crise.)
<b>Type militaire</b>		<b>Investissement dans les mineurs désorganisés</b>	
Expédition militaire: poursuite	Besoin d' unités, réduit les risques de révolte (RR), mais peut se retourner contre vous	Contrôler les douanes	Dans la capitale désorganisée, personne ne doit avoir fait cette action, donne de l'argent et du prestige au fil du temps.
Expédition militaire: Pacification	Besoin d' unités, réduit RR & pop, mais peut se retourner contre vous	Concessions ferroviaires	Dans la capitale désorganisée, personne ne doit avoir fait cette action, donne de l'argent et du prestige au fil du temps.
Expédition militaire: Représailles	Besoin d' unités, réduit RR & pop, mais peut se retourner contre vous		
Avant-poste militaire	Besoin d' unités, réduit RR & pop, mais peut se retourner contre vous – construire avant poste sur la carte.		
<b>Type diplomatique</b>			
Diplomatie de la canonnière	Augmente le CP, mais besoin de navires		
Démonstration navale	Idem Diplomatie de la canonnière mais besoin de plus de navires, peut rapporter du prestige		
Chef local - Corruption	Coûte de l'argent, réduit RR, peut se retourner contre vous		
Chef local -Traité	Coûte 1 diplomate, réduit RR, augmente le CP		
Chef local - Céder territoire	Coûte de l'argent, chef cède territoire, augmente RR, augmente CP		
<b>Type de développement</b>			
Envoyer Missionnaire	Augmente lentement CP à chaque tour, peut se retourner contre vous, long à se stabiliser.		
Commerçants coloniaux	Courte durée - donner de l'argent, CP au fil du temps, peut se retourner contre vous		
comptoir coloniale	Longue Durée - donner de l'argent, CP au fil du temps, peut se retourner contre vous - Comptoir sur la carte		
Améliorer le réseau routier	Augmente réseau routier & CP		
Améliorer réseau télégraphe	Augmente Dev & CP		
École coloniale	Augmente Dev & CP, réduit RR - École construite sur la carte		
Campagne de vaccination	Augmente Dev & CP, réduit RR		
Campagne d'assainissement	Augmenter Dev & CP, réduit RR - besoin de la ville dans la région		
Immigrants dans la colonie	CP Augmente, augmentation de la population métropolitaine, RR		
Créer capital Colonial	Cible la capitale coloniale, donne du prestige		

**Note des concepteurs:** Parmi les 30 actions, seront disponible les options pour former des explorations afin de découvrir la terre, puis les expéditions militaires pour «négocier» avec les chefs locaux, exploiter les ressources économiques (et même des artefacts autochtones ou des trésors), établir des postes militaires, ainsi que s'engager dans la diplomatie de la canonnière, mais aussi l'activité missionnaire ou sanitaires, le développement des infrastructures et du commerce, construire des dépôts de charbon, etc... Certaines décisions peuvent conduire les indigènes à la révolte, tandis que d'autres réduiront le CP d'un adversaire dans la même colonie. En outre, les actions auront un plafond en termes de CP acquis (de suite ou à long terme), donc un plan soigneusement équilibré est le must.

L'astuce du jeu est de toujours garder votre avance en CP dans les colonies qui vous intéressent, afin d'atteindre les niveaux critiques avant les autres pays. Lorsque votre CP atteint ou dépasse 50, vous pouvez opter pour le protectorat ou mieux sur la colonie.

### Définitions: colonies, influence des statut et avantages.

En dehors des zones nationales des grandes puissances et des autres nations civilisées, les régions du monde sont regroupées dans des domaines que nous appelons une colonie. Une telle zone peut être faite d'une seule région, ou de plusieurs. Et l'une de ces régions, dans la colonie, est la plus importante, c'est la capitale. Gagner plus de bénéfices dans les régions de la colonie exige que sa capitale soit sous votre contrôle (voir ci-dessous).

Une colonie est similaire à une zone (la plupart du temps pour des buts coloniaux) dans laquelle est groupée des régions individuelles, habituellement adjacentes, qui forme plus ou moins un territoire homogène. Ce territoire correspond en grande partie aux colonies historiques du 19ème siècle.

**Exemple:** Considérons une «colonie» (territoire colonial) nous l'appellerons Sénégal. Sénégal sera faite des régions suivantes (la première de la liste est habituellement la capitale de la colonie): 476 au Sénégal, 477 Dakar, 478 Podor, 479 Kaolack, 480 Kayes, 482 Casamance.

Dans toutes les colonies, les différentes nations coloniales (une, quelques-unes, toutes, ou aucune) ont un niveau d'emprise, suivant les trois niveaux principaux :

- **Influencée:** Le CP moyen de la nation est en dessous de 50% dans l'ensemble de la colonie (à savoir, une moyenne sur toutes ses régions).
- **Protectorat:** Le CP moyen de la nation concernée est supérieur à 50% et inférieur à 75%, et un bâtiment du Consulat de la nation est présent dans la région de la capitale de la colonie.
- **Colonie formelle:** Le CP moyen de la nation concernée est supérieur à 75% et une résidence du Gouverneur (appartenant à la nation) existe dans la région de la capitale de la colonie.

Ne confondez pas la zone coloniales - ces parties de la région d'une zone qui peuvent être sous n'importe quel niveau d'influence coloniale (de inexplorée à Dominion) - avec le statut colonial d'une colonie formelle. Cependant, une colonie formelle, lorsqu'elle est déclarée, utilisera la définition d'une zone coloniale. Le premier est le potentiel tandis que le second est un particularisme de forme courante.

Chaque statut fournit un certain degré d'action et d'avantages, comme suit:

### Influencée

Dans les colonies Influencées, vous pouvez placer presque tout les bâtiments coloniaux ou mener toute action coloniale, la même chose étant vraie pour toutes les autres nations du jeu. En d'autres termes, c'est gratuit tout type d'action.

Veillez noter qu'UNE seule nation peut posséder un bâtiment consulat dans la capitale de la colonie. Si deux sont placés simultanément, cela engendrera une crise (voir Diplomatie). En particulier, vous pouvez voir les régions ayant des avant-postes militaires ou commerciaux des autres nations (les postes commerciaux seront en compétition pour les ressources économiques).

De plus, avoir un CP de 50% ou plus dans une colonie ne signifie pas qu'elle devient automatiquement un protectorat. Cela ne se produira que si l'action correspondante est prise.

### Protectorat

Dans les colonies Protectorat, la nation tenant le bâtiment du Consulat (généralement parce qu'elle a déclaré la zone coloniale comme un protectorat) est la seule nation disposant du droit d'avoir ou de placer de nouveaux avant-postes militaires dans la colonie. Ceux de toutes les autres nations sont retirés (se décomposent avec le temps) une fois que le statut a été atteint.

Les Nations peuvent encore placer d'autres bâtiments, mais leurs effets sur le CP seront plafonnés, car aucune autre nation que celle qui dispose du statut de protectorat ne peut avoir plus de la moitié du CP de la nation en Protectorat; le délabrement du CP sera progressif, vous permettant de prendre encore des mesures. Si pour une raison quelconque l'édifice du Consulat est détruit, le statut colonial restera toujours Protectorat, et celui-ci sera automatiquement reconstruit (pour un coût) dans la région de la capitale.

### Colonies formelles

Dans les colonies officielles, la nation tenant la résidence du gouverneur est le seul pays autorisé à avoir ou à placer de nouveaux bâtiments coloniaux dans ladite colonie. Ceux de toutes les autres nations sont éliminés lors de la mise en place de cet état et ne peuvent plus y être placés.

Le CP de toutes les autres nations sera réduit au fil du temps à moins d'un quart de ce que le propriétaire de la colonie possède, et ce dans chaque région. En outre, la nation qui dispose du contrôle a un accès au marché colonial de territoire (voir l'économie).

Si pour une raison quelconque la résidence du gouverneur est détruite, le statut colonial restera toujours une colonie officielle, et celui-ci sera automatiquement reconstruite (à un coût) dans la région de la capitale.

### Dominions

Avec le statut de dominion, le territoire d'outre-mer va commencer à obtenir des droits propres. Alors ne soyez pas surpris par des initiatives spontanées, généralement positives, déclenchées dans vos Dominions, comme la création de certaines forces par le gouverneur local ou la création d'une nouvelle structure économique.

### CP Augmenter Durée, casquettes et autres effets

La plupart des actions coloniales ci-dessus vont générer une augmentation de CP dans la région où ils sont placés. L'augmentation a lieu à chaque tour alors que l'action est active sur la carte, mais pas plus longtemps que cela. Cependant, certaines de ces mesures ont également un plafond en CP; ce qui fait que, le CP cesse de progresser une fois qu'un certain niveau est atteint.

En outre, certains peuvent conduire à des révoltes des indigènes autochtones.

### Prérequis du CP pour des changements de statut

Pour atteindre un certain statut colonial, un niveau minimum de CP doit être atteint dans la colonie. Ce niveau est nécessaire à la fois pour une certaine valeur dans la capitale de la colonie et, une moyenne, dans l'ensemble de la colonie. C'est une moyenne arithmétique de tous les CP des régions de la colonies.

Statut visé	CP de la capitale	CP moyen de toutes les régions de la colonie
Protectorat	30	25
Colonie	50	30
Dominion	95	75
Contestation (Stake???)	25	- (utilisé pour contester tout changement de statut)

**Astuce:** vous pouvez même jouer des tours à ses rivaux, comme l'envoi brutal d'expéditions militaires dans les colonies où vos adversaires ont un fort CP dans l'espoir que cela va provoquer des révoltes locales et détruire les actifs de toutes les puissances coloniales présentes, en espérant paralyser vos ennemis plus que vous même.

### Gagner le contrôle de Colonies

Une tâche essentielle sera de regarder les actions de vos concurrents dans les territoires critiques, en particulier ceux avec des valeurs élevées de SOI (ou le potentiel de croissance, tels que les futurs Dominions britanniques).

Le jeu affichera des alertes pour vous avertir les régions où existe un risque potentiel. Chaque fois qu'une nation tente de modifier le statut d'une colonie Influencée en Protectorat ou en Colonie formelle, vous pouvez effectuer une Contestation (stake). Une Contestation est une action qui permet en cas de succès, la remise en cause d'un changement de statut. Pour ce faire, vous devez avoir un minimum de 25 CP dans la capitale de la colonie.

Le problème est qu'une Contestation peut créer une crise (voir Diplomatie).

**Note:** Ceci est un jeu que tous les pays peuvent jouer, il est ce qu'a appelé Rudyard Kipling «Le Grand Jeu», comme ce qui s'est passé entre la Russie et la Grande-Bretagne en Asie centrale pour en prendre le contrôle.



## Statuts coloniaux supérieurs

Un statut colonial Supérieur est très précieux. Par exemple, le statut de protectorat vous accorde un bon niveau de contrôle sur une colonie et empêche les autres d'investir au-delà de certaines limites, et permet de nouveaux bâtiments et des actions spécifiques.

### Avantages du protectorat

Un protectorat vous permet d'atteindre un niveau élevé de contrôle par la suite. Cependant, son but principal est d'empêcher d'autres nations d'agir de manière décisive dans la colonie, comme par exemple la plupart des actions militaires clés sont désormais interdites pour eux. D'autres actions (exploration, développement) sont encore possibles, mais elles ne pourront pas permettre aux nations d'aller partout parce que le statut de protectorat préserve son statut de changements.

Au niveau Protectorat, quelques structures économiques (principalement minières et agricoles de niveau 1) sont possibles et peuvent être construites dans les différentes régions des colonies, à condition qu'ils aient les ressources nécessaires et soient suffisamment développées pour soutenir les structures économiques (il n'y a pas d'option pour construire dans des zones sauvages).

**Astuce:** Les opposants peuvent encore avoir envie de maintenir un haut CP au cas où vous pouviez perdre le statut de protectorat lors d'une crise ou d'une autre raison inattendue (comme une révolte indigène, un événement, etc.).

### Bénéfices d'une colonie

Aux niveaux supérieurs (Colonie formelle, Dominion, Indépendant), vous gagnez encore plus d'avantages. Désormais, toutes les actions coloniales ennemies sont totalement interdites. Toutes leurs actions en cours dans la colonie se délabrent et finiront par disparaître.

Mais l'avantage le plus intéressant est que vous pouvez maintenant obtenir le contrôle des terres des indigènes et obtenir l'exclusivité économique, en particulier sur les ressources et les marchés locaux. Cela vous permet de commencer la construction de structures économiques plus avancées dans la colonie afin d'exploiter pleinement les ressources et la production de biens.

## Colonies et Diplomatie

Nous avons vu plus haut que la Contestation peut générer une crise diplomatique. Mais en fonction de la valeur de SOI de la colonie pour les autres nations qui sont présentes (en particulier, si le leur est plus élevé) un Casus Belli peut être généré, ou peut-être une crise coloniale inattendue, qui peut conduire à la guerre si la querelle dégénère.

Les statuts Coloniaux peuvent être à l'ordre du jour diplomatique, ainsi rien ne peut être considéré comme permanent puisque le statut de Protectorat peut être retiré et des colonies échangées ou libérées.

## Croissance démographique des Colonies

En outre, si l'action coloniale "Immigrants dans la colonie" (immigrants Colony) est combiné avec une croissance suffisante de votre population ethnique dans la colonie, alors votre nation peut atteindre un niveau plus avancé de statut colonial: Indépendant (Statehood, une action spécifique des États-Unis) ou Dominion. Une fois que cela se produit, une colonie peut devenir presque comme territoire national.

Et voilà comment nous pouvons faire un jeu colonial intéressant situé dans les États-Unis au «Far West» ou dans la Sibérie russe, ou modifier l'état des possessions d'outre-mer de la Grande-Bretagne pour finalement créer les Dominions clés du Commonwealth.

Par conséquent, chaque pays, même si il n'est pas «Colonial» stricto sensu, peut jouer cette partie du jeu.

## Le coût de l'Empire Colonial

Chaque bâtiment colonial a un coût d'entretien, qui est calculé et versé automatiquement à partir du Trésor public. Donc, plus un empire grandit, plus il devient coûteux à entretenir. Espérons que vos investissements commerciaux dans les colonies, les ressources et les produits que vous pouvez produire et commercer sur son marché, compensent ses frais (bien que le secteur privé doit bénéficier de plus).

**Note de conception:** Historiquement, la plupart des empires coloniaux ont coûté des sommes importantes pour les pays d'origine, au moins en ce qui concerne la trésorerie nationale. Mais il ne fait aucun doute que l'exploitation coloniale a rapporté une grande richesse pour un bon nombre d'entreprises et de particuliers.

# NEGOCIEZ AVEC VOS VOISINS: LA DIPLOMATIE

## Aperçu général

L'ère victorienne était l'âge de la Grande diplomatie et de la puissance de l'or. Les Nations ont été moins jugées sur leur puissance militaire et économique brute, que sur leur capacité à créer des relations durables entre les uns des autres. Pour certains pays, cela signifiait la survie dans une ère de grandes armées et de marines puissantes en formant des coalitions et des alliances pour résister à leurs adversaires.

Pour d'autres, comme les États-Unis et la Grande-Bretagne, elles maintenaient une neutralité équilibrée qui a permis au commerce et à la colonisation de se propager et de se développer sans recourir à des conflits majeurs. Alors que la colonisation et la guerre sont au cœur du jeu, PON fournit des outils pour qu'une grande puissance puisse utiliser la diplomatie au lieu d'un conflit ouvert pour atteindre ses objectifs.

## Valeur des relations

Chaque nation a une cote de relation vers tous les autres pays, allant de -100 (haine) à +100 (très sympathique). Cette valeur reflète les liens étroits, ou la haine viscérale, entre votre et tous les autres pays. Il est rare en effet pour une grande puissance d'être aimée par toutes les nations; après tout, votre nation est devenue une grande puissance sans raison!

Devenir un parangon de vertu diplomatique nécessitera un investissement lourd en temps et en efforts pour l'amélioration des relations entre votre pays et d'autres, et un manque extrême de conflit militaire. Historiquement, cela était presque impossible à l'époque victorienne, et il est donc très difficile à réaliser dans le jeu.

La valeur de relation est réciproque, si la Grande-Bretagne est amicale envers la Russie, la Russie est amicale envers la Grande-Bretagne.

**Attention!** Si votre nation est inamicale envers une autre grande puissance, alors ils répondent automatiquement. Des actions diplomatiques telles que des visites d'État font beaucoup pour améliorer vos relations diplomatiques; d'autres, comme le lancement d'une attaque sournoise avant une déclaration de guerre, on se souciera pas uniquement de l'objet de votre agression, mais les autres grandes puissances s'en souviendront un très long moment.

## Impact de la valeur de la Relation sur la diplomatie

- La valeur de relation ne se modifie pas d'elle-même; c'est tout simplement une valeur qui indique les liens de votre grande puissance (GP) par rapport aux autres.
- La valeur de relation joue un rôle important pour déterminer si une autre GP sera d'accord avec vos projets de traités et finalement, si une GP va faire la guerre avec votre nation, en tant qu'allié (ou ennemi).
- La valeur de relation peut être visualisée soit avec le filtre de la carte des valeurs de Relation (ALT-4, Relationship Rating Map) ou en parcourant la liste en haut au centre du pays lors de la vérification de la fenêtre de diplomatie.

## Emission d'un appel diplomatique

Comme une grande puissance, vous avez la possibilité de délivrer une grande variété de demandes diplomatiques, de visites d'État à des déclarations de guerre. Celles-ci peuvent être divisées en plusieurs domaines clés: des traités, des déclarations de guerre, et d'autres actions diplomatiques.

## Délais du temps diplomatique et requêtes diplomatiques bilatérales

Comme c'est un jeu de tour par tour, le délai entre l'envoi et la réception d'un message diplomatique est une partie intégrante des systèmes diplomatiques et du gameplay. Au 19<sup>ème</sup> siècle, il n'a pas anormal qu'un message prenne des mois pour aller d'une capitale à une autre; l'invention du télégraphe au milieu du siècle a changé tout cela, en raccourcissant le processus de quelques semaines à peine.

Par conséquent, il y a un délai entre la suggestion de votre nation par une action diplomatique et la réponse d'un autre pays. Après réception du message, l'autre pays peut alors faire deux choses: répondre à votre demande (en l'acceptant ou en la rejetant) ou de l'ignorer complètement. Un exemple faire une demande de "Visite d'État".

## Délais du temps diplomatique et requêtes diplomatiques unilatérales

Seules les demandes diplomatiques bilatérales ont besoin d'un délai. Pour les actions qui sont unilatérale, il n'y a pas besoin d'attendre la réponse de l'autre partie. Une déclaration de guerre, par exemple, ne nécessite aucune action diplomatique de la puissance adverse. La guerre sera en vigueur dès que le tour est traité par le jeu.

Soyez conscient, toutefois, que l'action militaire, comme une invasion du territoire d'un autre pays par vos forces avant une déclaration de guerre officielle, est considérée comme une «attaque surprise» et coûtera à votre nation une quantité substantielle de Prestige. Rappelez-vous que l'époque était une ère de formalités et d'ordre entre les pays et un tel comportement était considéré comme déshonorant par la plupart des nations civilisées.

## Répondre aux demandes diplomatiques

Si vous passez à côté d'une réception d'une action, d'une requête dont vous êtes la cible (quelqu'un vous envoie une "demande de visite d'État"), votre prochaine action sera de répondre. Les types de réponses peuvent être consultées dans la catégorie "Traités / actions en attente de votre réponse" (Treaties/actions pending your reply). Dans cette fenêtre, vous pouvez accepter, refuser, ou même pas la peine de répondre.

Etre grossier fait partie du jeu de la diplomatie!

## Traités

Regarder, signer, ou casser des traités peuvent être réalisé par la fenêtre de la "Diplomatie (F9)". La fenêtre vous présente d'abord votre pays (à gauche) et l'autre pays (à droite), avec des portraits des dirigeants de chaque pays. Dans cette fenêtre, vous pouvez voir tous les pays ou les filtrer selon différents critères pour faciliter des recherches. Par exemple, vous pouvez lister uniquement les grandes puissances européennes avec qui vous avez une relation cordiale.

## Traités Catégories

A un moment donné, vous pouvez voir l'une des quatre catégories de traités (ou actions diplomatiques):

- Traités / actions en vigueur
- Traités / actions dans l'attente de votre réponse
- Traités / actions que vous envoyez ce tour
- Traités potentiels / actions (ce que vous pouvez faire)

Donc, si vous souhaitez voir les rapports potentiels que vous pouvez avoir avec un pays donné (celui indiqué à droite), cliquez sur la quatrième catégorie pour afficher une liste d'actions, y compris "Déclarer la guerre" et "Demandez une visite d'État".

Ce que vous avez envoyé ce tour (de nouvelles actions ou une réponse à une demande) peut être consulté dans la catégorie "Traité / Actions que vous envoyez ce tour" (Treaties/actions you sent this turn). Examinez ce que vous avez envoyé; si vous changez d'avis, il suffit de supprimer la réponse et recommencer.

Et puis il y a "Traités / actions en vigueur" (Treaties/actions in effect). Cette catégorie répertorie les actions que vous avez en effet avec tous les autres pays dans le monde, et pas seulement le pays de destinataires comme indiqué à la droite de l'écran.

## L'interface des Traités

Une caractéristique intéressante de l'interface est que vous pouvez changer le pays qui regarde (le pays de gauche) vers qui (le pays à droite). Vous pouvez le faire en cliquant sur l'un des drapeaux des pays, puis en choisissant un autre pays pour voir. De cette façon, vous pouvez voir les traités qui sont en vigueur (ou les relations) entre les autres pays, comme entre le Japon et la Chine, même si vous jouez la Grande-Bretagne.

**Exemple:** Vous êtes la Grande-Bretagne, et le pays qui est d'abord regarder est la Prusse. Choisissez d'afficher le Japon en cliquant sur le Japon dans la liste des pays en haut au centre. Désormais, la Grande-Bretagne fait un contrôle sur le Japon. Cliquez sur le drapeau japonais. Vous venez d'inverser la vue, et c'est le Japon qui scrute la Grande-Bretagne. La dernière chose à faire est de sélectionner (dans la liste en haut au centre) la Chine, et le tour est joué, le Japon est regarde la Chine en trois clics.

## Déclaration de guerre: les types de pays et le Casus Belli

**Note sur les types de pays:** Les différences culturelles, ethniques et raciales entre les puissances coloniales occidentales au 19<sup>ème</sup> siècle et les sujets des Empires (c'est à dire les terres "non civilisées") ont conduit à des guerres sanglantes, dévastatrices, des massacres et autres atrocités pendant cette période. Beaucoup d'Occidentaux vivant à cette époque ont vu cela comme faire leur devoir, ce qu'indique Rudyard Kipling dans son célèbre poème le "Fardeau de l'homme blanc", ainsi que dans les écrits des philosophes, des politiciens et d'autres dirigeants.

Les créateurs de *Pride of Nations* ne sont pas, en aucune façon, tenter de justifier des attitudes souvent racistes et horribles du 19<sup>ème</sup> siècle du monde non occidental.

Dans une tentative de maintenir une précision historique et militaire spécifique à la période, au niveau économique et des actions diplomatiques qui ont définis l'âge de l'impérialisme, nous avons divisé le monde en quatre catégories distinctes pour faciliter la lecture et la compréhension: Les pays majeurs Organisés (aussi appelés grandes puissances), les pays mineurs organisés, Les pays non organisés, et les pays tribaux.



## Types de nations

Le type de nation que vous essayerez de jouer aura un impact majeur sur votre style de jeu. Autrement dit, le niveau de l'organisation sociale, culturelle, diplomatique, politique et militaire basé sur les concepts occidentaux du 19<sup>ème</sup> siècle d'un État-nation sera de savoir comment le jeu différencie un pays par rapport à un autre.

Un pays très grand et très vieux comme la Chine est considéré comme soit un mineur, soit comme un pays organisé, soit comme un pays non organisé en fonction de l'époque, et il peut travailler à devenir un pays majeur organisé. Seuls les principaux pays organisés à l'origine sont jouables avec cette version; cependant, les versions ultérieures peuvent ouvrir de nouvelles nations à jouer.

## Grands pays organisés

Communément appelées «grandes puissances», ce sont les grandes nations du 19<sup>ème</sup> siècle. Elles possèdent une forte force culturelle diplomatique, économique, militaire, et elle sont capables (et veulent!) de se propager au-delà de leurs frontières actuelles pour atteindre leurs objectifs stratégiques. Les grandes puissances comprennent l'Empire britannique, la France, la Prusse (et plus tard l'Allemagne), l'Autriche, la Russie, les États-Unis, l'Empire du Japon, et l'Empire Ottoman. Il est possible de perdre le statut de grande puissance (Empire ottoman, Espagne), et de pays organisé mineur (Japon) pour monter au statut de grande puissance. Les joueurs ne peuvent choisir que l'un des principaux pays organisés.

## Pays désorganisés

Une région est reconnue comme un «pays» par les grandes puissances, mais est à un niveau de développement inférieur à celui d'un Pays mineur. Pour les impérialistes de cette époque, ces zones étaient souvent mûrs pour la conquête ou l'exploitation. Les exemples historiques incluent Dai Nam (Indochine française) et les principautés et les fiefs dispersés du sous-continent indien absorbés dans l'Inde britannique.

## Pays tribaux

Cette région ou groupe de régions sont dominés par des groupes tribaux organisés et semi-organisés qui doivent encore atteindre le point pour devenir un État-nation traditionnel. Les exemples historiques comprennent les Indiens des Plaines (Lakota Sioux, Comanche, etc.) de l'Ouest américain, ou les communautés tribales dispersées de l'Afrique subsaharienne.

## Grandes puissances et d'autres États-nations

Déclarer la guerre est une affaire sérieuse quand vous êtes une grande puissance ou un autre État-nation. Vous ne pouvez pas déclarer la guerre à tout autre État-nation si vous manquez de ce qu'on appelle un "Casus Belli" (CB), ou une "Cause de la guerre" (Cause of War). Sans un CB, il est impossible de faire une déclaration de guerre, sauf suite à une crise entre vous et l'autre pays. Les fauteurs de guerre ne devraient pas avoir de crainte, cependant! Vous pouvez délibérément susciter une crise diplomatique au fil du temps pour générer un CB, et vous pouvez toujours déclarer la guerre à des pays tribaux.

**Exemple:** La France et l'Allemagne peuvent prétendre à l'Alsace et à la Lorraine, et les États-Unis et le Mexique peuvent réclamer des parties du Texas. Cela a toujours conduit à des conflits (1870 Guerre franco-prussienne et 1846 guerre américano-mexicaine) et le fera également dans le jeu. Attendez-vous à des tensions sans fin et des conflits entre les nations lorsque les deux parties proclament la propriété sur une région contestée.

## Casus Belli (CB)

Une CB peut être obtenu contre un autre pays, soit par un événement ou parce que le pays occupe une région qui devrait légitimement vous appartenir. Vous devez disposer d'un CB pour déclarer la guerre à tout pays autre que les pays tribaux. Vous avez plusieurs filtres autour de la mini-carte pour voir les régions qui vous appartiennent

légitimement. Il y a plusieurs raisons pour réclamer une région, d'une culture dominante à une influence coloniale plus forte que celle des autres. Sachez, cependant, que plus d'un pays peut légitimement revendiquer des régions.

## Pays tribal et CB

Pour des conflits organisés entre les principaux pays et des pays tribaux (à savoir, les zones tribales non organisées, ou les grandes confédérations tribales qui ne répondaient pas à la norme occidentale d'une nation au cours de la période), la guerre est beaucoup plus simple. Les Nations peuvent déclarer la guerre à des pays tribaux sans CB en déplaçant simplement les troupes sur leur territoire et en émettant une déclaration de guerre. Si les relations sont négatives, les forces tribales vont résister à l'invasion. Contrairement aux trois autres types de pays, les pays tribaux ne nécessitent pas de CB pour leur déclarer la guerre, mais ils exigent tout de même une déclaration de guerre; sans déclaration, vos soldats ne pourront pas à ouvrir le feu!

**Exemple:** Des exemples historiques incluent les forces de l'Empire britannique dans la guerre des Zoulous en 1879, l'occupation française de l'Indochine, et les «guerres indiennes» des États-Unis.

## Par le droit et par la loi: les types de Région

Il existe plusieurs types de régions dans le jeu: Les Régions nationales, les régions revendiquées, les Régions coloniales, et d'autres types de moindre importance. Chaque région permet seulement certaines actions diplomatiques et économiques. Un élément clé lorsqu'on joue avec succès une grande puissance est la prise de contrôle de régions stratégiquement importantes à des adversaires potentiels, et le maintien de revendications juridiques sur des zones que vous jugez importantes pour vous.

## Notes sur les régions et le Gameplay

Seules certaines options seront disponibles lorsqu'on traite avec des régions, qui sont basées sur un type de région. Ce sera évident dans le menu déroulant de la case Diplomatie sur l'écran de jeu. Par exemple, vous ne pouvez demander des régions sur lesquelles vous avez fait une réclamation et qui ne sont pas colonisées par un autre pays; vous pouvez toujours demander une région coloniale dans un traité de paix. Certains bâtiments ne peuvent être construits que dans des régions coloniales, comme un comptoir commercial ou un Avant-poste militaire, tandis que d'autres ne peuvent être construits que dans des régions non-coloniales, comme une académie militaire ou une aciérie.

## Régions nationales

Les régions qui composent le noyau de votre nation sont appelés régions nationales, telles que New York pour les États-Unis, Paris pour la France, et Saint-Petersbourg pour la Russie. Ces zones définissent ce que votre nation est géographiquement, socialement, politiquement et économiquement. Les Régions nationales sont définies ainsi:

- Ces zones étaient constituées de gens d'une puissance, et qui se reconnaissent comme français, britanniques, américains, etc. Ce sont les principaux domaines traditionnels des puissances historiques de l'époque. C'est là où la population, ainsi que la puissance économique, politique et militaire de votre nation repose. En termes de jeu, cela se traduit par vos régions nationales, qui peuvent être vues lorsque vous placez le curseur sur une région. En outre, en appuyant sur ALT-2 cela affichera vos majorités nationales sur la carte.
- Les Nations se battront jusqu'au bout pour posséder ces zones. En d'autres termes, ne vous attendez pas à annexer des territoires traditionnellement français avec l'Allemagne sans qu'un conflit sans fin ne débute avec la France, et potentiellement avec d'autres grandes puissances. Tenir une Région nationale d'un ennemi dans une guerre est espéré; cependant en essayant de l'annexer à votre empire, cela aurait été vu à l'époque comme un acte extrêmement déstabilisant menaçant la légitimité de toutes les grandes puissances.

## Facteurs clés des régions nationales

- La possession de l'une de vos régions nationales par un ennemi vous donnera un CB permanent aussi longtemps qu'ils la détiendra.
- Les Régions nationales sous votre contrôle ont une population que vous devez satisfaire via le marché national. En d'autres termes, vous devez assouvir les besoins fondamentaux de la population dans la région nationale avec vos propres ressources. Si la population est malheureuse, ils vont protester ou de se rebeller contre votre gouvernement.
- Le marché national est l'endroit où la population achète ce dont elle a besoin. Par conséquent, il est une source fondamentale pour votre nation, que la population paie des taxes sur les produits qu'elle achète.
- Les Régions nationales servent également de stocks pour la production de votre nation. Des matières premières aux produits finis, ces articles sont stockés sur votre sol et non pas dans une "réserve" abstraite. Ces stocks sont dispersés à travers votre pays et non pas seulement dans la capitale nationale. Soyez conscient que l'ennemi va saisir ces matériaux dans la région nationale si elle est capturée.

## Nouvelles régions nationales

Gagner de nouvelles régions nationales n'est pas impossible et était en fait un aspect clé de l'expansionnisme de l'époque. Une région peut devenir nationale si:

- Le groupe ethnique de la population principale est le même que vos autres régions centrales.
- La région est liée à votre capital par une chaîne d'autres régions nationales. Cela permet l'expansion des pays dans ses zones de terrain physiquement voisins, comme en Russie, aux Etats-Unis, ou au Canada, mais cela ne permet pas une expansion dans des régions outre-mer. Le résultat fait que les régions d'outre-mer seront pour la plupart des «colonies» par rapport à la Grande puissance - ce qui reflète bien l'histoire de l'époque. En d'autres termes, ne vous attendez pas faire de la Birmanie une zone britannique de la même manière que Londres.
- Grâce à la colonisation de nouvelles régions par votre culture ethnique, et par l'utilisation de certaines décisions et événements coloniaux puissants, mais qui sont rares. Pour être précis, certaines régions peuvent devenir des régions d'intérêt national à l'étranger, en dépit de l'absence d'autres exigences. Voir les régions d'intérêt nationale ci-dessous pour plus de détails.
- Grâce au paramétrage d'événements pour votre nation en début de jeu, tels que la demande des États-Unis réclamant toute l'Amérique du Nord.

## Régions réclamées

Un deuxième type de région est la région revendiquée. Ce sont des régions contenant certains de vos principaux groupes ethniques, ou ayant une très grande fidélité envers vous. Vous pouvez gagner un CB contre un pays possédant une région que vous réclamez, mais seulement si le pays propriétaire ne considère pas la région en tant que nationale ou "De Jure Région" (???)

**Exemple:** La Prusse pouvait prétendre, à cause de son origine ethnique allemande, une grandes parties de la Bavière et de principautés allemandes plus petites. Cependant, il ne pouvait prétendre à des zones revendiquées comme régions nationales par l'Autriche, quelle que soit les origines ethnique allemande de ces régions.

**Note:** La revendication d'une région est seulement la première étape vers son intégration dans votre nation ou empire. Une revendication légitime est fondée sur la pénétration de votre nation dans la région, la taille de la population de votre nation dans la région, la présence de forces militaires, etc. Cela empêche les nations de tenter de faire des réclamations absurdes qu'elles seraient incapables de faire respecter.

## Régions d'intérêt national

Un troisième type est une variation subtile de celui de Région nationale comme il n'est pas lié par voie terrestre à votre sol national, et n'est pas une région coloniale, mais il répond à toutes les autres exigences.

Ces régions d'intérêt national sont celles dans lesquelles il n'y a pas Pénétration Coloniale par votre nation, aucune utilisation de votre marché national (pour les marchandises) par la population locale, et elle ne stocke pas une partie de votre stock national, mais la région possède d'autres facteurs qui les lie à votre nation. Ceux-ci comprennent une population de grande fidélité envers votre nation et un pourcentage élevé de votre groupe ethnique nationale dans la région.

**Exemple:** Un grand exemple historique est la relation entre Hawaï et les Etats-Unis: l'afflux d'Américains dans les îles a déstabilisé le Royaume de Hawaii, de plus il a permis un petit soulèvement armé par les Américains, ce qui a amené à la création des États-Unis en tant que puissance colonisatrice dominante dans les îles hawaïennes.

## Régions coloniales

Se référer au chapitre Affaires coloniales pour plus d'informations sur ces types de régions. Fondamentalement, une région est soit coloniale ou non. Si elle est Coloniale, alors elle possède une valeur appelée Pénétration Colonial. Ces régions peuvent être développées au fil du temps en Protectorats de votre nation, en Colonie Formelle, en Dominion de votre empire, ou devenir l'une de vos régions nationales.

Seules les régions coloniales possèdent un facteur de Pénétration Colonial; ce qui empêche les joueurs de tenter de «coloniser» d'autres zones de nations, comme des régions nationales. Voir la section du manuel «Les affaires coloniales» pour plus de détails.

## Régions subjuguées, ou "les cas étranges"

Une région peut être en dehors de toutes ces classifications. Il est théoriquement possible que vous possédez une région qui est pas une région coloniale, mais n'est pas non plus une région nationale ou même une région sur laquelle vous avez une réclamation valide. Normalement, le jeu ne vous permet pas de faire des demandes sur de telles régions à d'autres pays, mais il se peut que vous l'ayez obtenue en raison d'un événement ou le résultat de guerre. Dans ce cas, nous désignons cette région comme une région subjuguée.

Un exemple d'une telle situation serait d'imaginer que l'Autriche possédait la région de Moscou à la suite d'un traité de paix suite à une guerre austro-russe (un cas extrêmement bizarre!). Moscou est certainement pas une région coloniale, et l'Autriche ne subie absolument aucune contestation de la part de Moscou, mais elle la possède encore, d'où le statut de Région subjuguée. Il n'est pas anormal que la plupart des joueurs ne voient jamais une région subjuguée, mais cette possibilité existe.

## De Jure Régions

Un autre type de région est les régions 'De Jure' (région «En droit», en abrégé DJR). Ceci est une région à laquelle votre nation prétend, indépendamment de la présence physique ou, de liens culturels ethniques historiques de longue date. Le concept de "Manifest Destiny" des États-Unis, par exemple, a conduit le pays à revendiquer essentiellement tout le territoire entre les océans Atlantique et Pacifique; certains américains chauvins sont même allés à la revendication de toute l'Amérique du Nord en faveur des États-Unis.

Par conséquent, le jeu reflète cette attitude en donnant aux États-Unis une demande de DJR à toutes les régions d'Amérique du Nord. Il en résulte un CB permanent contre toute nation qui détient une région en Amérique du Nord. En effet, un DJR est une «revendication forcée» ou une «revendication artificielle» sur une région, avec peu de légitimité ou un soutien international réel, mais c'est suffisant pour justifier une expansion dans la région.

**Exemple:** Un exemple historique est la tentative des États-Unis pour réclamer ce qui est maintenant la Colombie-Britannique ("Fifty-Four Forty or Fight!" - 54° 40' ou la guerre!) En raison de la lecture vague de l'accord d'achat de la Louisiane et des traités avec la Grande-Bretagne. En fin de compte, les Etats-Unis et la Grande-Bretagne ont convenu de tracer la ligne frontière plus au sud (aujourd'hui l'État de Washington).



## De Régions Facto

Toutes les régions que vous contrôlez en temps de paix sont les régions Facto (DFR). Dans toutes ces régions, vos troupes peuvent se déplacer librement, sans avoir besoin d'un traité de passage avec un autre pays. Ce type de région ne se soucie pas de droits internationaux: vous pouvez posséder une DFR grâce à l'histoire ou par la victoire dans une guerre. Vous avez également le droit d'y stationner des troupes, même si cela est considéré ne plait pas à d'autres pays parce que c'est une violation à toutes les lois internationales. Il y a un filtre dédié autour de la mini-carte.

**Exemple:** Un exemple de cette situation est les régions de l'Ouest américain: les forces américaines peuvent se déplacer des régions sur le fleuve Mississippi vers toutes les grandes plaines de la Californie.

### Exception à cette règle sur les régions

Vos troupes peuvent entrer dans toute région que vous possédez (une DFR), elles peuvent également le faire dans certaines régions, même si elles ne sont pas une DFR.

## Accords diplomatiques et mouvement dans les régions

Un des exemples typique est si vous avez un traité militaire (Alliance formelle ou accord de droit de passage) avec le pays cible. Par exemple, la Russie et l'Autriche forment une alliance et s'accordent mutuellement un droit de passage pour leurs troupes. Alors ne soyez pas surpris si vous voyez Cosaques à Vienne!

### Régions coloniales

Vous pouvez toujours entrer dans des régions coloniales librement, si elles ne sont pas sous le régime de Protectorat ou avec un statut plus élevé vis à vis d'une autre nation. Si la région est colonisée par une autre puissance, vous aurez besoin d'un accord diplomatique pour vous déplacer dans la région ou d'une déclaration de guerre (DOW) contre la puissance qui la possède. Le filtre de la carte (CTRL-5) permettra d'identifier les régions coloniales, ainsi que l'infobulle lorsque le curseur est sur une région. En cas de doute, essayez de glisser vos troupes dans la région: si vous le pouvez, alors c'est autorisé. Une exception à cette règle est le fait d'avoir préparé une DOW, car vous pénétrez ce tour dans une région du pays soumis à votre déclaration, votre action sera considérée comme une attaque sournoise et aura des conséquences graves sur votre Prestige (comme indiqué précédemment).

Tout au long du jeu, si tout va bien, vos régions coloniales vont évoluer, ce qui leur permettra d'atteindre des niveaux plus élevés de développement politique et économique avec votre nation d'origine. Autrement dit, il y a deux types de régions, Régions coloniales et tout le reste, et deux formes de statut politique, la guerre et la paix.

Les régions non-coloniales comprennent les régions nationales, les régions d'intérêt national, les régions revendiquées et les régions subjuguées. Le Statut politique permettra également de déterminer où vous pouvez déplacer les forces et les actions que vous pouvez entreprendre; dans certains cas, la seule façon d'arriver dans une région non réclamée à l'intérieure en Afrique est d'y aller en guerre avec le pouvoir de blocage de l'accès.

Si vous choisissez d'emprunter une voie pacifique, de travailler donc sur des alliances et le jeu diplomatique! Un accord de droit de passage peut ouvrir de nombreuses possibilités pour propager votre empire!

## Crises et Ordre du jour diplomatiques

### Aperçu

Il y aura souvent des points de discorde ou des frictions entre les pays. Des problèmes peuvent survenir dans un territoire tenu par un pays qui est revendiqué par un autre, ce qui peut avoir comme conséquences un grand nombre de troupes d'un pays pas si cordial

massées près de vos frontières nationales. Cela peut également être la fermeture de vos intérêts commerciaux dans un pays colonial parce qu'un autre pays a déclaré l'ensemble de la région en tant que Protectorat.

Lorsque ces situations précaires se posent, elles sont désignées comme une crise. De nombreux cas sont gérés par le module de crise. Le module vérifie les points de friction et détermine la probabilité que la situation ne dégénère. Si vous avez une relation négative avec l'autre pays, la probabilité d'aggravation de la situation est plus élevée, mais l'histoire a aussi des exemples où deux pays qui entretenaient des relations cordiales ont à gérer une crise, comme pour l'incident de Fachoda entre la France et la Grande-Bretagne.

- Si la situation dégénère, vous aurez un message spécial dans votre journal de messages qui sera placé en rouge et dans les premiers, sinon le premier, de toutes vos entrées, vous informant que vous êtes impliqué dans une crise!
- Fondamentalement, une crise verra deux pays se disputer la suprématie sur un élément, généralement une région (mais pas toujours). Toutes les autres grandes nations du monde seront également invitées à s'y joindre comme tiers. Ces tierces parties peuvent refuser de participer ou entrer dans le débat. Dans l'ère victorienne, il était prévu que les autres grandes puissances seraient impliquées dans une crise, soit pour faire la paix ou soit pour s'assurer que leurs intérêts soient protégés si elles avaient le moindre lien relatif cas.

## Résolution de crise: Ordre du jour

La meilleure façon de penser à la façon dont le jeu gère une crise est en pensant au poker. Opposing nations placent leurs "paris" (Prestige, régions, etc.), en utilisant les "cartes" (ordre du jour), ils ont dans leurs mains comme ils essaient de gagner le "pot" (pieu); si plus d'un joueur est sur un côté, puis ils se sont séparés le "pot" (le Prestige Stash).

Le reste du monde regarde votre jeu, s'ils pensent qu'il était un jeu équitable (Just Cause), alors tout va bien. Ajouté à cela est l'habileté des joueurs (Dominance), ainsi que combien a été parié (intensité).

### Crises et Ordre du jour

Une crise est résolue en deux parties. Dans un premier temps, vous devez planifier la façon de la traiter, puis le moteur du jeu vous donnera le résultat au cours du tour suivant. En fin de compte, vous pouvez évaluer le résultat d'une crise sur trois points:

- Si l'initiateur de la crise a obtenu ce qu'ils voulaient (pieu).
- Si une partie a humilié l'autre (gagner beaucoup Prestige tandis que le perdant a perdu une quantité importante).
  - Si elle a dégénéré en une guerre.

Vous planifiez une crise avec les Ordres du jour. Ce sont des éléments que vous sélectionnez dans la fenêtre de planification des crises. Vous ne pouvez placer qu'un ordre du jour par crise, de sorte que vous aurez à planifier votre stratégie en conséquence. En outre, certains Ordres du jour ne seront pas toujours disponibles, car il peut y avoir des conditions préalables, soit sur la base de stats de votre Etat ou soit par rapport à la situation sur la carte.

**Exemple:** Certains Ordres du jour importants ont besoin d'avoir une cote diplomatique élevée. Certains autres exigent que votre chef ait une cote d'agressivité faible (mesurée par l'impérialisme). Enfin, certains vont vous obliger à avoir des troupes ou des navires près de l'enjeu ou le pays cible.

Ces Ordres du jour sont généralement très importants et peuvent décider d'une crise par eux-mêmes, mais il y a le risque qu'un cercle vicieux ne se produise. Pour bénéficier de l'utilisation de certains Ordres du jour, vous aurez peut-être besoin au préalable, d'avoir des troupes près de la région pointée ou à proximité du sol national du pays cible.

Cependant, le mouvement de troupes proches d'un autre pays ou de placer des navires au large du territoire contesté peut créer une crise. Alors soyez prévenus, une crise n'apparaîtra pas de nulle part. Une grande puissance prudente observe les actions des autres grandes puissances dans une zone contestée afin d'agir en conséquence. Les actions que vous effectuez pour gérer ces types de d'Ordres du jour peuvent directement provoquer une autre crise.

### Eléments de crise

Nous avons parlé des conséquences possibles d'une crise. Voyons voir comment cela fonctionne et comment vous pouvez influencer le résultat. Plusieurs concepts sont en jeu au cours d'une crise:

- **Initiateur de la crise:** C'est le pays qui déclenche la crise, en opposition avec le pays cible. L'Initiateur définit l'enjeu (Stake?), généralement une région contrôlée d'une manière ou d'une autre par la cible. L'initiateur va essayer d'obtenir l'enjeu; la cible va essayer de ne pas le perdre.
- **La réserve de prestige:** C'est la quantité de Prestige qui sera partagée entre les participants de la crise quand elle se termine (d'une façon ou d'une autre). Ce montant de Prestige provient pour une grande part, des participants eux-mêmes, et un peu du programme du jeu. Si un pays est humilié, il va se retrouver avec moins de Prestige qu'il en avait initialement. Si un pays montre clairement sa suprématie, il va se retrouver avec plus de prestige qu'il n'en avait auparavant. Dans une moindre mesure, cela est également vrai pour des tiers. Si l'Autriche agit comme un médiateur dans une crise entre l'Allemagne et la Grande-Bretagne et que la crise ne dégénère pas en guerre, l'Autriche gagnera du Prestige pour avoir été un «grand pacificateur». La taille relative des pays impliqués dans la crise va également jouer un rôle majeur dans la détermination du montant de Prestige attribué (voir stratégie passive-agressive, ci-dessous)
- **Cause juste:** La Cause juste représente la façon dont le reste du monde considère l'ensemble de la crise. Certaines nations verront une crise en fonction de qui leur semble être bon ou mauvais dans le débat en cours et dans la lutte d'influence. Une Cause juste est habituellement donnée à la cible de la crise (en opposition à l'initiateur), mais pas toujours. Avoir le marqueur de Cause juste (Just Cause) est assez important, car vous devez vous engager beaucoup moins de Prestige dans la crise. Une Cause juste peut être perdue au profit de l'adversaire grâce à l'utilisation intelligente de certains Ordres du jour (Agendas). Par exemple, si un pays est revendiqué avec l'Ordre du jour Forge et qu'il réussit, cela peut très bien signifier que le pays ne soit pas considéré comme un tyran, mais comme ayant droit à participer!
- **Dominance:** Ceux qui semblent avoir la haute main sur la crise. Cela n'a rien à voir avec être bon ou mauvais, mais c'est tout simplement la mesure de la suprématie d'un pays sur l'autre. Habituellement, le camp avec le plus de Prestige au moment du déclenchement de la crise commence avec une Dominance de +1. La Dominance est évaluée sur une échelle symétrique, allant de -3 à +3 (les valeurs négatives favorisent la cible, tandis que les valeurs positives favorisent l'initiateur).

**Exemple:** Une Dominance de +3 signifie que l'Initiateur a 3 points de Dominance, tandis qu'une Dominance de -3 signifie que la cible dispose de 3 points de Dominance. Si elle atteint 3, l'initiateur obtient l'enjeu et la crise se termine. Si la Dominance atteint -3, alors la cible a si magistralement humilié l'initiateur que la crise se termine et la cible reçoit la part du lion de la réserve de Prestige.

- **Intensité des crises:** Chaque crise a une cote d'intensité, allant de 1 à 100. Concernant l'estimation de l'intensité, 80% sont connues lorsque vous planifiez vos Ordres du jour et jusqu'à 20% sont complètement aléatoires. Ce montant aléatoire est secrètement ajouté par le moteur du jeu (mais ne sera jamais initialement au-dessus de 95%). Chaque fois que vous jouez un ordre du jour, vous aurez à faire un contrôle d'intensité de crise. Si vous le réussissez, la crise continue à se dérouler. Si vous échouez, alors la crise est "Hors contrôle" et vous avez juste claqué la porte sur les négociations futures. Ou peut-être vous avez insulté les envoyés de l'autre camp ou menacé d'aller leur faire la guerre et avez ordonné à votre nation

de mobiliser, mais l'autre camp n'a pas reculé. Dans tous les cas, cela va mal et vous êtes vu par le reste du monde comme celui ayant perdu le contrôle! Dans un tel cas, il y a une grande probabilité que des choses terribles se produiront dans la partie de débriefing de la crise, de l'humiliation internationale de votre nation à un DOW de l'autre camp sans CB, ce qui signifie que vous devez vous attendre une perte massive de Prestige!

### Résultat d'une crise

Donc à la fin, quels sont vos moyens, les outils et les objectifs potentiels? Vous pouvez décider d'être très agressif, au risque de perdre le contrôle, avec le potentiel d'achèvement de la Dominance dans la crise. Cela signifie que vous vous retrouvez avec beaucoup de Prestige supplémentaire (après tout, vous humiliez l'autre pays) et peut être même l'enjeu si vous étiez l'initiateur.

- **Stratégie agressive:** Vous pouvez décider d'être très agressif, même au risque de perdre le contrôle, mais avec le potentiel de gagner de la Dominance dans la crise. Cela signifie que vous retrouvez avec beaucoup de Prestige supplémentaire et peut-être même avec l'enjeu si vous étiez l'initiateur.

**Exemple:** L'Allemagne décide de lancer une crise contre la France sur le Maroc. Le but n'est pas de gagner le Maroc comme enjeu, mais pour humilier la France et gagner du Prestige. La Dominance de l'Allemagne est un pari - le joueur allemand espère que les dieux des nombres aléatoires seront avec le Kaiser! Le résultat obtenu par l'Allemagne oblige la France à reculer et l'humilie sur la scène internationale. La chance prend une autre voie, l'Allemagne a perdu le contrôle de la situation, et les nations de l'Europe pourraient mobiliser leurs armées pour arrêter la menace allemande!

- **Stratégie agressive passive:** Conserver ou obtenir une Cause Juste et faire payer l'autre camp. Vous jouez beaucoup d'Ordres du jour pour placer du Prestige supplémentaire dans l'enjeu, sachant que vous possédez une Cause Juste. Il vous en coûtera beaucoup moins que l'autre pays, et cela est particulièrement vrai si votre pays a initialement moins de prestige que l'autre camp. Lorsque vous ajoutez du Prestige dans l'enjeu, vous n'ajoutez pas un montant fixe, mais un pourcentage du total de votre Prestige.

**Exemple:** Imaginez que la puissante Grande-Bretagne fait valoir des droits à propos d'un problème avec le Mexique (un pays mineur organisé), mais le Mexique arrive à garder une Cause Juste et gagne un avantage en Dominance. En fin de compte, cela peut signifier la perte de plusieurs centaines de points de prestige par la Grande-Bretagne qui sont transférés au Mexique. Sur le plan historique, l'Aigle en doré mexicain a tordu la queue du lion britannique devant le monde entier! Les résultats avaient été inversés et la Grande-Bretagne a gagné, cela n'aura été qu'un autre exemple sur les grandes puissances qui prévalent sur les petites nations.

### La résolution des crises

Une fois que vous avez créé votre plan pour une crise, il sera automatiquement sauvegardé lorsque vous terminez le tour. Ensuite, le moteur de jeu va vérifier vos Ordres du jour et ceux l'autre camp, des tiers s'ils jouent les médiateurs en faveur d'un camp, puis de déterminer le résultat.

Au cours du prochain tour, un nouveau message en rouge sera placé dans votre journal de messages, le rouge indiquant qu'il y a un résultat de crise à vérifier. La fenêtre répertorie ce qui est arrivé au cours des cycles de débat qui ont suivi. Vous verrez si l'initiateur de la crise obtient l'enjeu, et s'il y a des effets secondaires à la crise qui se produisent, comme une perte de relation ou même une guerre entre les deux principaux camps. Vous verrez également qui a obtenu du Prestige en gagnant la crise et qui a été forcé de reculer, en général avec une perte de son prestige.



## Médiateurs

Les Médiateurs obtiennent du Prestige si elles empêchent la crise de devenir Hors contrôle et si aucune nation n'atteint une Dominance de +3, ce qui voudrait dire qu'un camp a été humilié, ce qui n'est pas bon pour une nation médiateur car elle augmente la tension internationale.

Les tiers qui ont soutenus une nation obtiennent du Prestige si leur camp a «gagné» la crise, ce qui signifie que la Dominance est plus élevée de leur côté que de l'autre (la crise ne devient pas hors contrôle grâce à leur camp).

**Exemple:** Un exemple historique est le rôle joué par les États-Unis à la fin de la guerre russo-japonaise. Être un médiateur dans une crise est un excellent moyen de gagner du Prestige sans risquer de faire la guerre vous-même!

## Actions Diplomatiques, par type

### Actions diplomatiques bilatérales

Ces actions sont «bilatérale» par nature, ce qui signifie qu'elles exigent le consentement ou la participation d'autres pays pour exister.

1.1.1 Offre de traité défensif

1.1.2 traité

1.1.3 Donne un droit de Passage

1.1.4 Alliance

1.1.5 Demander un droit d'approvisionnement

1.1.6 Demander un droit de Passage

1.1.7 Proposer une visite d'Etat

1.1.8 Demander un prêt d'Etat

1.1.9 Offre de Traité de paix

1.1.10 Demander un accord de fourniture mutuelle

### Actions diplomatiques unilatérales

Ces actions ne nécessitent pas le consentement ou la coopération d'autres nations.

1.1.11 Déclaration de guerre

1.1.12 Donner un droit d'approvisionnement

1.1.13 Donner un droit de Passage

1.1.14 Rejeter une action (Alliance, Traité, Traité de paix)

1.1.15 Promesse de Support local

1.1.16 Fin d'un prêt d'Etat

### Commandes et options des crises

1.1.17 Délais

1.1.18 Débat

1.1.19 Proposer un Congrès International

1.1.20 Parole d'Argent

1.1.21 Les partisans de la pression

1.1.22 Appel d'une Conférence de presse

1.1.23 Conciliation

1.1.24 Contestation de points juridiques

# ANNEXES

## Glossaire et abréviations

- **ELEMENT**: Ce sont des blocs de construction d'unités. Ils ont leurs propres attributs, mais ne peuvent pas être manipulés.
- **FORCE**: Un terme générique décrivant un groupe d'unités terrestres ou d'unités navales se déplaçant et se battant ensemble. Vous émettez des ordres aux Forces.
- **FORCE INDEPENDANTE**: Toute pile d'unités ou unité seule qui ne fait pas partie d'un corps au sein d'une armée.
- **CMDP**: Point de Commandement (CP de AACW et autres Paradox France - jeux AGEOD).
- **CP**: Pénétration Coloniale, la valeur de l'influence coloniale de votre grande puissance dans une région.
- **NM**: Moral National, une mesure de la volonté de votre camp pour combattre.
- **PILE**: Voir « Force ».
- **UNITE**: La plus petite force que vous pouvez manipuler dans le jeu. Les dirigeants sont un type particulier d'unité.
  - **PP**: Point de Prestige.
  - **APPROVISIONNEMENT**: L'offre générale et de munitions.
  - **AIDE DE CAMP**: Un commandant qui se trouve dans une pile d'une Armée mais qui ne la dirige pas qui possède une valeur stratégique de 5+.
  - **GRANDE FORCE**: Consiste de la valeur de 13+ CmdPs d'unités, ou 13+ unités.
  - **PETITE FORCE**: Consiste de la valeur de 4 ou moins CmdPs d'unités ou 4 unités ou moins.

## Types de terrains pour les unités terrestres

TYPE DE TERRAIN	EFFETS SUR LE MOUVEMENT / RAVITAILLEMENT	EFFETS SUR LES COMBATS (ATT/DEF)	AUTRES EFFETS	NOTES
ROUTES	Le terrain est considéré comme clair quel qu'il soit			
ROUTES MAJEURES	Les coûts de déplacement sont de 50% du coût en terrain clair			
TERRAIN CLAIR			bonus en fourrage	
BOIS	faible pénalité	Att: aucun Def: faible Bonus		
FORÊT	pénalité modérée	Att: aucun Def: bonus modéré		
MARAIS	pénalité importante	Att: aucun Def: bonus modéré	bonus en furtivité	2
LANDE	pénalité importante	Att: pénalité importante Def: aucun	bonus en furtivité	3
MONTAGNE	pénalité importante	Att: pénalité importante Def: aucun	bonus en furtivité fourrage limité	4
FLEUVE / GRAND LAC	pénalité importante	Att: None: Def: bonus important	peut geler en hiver	5
PETITE RIVIÈRE	pénalité modérée	Att: aucun Def: faible Bonus		5
BAC / PONT	pénalité modérée	Atk: aucun Def: faible Bonus	inopérant si gelé	5
EAUX PEU PROFONDES	pénalité modérée		peut geler en hiver	
EAUX CÔTIÈRES	Impassable			
Océan	Impassable			
ZONE DE TRANSIT	Aller & venir nécessite un tour complet			

### Notes:

1. Les unités irrégulières / légères reçoivent des Bonus de combat légers (Atk), reçoivent des bonus de combat Majeurs en Embuscade
2. Les unités irrégulières / légères reçoivent des Bonus de combat modérés (Atk) en Embuscade
3. Les unités irrégulières / légères reçoivent des Bonus de combat modérés (Atk) en Embuscade, des pénalités accrues de mouvement pour les unités à roues et montés.
4. Les Forces amies qui attaquent à travers une rivière (majeure ou mineure) n'encourt pas de pénalité si la région dispose d'un niveau de contrôle militaire amicale de plus de 10%



## Raccourcis clavier et Commandes

### Agrandissement:

**Molette de la souris:** zoom min / zoom max

**Cliquer sur la molette de la souris:** Alternative au zoom, niveau maximum et minimum

**Fin:** idem que cliquer sur molette de la souris

**Page Up:** Zoom avant

**Page Down:** Zoom arrière

### Manipuler des piles d'unités (Stacks)

**Clic-gauche:** sélectionner une pile

**Clic-droit:** désélectionner (et revenir à l'écran des messages)

**[Ctrl]+clic:** passer en revue les piles

**Glissez/Déposez sur une autre région:** faire mouvement

**Glissez/Déposez sur la même région:** annuler tout le mouvement (sauf si vous poussez en même temps sur [Shift] pour ordonner un mouvement aller-retour)

**Glissez/Déposez sur une autre force:** soit intercepter un ennemi, soit fusionner avec une Force amie

**Glissez/Déposez sur une ville ou un port:** entrer dans la structure

**Glissez/Déposez sur un onglet:** fusionner avec cette Force

**Suppr:** annule le dernier morceau du trajet fait par une armée ou flotte

**C:** centre la carte sur la pile sélectionnée

**[Maj]:** lorsqu'une pile d'armée est sélectionnée : voir le rayon de commandement d'une Armée

**[Maj]:** lorsqu'une pile (autre qu'une Armée) est sélectionnée : voir la région proche et la nature du lien

**[Ctrl]:** montre le nombre d'hommes des unités

**E/R:** passe en revue vos forces terrestres. Appuyez en même temps sur [Ctrl] pour sauter les unités qui ne sont pas en mouvement

**T/Y:** passe en revue vos forces navales. Appuyez en même temps sur [Ctrl] pour sauter les unités qui ne sont pas en mouvement

**S (sentinelle):** sélectionner une Force qui sera sautée lorsque vous utilisez les touches E/R/T/Y pour passer vos troupes en revue

**[Ctrl]+S:** annuler tous les ordres de "sentinelle"

**[Ctrl]+L:** bloque ou débloque toutes les piles (pour éviter qu'une pile ne soit fusionnée avec une autre par glisser/déposer)

**Clic-droit sur un onglet:** bloque ou débloque cette pile

**TAB:** passe au filtre suivant sur la carte

**F1:** Direction de l'état

**F2:** Liste des forces

**F3:** Production Militaire

**F4:** Commerce/économie

**F5:** Carte stratégique

**F6:** Censur régional

**F7:** Technologie

**F8:** Colonies

**F9:** Diplomatie

**F10:** Objectifs

### Dans le panneau des unités

**Ctrl-clic:** sélectionner ou désélectionner plusieurs unités à la fois

**Rouler la molette de la souris:** se déplacer dans la liste des unités

Sélectionner une ou plusieurs unités puis les déplacer sur la carte par

**Glisser/déposer:** créer une nouvelle armée ou flotte. Permet également de débarquer dans une région côtière sans un port ami, par exemple

**A, O, D, P:** Modifie l'attitude de la pile

## Ordres opérationnels (si applicables)

**Maj+T:** Entrer dans la ville en arrivant à destination

**Maj+F:** Construire un fort

**Maj+D:** Construire un dépôt

**Maj+S:** Effectuer une sortie

**Maj+M:** Effectuer une marche forcée

**Maj+A:** Monter une embuscade

**Maj+R:** Raser un fort

**Maj+B:** Brûler une structure (pour les unités terrestres)

**Maj+B:** Bombarder (pour les unités navales)

**[Ctrl] +C:** Lorsque plusieurs unités sont sélectionnées, les combiner.

**[Ctrl] +D:** Détachez l'unité si elle se compose de plusieurs unités.

Liste des messages:

**Clic simple:** aller dans la région où l'événement s'est produit (si c'est pertinent)

**Double Clic:** montre le contenu du message (si le message est en rouge) et ouvre une fenêtre plus spécifique

**Rouler la molette de la souris:** parcourir vers le haut ou vers le bas la liste des messages

## Fenêtre

**Echap:** ferme la fenêtre

## Parties sauvegardées

Lorsque vous passez le curseur de la souris sur une partie sauvegardée dans l'écran de chargement des parties, vous pouvez faire une copie de sauvegarde d'un tour (touche Home), la renommer (touche Insert) ou la supprimer (touche Delete).

## Ordres pour la Colonisation

**Groupe d'Exploration** (Explorer Party): Explore une région inconnue, il peut en résulter du Prestige en plus (+PRES) ainsi qu'une augmentation du CP.

**Expédition de Sociétés Naturalistes** (Naturalist Society Expedition): Augmente le CP, peut mettre les indigènes en colère, +PRES.

**Expédition de Sociétés Géographiques** (Geographic Society Expedition): Augmentation du CP, peut rendre les indigènes en colère, peut trouver de nouvelles ressources, +PRES.

**Expédition Archéologique** (Archaeological Expedition): Augmente le CP, rendra les indigènes en colère, +PRES.

**Prospection** (Prospecting): Augmente le CP et peut permettre de trouver de nouvelles ressources.

**Expédition Militaire - Persécutions** (Military Expedition—Prosecute): Requiert des unités amies dans la province, augmente la colère des indigènes ainsi que le CP.

**Expédition Militaire - Pacification** (Military Expedition—Pacify): Peut causer des révoltes indigènes; augmente la colère des indigènes ainsi que le CP.

**Expédition Militaire - Représailles** (Military Expedition—Retaliate): Peut causer des révoltes organisées; augmente la colère des indigènes ainsi que le CP.

**Avant-Poste Militaire** (Military Outpost): Augmente le CP

**Diplomatie de la Canonnière** (Gunboat Diplomacy): Augmente le CP mais requiert des navires dans la région.

**Démonstration Navale** (Naval Demonstration): Augmente le CP.

**Chef Local - Soudoyer** (Local Chief—Bribe): Augmente le CP, réduit la colère des indigènes, Coût : 1 Capital

**Chef Local - Traité** (Local Chief—Treaty): Augmente le CP, réduit la colère des indigènes, Coût : 1 de diplomatie

**Chef Local - Cession de territoires** (Local Chief—Cede Territory): Augmente le CP, peut réduire ou augmenter la colère des indigènes. Coût: 1 Capital

**Envoyer des Missionnaires** (Send Missionary): Augmente le CP chaque tour.

**Marchants Coloniaux** (Colonial Merchants): Augmente le CP, réduit la durée de transfert des capitaux vers la Province.

**Comptoir Commercial** (Trade Post): Augmente le CP, durée longue pour le transfert de capitaux vers la province.

**Améliorer le réseau routier** (Improve Road Net): Augmente le CP et augmente le réseau routier.

**Améliorer le réseau télégraphique** (Improve Telegraph Net): Augmente le CP ainsi que le développement de la province.

**Ecole** (School): Augmente le CP.

**Campagne de Vaccination** (Vaccination Campaign): Augmente le CP ainsi que le développement de la province.

**Campagne Sanitaire** (Sanitation Campaign): Augmente le CP ainsi que le développement de la province.

**Emigrants vers la Colonie** (Immigrants to Colony): Augmente le CP, augmente la population dans la région de la capitale de la colonie (POP).

**Créer une Société Coloniale** (Create Colonial Society): Cible les capitaux propres, augmente le CP dans toutes les provinces avoisinantes au fil du temps

**Déclarer un Protectorat** (Declare Protectorate): Si les conditions sont réunies.

**Déclarer une Colonie Formelle** (Declare Formal Colony): Si les conditions sont réunies.

**Déclarer un Dominion** (Declare Dominion): Si les conditions sont réunies.

**Déclarer un Vassal** (Declare Vassal): Si les conditions sont réunies.

**Déclarer un Enjeu** (Declare Stake): Peut être utilisé pour démarrer une crise; uniquement valable si la province avoisinante change de statut.

**Mettre en place des Douanes** (Take over customs): Nations désorganisées, provinces capitales uniquement.

**Concessions Ferrovières** (Rail Concessions): Nations désorganisées, provinces capitales uniquement.

## Diplomatique

**Proposition d'une Visite d'Etat** (Propose State Visit): Augmente les relations.

**Visite d'Etat** (State Visit): Augmente les relations.

**Visite d'Etat** (Effet durable): Augmente les relations.

**Promesse d'un Support Local** (Promise Local Support) [Nom de la Région]: Coût variable dans l'offre (en Diplomatie), Augmente les relations.

**Offre d'un Traité Défensif** (Offer Defensive Treaty): Coût variable (en Diplomatie) pour celui qui offre; obligation d'aider à la défense, augmente les relations si il est accepté.

**Annulation d'un Traité défensif** (Cancel Defensive Treaty): Faible coût en relations.

**Déclaration de guerre** (Declare War): Coût important en relations.

**Guerre** (War): Permet une Mobilisation.

**Guerre Totale** (Full War): Permet la Mobilisation; baisse de la satisfaction de la Population, baisse de la monnaie.

**Offre de Paix** (Offer Peace): Aucuns termes, Offre/Demande de Colonies, Offre/Demande de réparations, Offre/Demande de nations libres.

**Rejet d'une Offre de Paix** (Reject Peace Offer).

**Traité de Paix** (Peace Treaty): Si le Traité de Paix est accepté.

**Demande d'un prêt à un Etat** (Ask State Loan): Allocation de monnaie d'une Grande Puissance vers une autre; Augmente la Monnaie de celle qui reçoit, augmente les relations des deux parties.

**Effet d'un prêt à un Etat** (State Loan in Effect): Monnaie reçue chaque tour par l'emprunteur, Monnaie et Prestige reçus par tour au prêteur.

**Abrogation d'un prêt d'Etat** (Repeal State Loan): Fin de prêt à un Etat.

**Droit de ravitailler en ressources** (Give Supply Right): Offre de l'utilisation de vos sources de ravitaillement.

**Annulation des droits de ravitaillement** (Cancel Supply Right): Fin des droits de ravitailler.

**Droit de réception de ressources** (Supply Right Received): Celui qui reçoit a un droit de ravitaillement.

**Annulation d'un droit de réception de ressources** (Cancel Received Supply Right): Fin du droit de réception de ressources.

**Proposition d'un ravitaillement mutuel** (Propose Mutual Supply): Les deux parties permettent un droit de ravitaillement.

**Annulation de ravitaillement mutuel** (Cancel Mutual Supply).

## Actions de Crise

**Initiateur d'une crise** (Crisis Initiator): La Grande Puissance (GP) qui démarre une crise.

**Cible de la crise** (Crisis Target): La nation qui répond, incluant l'intervention de parties tiers.

**Entraver** (Delay): Prolonge la crise.

**Débattre** (Debate): Prolonge la crise et gagne/perd de la Domination.

**Propose d'un congrès** (Propose Congress): Tentative d'une résolution de crise et d'augmentation de la Domination.

**Parole d'argent** (Silver tongue): Tente de convaincre les autres puissances de votre camp.

**Soutien par la Pression** (Pressure Support): Tenter de faire pression pour amener d'autres puissances dans votre camp.

**Appeler à une Conférence de Presse** (Call Press Conference): Peut être utilisé pour gagner (ou perdre) de la Domination.

**Conciliation**: Tentative pour résoudre la Crise.

**Contester des points légaux** (Contest on Legal Points): Tentative pour prolonger la Crise.



# Légende

/:Soit/ou, W: Travailleurs, S:Servile, P:Paysans, Production Nationale et Matière Première (abréviations en minuscule)

Matériaux produit

	Prérequis	Matière Première	Résultat		Prérequis	Matière Première	Résultat
Monnaie (\$)	Population	Taxes	\$	Acier (ST) Steel	Acierie	Co, Ir, W	ST
Charbon (Co) Coal	Ressource de charbon	Co, P/S	Co	Ravitaillement (SP) Supply	Usine de Ressources	MG, Ce, W	SP
Caoutchouc (Rb) Rubber	Ferme de Caoutchouc	Rb, P/S	Rb	Munition (AM) Amno	Fabrique de munitions	Ni, W	AM
Fer (Ir) Iron	Mine de Fer	Ir, P/S	Ir	Marchandises(GD) <sup>2</sup> Goods	Usines de Marchandises	ST, Wo, W	GD
Minerais (Mn) Minerals	Mine de Minerais	Mn, P/S	Mn	Vins (WI) Wines	Exploitation Viticoles	Fr, W	WI
Nitrates (Nt)	Mine de Nitrates	Nt, P/S	Nt	Textiles (TX)	Fabriques de Textiles	WI/Ct, Dy, W	TX
Fruits (Fr)	Vergers	Fr, P/S	Fr	Chimie (CH) Chemicals	Usine chimique	Ni, W	CH
Sucres (Sg) Sugar	Fabrique de Sucre	Sg, P/S	Sg	Articles Electrique (EI) <sup>3</sup> - Items E.	Fabrique de matériel électrique	Rb, ST, GD, W	EI
Bétails (Ca) Cattle	Ranchs	Ca, P/S	Ca	Articles Mécaniques (MI) <sup>4</sup> - Items M.	Fabrique de matériel mécanique	CH, GD, ST, W	MI
Poissons (Fi) Fish	Port de Pêche	Fi, P, Ligne côtière	Fi	Articles de Luxe (LX) - Items L.	Fabrique d'articles de luxe	G/Ge, Dy, SI, W	LX
Tobac (Tb) Tobacco	Plantations de Tabac	Tb, P/S	Tb	Automobiles (AU)	Usines automobiles	EI, MI, LX, W	AU
Coton (Ct) Cotton	Plantation de Coton	Ct, P/S	Ct	Avions (AC) <sup>5</sup> Aircraft	Fabrique d'Avions	EI, MI, ST, W	AC
Bois (Wo) Wood	Scierie	Wo, P/S	Wo				
Or (G) Gold	Mine d'Or	G, P/S	G, \$				
Céréales (Ce) Cereals	Exploitations Agricoles	Ce, P/S	Ce				
Riz (Ri) Rice	Rizières	Ri, P/S	Ri				
Colorants (Dy) Dyes	Fabriques de Colorants	Dy, P/S	Dy				
Pétrole (Ol) Oil	Puits de Pétrole	Ol, P	Ol				
Soie (Sl) Silk	Exploitation de verts à Soie	Sl, P/S	Sl				
Opium (Op)	Exploitation d'Opium	Op, P/S	Op				
Gemmes (Ge) Gems	Mines de Gemmes	Ge, P/S	Ge				
Thé (Te) Tea	Plantations de Thé	Te, P/S	Te				
Laine (Wl) Wool	Ferme de Moutons	Wl, P/S	Wl				
Café (Cf) Coffee	Plantations de Café	Cf, P/S	Cf				

1. La production de pétrole est très complexe, même au niveau du forage. Les paysans sont les plus capables de gérer la complexité du forage pétrolier, alors que les Serviles sont plus axés sur la main-d'œuvre agricole non qualifiée.

2. Les marchandises (GD), appelées aussi produits manufacturés, représentent tous les produits qui sont non-mécaniques et non-électriques de l'époque. Les exemples incluent les produits commerciaux non-alimentaires (jouets, armes à feu, etc.), mais ne comprend pas les textiles ou les équipements industriels de pointe.

3. Les articles électriques comprennent toutes les tailles de matériels électriques fabriqués industriellement, qui comprend de gros générateurs hydroélectriques, des téléphones, des petits moteurs électriques, ainsi que les appareils électroménagers.

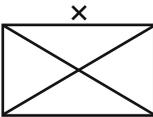
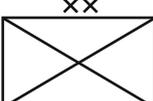
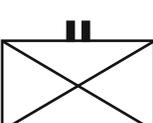
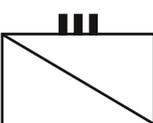
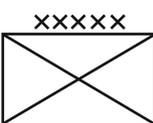
4. Comprend toutes les formes de production mécanique. Les exemples incluent des machines-outils, des pièces de machines, des pièces détachées, des outils à main, des barbelés, des moteurs pour des automobiles et des avions, des moteurs de navires, etc.

5. Comprend toutes les formes d'avions-dirigeables, des dirigeables, des zeppelins, ainsi que des avions mono-moteur et multi-moteurs.

## Symboles OTAN

Voici une description générale de certains icônes que vous pourriez rencontrer dans l'affichage des villes sur la carte. Cette liste n'est pas destinée à être exhaustive, mais vise à donner au joueur une idée générale.

### Taille des unités:

	Peloton		Brigade
	Section		Division
	Compagnie		Corps
	Bataillon		Armée
	Régiment		Groupe d'Armée (Front)

### Type d'Unité / Type de Remplacement:

Symbole	Type d'Unité	Types de Remplacement
	Amiral (1 à 3 ancres)	Aucun
	Unité Aérienne	Aucun
	Unité Aérienne, Support (Aérodrome)	Service
	Unité Aérienne, Dirigeable (Zeppelin)	Bombardier Stratégique
	Unité Aérienne, Ballons	Service
	Unité Aérienne, Chasseur	Chasseur
	Unité Aérienne, Bombardier	Bombardier
	Unité Aérienne, Hydravion	Aéronavale
	Unité Aérienne, Bombardier Stratégique	Bombardier Stratégique
	Unité Aérienne, Avion de Reconnaissance	Reconnaissance Aérienne
	Unité Aérienne, Avion de Reconnaissance (symbole alternatif)	Reconnaissance Aérienne
	Véhicule Léger Blindé	Véhicule Léger

Symbole	Type d'Unité	Types de Remplacement
	Unité Blindée	Véhicule Lourd
	Unité Blindée (Tank)	Véhicule Lourd
	Train blindé	Train blindé
	Artillerie, Côtière	Artillerie Lourde
	Artillerie, de champ de bataille	Artillerie Moyenne
	Artillerie, de Forteresse	Artillerie Lourde
	Artillerie, de la Garde	Artillerie Moyenne
	Artillerie, Lourde	Artillerie Lourde
	Artillerie, Lourde, Guard	Artillerie Lourde
	Artillerie, Montée	Artillerie, Légère
	Artillerie, Montée, Guard	Artillerie, Légère
	Artillerie, Légère	Artillerie, Légère
	Artillerie, de Montagne	Artillerie Moyenne
	Artillerie, de Siège	Artillerie Lourde
	Cavalerie	Cavalerie



Symbole	Type d'unité	Types de Remplacement
	Cavalerie, Élite	Cavalerie
	Cavalerie, Garde	Cavalerie
	Cavalerie, Lourde	Cavalerie
	Cavalerie, Lourde, Garde	Cavalerie
	Cavalerie, Légère	Cavalerie
	Génie	Génie
	Génie, Garde	Génie
	Général (1 à 4 étoiles)	Aucun
	Biens	Biens
	Quartier Général	QG Armée
	Quartier Général (symbole alternatif)	QG Armée
	Infanterie	Infanterie de Ligne
	Infanterie, Cycle	Service
	Infanterie, Élite	Infanterie d'Élite
	Infanterie, Forteresse	Infanterie de Ligne
	Infanterie, Lourde, Garde	Infanterie d'Élite
	Infanterie, Légère	Infanterie Légère
	Infanterie, Marines	Infanterie d'Élite
	Infanterie, Motorisée	Infanterie de Ligne
	Infanterie, de Montagne	Infanterie d'Élite
	Infanterie, Montée	Infanterie de Ligne
	Infanterie, Assaut	Infanterie d'Élite
	Infanterie, Marins	Infanterie de Ligne
	Infanterie, Volontaires	Milice
	Irréguliers	Raider
	Medical	Service
	Conseillers Militaires	Service
	Milice (non organisée)	Milice

Symbole	Type d'unité	Types de Remplacement
	Milice (Organisée)	Milice
	Police Militaire	Milice
	Police Militaire de champ de bataille	Infanterie de Ligne
	Unité Navale, Porte Avion	Porte Avion
	Unité Navale, Flottille	Transport Maritime
	Unité Navale, Destroyer Fluvial, Canonnière, et Monitor	Navire Côtier léger
	Unité Navale, Navires Lourds (BB, BC)	Navires de guerre lourds
	Unité Navale, Navires Légers (CA, CL)	Navires de guerre léger
	Unité Navale, Transport fluvial	Transport Maritime
	Unité Navale, Transports vapeur	Transport Maritime
	Unité Navale, Sous marins	Navire de guerre léger
	Unité Navale, Torpilleur	Navire de guerre léger
	Unité Navale, Transport	Ravitaillement
	Partisans	Raider
	Pionniers	Génie
	Commissaires Politiques	Service
	Tirailleurs	Infanterie Légère
	Mitrailleurs	Artillerie, Légère
	Signal	Service
	Travailleurs, Koulaks*, révoltés et grévistes	Milice
	Ravitaillement	Ravitaillement

\* les Koulaks sont de riches (et souvent influent ) fermiers indépendants en Russie. ils s'opposent aux pauvres fermiers.

PS: Certains symboles utilisés ne sont pas à proprement parler OTAN.

## Îcônes des capacités spéciales

Il y a plus de 500 capacités spéciales. Placez le curseur de la souris sur l'icône d'une capacité spéciale pour afficher une infobulle avec des informations utiles. Une liste est fournie dans la section PON du Forum Paradox.

# CREDITS

## PARADOX FRANCE – ATHENA GAMES ENTERTAINMENT ONLINE DISTRIBUTION (AGEOD)

**GENERAL MANAGER:** Lena Blomberg  
**EXECUTIVE PRODUCER:** Johan Andersson  
**GAME DESIGNERS:** Philippe Thibaut, Philippe Malacher  
**DEVELOPMENT:** Philippe Malacher, Fernando Turi, Philippe Thibaut  
**ART DIRECTOR:** Cedric Hannote  
**GRAPHICS:** Cedric Hannote, Gilles Pfeiffer, Robin Pirez (Diplo), PANGI (units)  
**HISTORICAL RESEARCH:** Philippe Thibaut, Jeremy Pritchard, Rick Meeken, Philippe Sacré,  
**CHRISTOPHE BARROT**  
**QA MANAGER:** Artur Foxander  
**SOUNDS SFX:** Michael Huang  
**DOCUMENTATION:** Robert Mackey  
**PROOFREADING:** Robert Mackey, Stefan Rach, Paul Roberts, Steve Dunn, Mark Kratzer  
**CORPORATE COMMUNICATIONS:** Philippe Thibaut  
**ADMINISTRATION:** Philippe Thibaut  
**THANKS TO:** Steve Dunn, Paul Roberts, Norbert Hofmann, Arturo Sanchez  
**STEFAN RACH, ARNE MEYER VEDO-HANSEN, MARK KRATZER TESTING VOLUNTEERS:** Akritas, Besuchow, Christophe Barrot, Darkrenown, Dooya, (Alphabetically) Ebbingford, Ehrenbourg, Eisbär, Eugene Carr, Ex Mudder, Kriegsspieler, Le Ricain, Leibstandarte, Marcelo, Marlborough, McNaughton, Mike6979, mios, Mowers, purdune, sagji, Scott1964, Sgt Bash, Silkow, Stewart King, Sunray, Takeda06, Tarokaja, Te. Kenzo, TheDeadeye, Tominator2  
**ADDITIONAL TESTING:** Linda Kiby, Jörgen Björklund  
**LOCALISATION:** Shentloc, Arturo Sanchez, Philippe Thibaut, Pierre Miranda, Philippe Sacré  
**PRODUCTION:** A game produced by Paradox France - AGEOD

## PARADOX INTERACTIVE

**CEO:** Fredrik Wester  
**EVP DEVELOPMENT:** Johan Andersson  
**EVP SALES:** Reena M Miranda  
**EVP PUBLISHING:** Susana Meza  
**CFO:** Lena Blomberg  
**FINANCE & ACCOUNTING:** Emilia Hanssen  
**PR & MARKETING MANAGER:** Boel Bermann  
**PRODUCT & EVENT MANAGER:** Jeanette Bauer  
**SALES ASSOCIATE:** Andrew Ciesla, Jason Ross  
**COMMUNITY MANAGER:** Linda Kiby  
**GAME EVALUATION:** Chris King, Thomas Johansson, Johan Andersson  
**MARKETING ASSETS:** M. Pollaci, 2Coats Creations  
**PACKAGING LAYOUT:** Christian Sabe  
**EDITING:** Breslin Studios, Digital Wordsmithing  
**COVER ART:** Viktor Titov  
**PACKSHOTS:** Martin Doersam

Merci à tous nos partenaires dans le monde entier et en particulier, mais pas uniquement, à tous les membres de nos forums, partenaires commerciaux et fans, qui contribuent à notre succès.

## K. Contrat de Licence

**Le Logiciel est concédé sous licence** et non vendu par Paradox Interactive AB et ses détenteurs de licence autorisés en vue d'être utilisé selon les restrictions suivantes, Paradox Interactive AB se réservant tous les droits non expressément octroyés à l'Utilisateur.

**Copie.** Le présent Contrat de licence autorise l'Utilisateur à utiliser Le Logiciel sur un ordinateur à la fois, à l'exception des jeux en réseau décrits dans la documentation fournie avec le Logiciel. La copie du Logiciel est illégale.

**Restrictions relatives aux droits de l'utilisateur.** Ce Logiciel et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les lois sur le droit d'auteur. L'utilisateur s'engage à ne pas recréer ou aider d'autres personnes à recréer le code source. L'utilisateur ne doit pas modifier, adapter, traduire, louer, céder, vendre ou distribuer le Logiciel, ni le stocker sur un réseau public ou créer des produits dérivés basés sur le Logiciel ou ses composants. L'utilisateur s'engage à ne pas diffuser, même en partie, le Logiciel ou sa documentation, et à ne pas les transférer par voie électronique entre plusieurs ordinateurs d'un réseau.

**Droits.** L'utilisateur est propriétaire des CD d'origine sur lesquels est stocké le Logiciel, mais Paradox Interactive conserve la propriété du Logiciel lui-même. Le Logiciel est protégé par le droit d'auteur.





OFFICE ADDRESS: Paradox Interactive AB. Åsögatan 108, 11th floor, 118 29 Stockholm, Sweden.  
©2011 Paradox Interactive. All rights reserved.