

STRONGHOLD



*Manuel
Français*



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

❖ TABLE DES MATIERES ❖

| | | | |
|--------------------------------|----|--------------------------------|----|
| INTRODUCTION | 1 | CONTROLLER LE JEU | 13 |
| | | Les pyramides | 13 |
| MENU PRINCIPAL | 1 | Régler Simultanément plusieurs | |
| Nouvelle Partie | 1 | pyramides | 14 |
| Sauver une partie, charger | | Déplacer des unités | 14 |
| une partie | 1 | Bouton du menu principal | 14 |
| Effacer une partie | 2 | Accélérer le temps | 15 |
| Quitter le jeu | 2 | Interrompre la partie | 15 |
| Délai de message | 2 | | |
| Haut Faits | 2 | OBSERVER DES UNITES | 15 |
| Commencer | 2 | Prêt Camp non affecté | 17 |
| | | | |
| DEPLACEMENT | 3 | OBSERVER LE LEADER | 17 |
| Terrain | 3 | Population Nourriture Logement | 18 |
| | | Or & Revenus | 18 |
| LA VUE AERIENNE | 4 | Accès a la caisse | 19 |
| | | Popularité | 19 |
| CREATION DE PERSONNAGE | 4 | Recensement | 19 |
| Caractéristiques | 4 | Propriété | 19 |
| Races & Classes | 5 | Baron | 19 |
| Alignement | 6 | Leader suivant | 20 |
| Nommez votre personnage | 7 | | |
| Placez votre château | 7 | COMBAT | 20 |
| Créez les membres du groupe | 7 | Thermomètre de combat | 20 |
| | | Incantation | 21 |
| CONSTRUIRE LES EDIFICES | 8 | Sorts | 21 |
| Terres vierges | 8 | | |
| Arbres, rochers et marais | 9 | ADVERSAIRES | 22 |
| Construction en cours | 9 | | |
| Expansion automatique | 10 | ASTUCES DE JEU | 26 |
| La caisse commune | 10 | | |
| | | LISTE DES EDIFICES | 29 |
| EDIFICES TERMINES | 11 | | |
| Information | 11 | CREDITS | 37 |
| Réparation | 11 | | |
| Extension | 11 | | |
| Récupération | 12 | | |
| Démolition | 12 | | |
| Changement d'individu actif | 12 | | |
| Changement de propriétaire | 12 | | |
| Terminé | 12 | | |



Monter en grade



INTRODUCTION

Stronghold est un simulateur de royaume basé sur le jeu DUNGEONS & DRAGONS. Vous pouvez civiliser et conquérir de nouvelles terres en dirigeant un groupe d'au plus cinq personnages qui créent et entretiennent un empire en essor. Vous choisissez quand et où édifier votre château, construire des logements ou défricher des terres. Vous prenez soins des édifices existants et tentez d'en avoir plus. Vous recrutez des unités pour votre « forteresse » et les entraînez au combat. Vous défendez votre terre contre des ennemis maléfiques. Et vous avez même le pouvoir d'accélérer ou d'arrêter le temps dans votre royaume.

Où va vivre votre peuple ? Comment va t'il survivre ? Prospérera t'il ? L'histoire retiendra t'elle votre nom pour que les générations à venir s'en souviennent toujours et le vénèrent ?

Prenez un petit groupe d'aventurier et partez. Les terres vierges vous attendent .



MENU PRINCIPAL

Tapez ESC pour sortir de la démo.

Nouvelle Partie

Commencer une nouvelle partie. Si vous avez une partie auto-sauvegardée (auparavant, vous aviez une partie en cours et l'avez quittée), un message vous demandera si vous êtes sûr de vouloir vous en débarrasser.

Commencer une nouvelle partie efface automatiquement celle qui est auto-sauvegardée, sélectionnez Sauve pour lui assigner une position de sauvegarde permanente.

NOTE : Tapez ESC pour revenir au menu principal. La touche ESC permet toujours de revenir au menu précédent. Si on clique le bouton droit de la souris, on revient également au menu précédent.

Choisir un monde

Après avoir sélectionné *Nouvelle Partie*, choisissez le monde dans lequel vous voulez jouer. Stronghold possède cinq cartes pré-générées. Si vous souhaitez jouer sur l'une d'elles, cliquez sur le bouton à côté du nom de la carte que vous préférez. Sélectionnez *Hasard* pour créer une carte totalement nouvelle.

Choisir l'hostilité

Après avoir choisi un monde, vous déterminez à quel point son environnement est hostile. Dans Stronghold, la difficulté dépend de l'intelligence des monstres. Plus le monde est hostile, plus de forteresses ennemies apparaissent et plus les ennemis sont intelligents.

L'option *Choix* vous permet de déterminer par vous-même combien d'adversaires apparaissent dans le monde. La limite est de soixante au total, compte tenu de tous les degrés d'intelligence ainsi que d'une seconde vague d'ennemis plus tardive.

Après avoir fait le choix d'un niveau d'hostilité, sélectionnez *Début de Partie* pour commencer votre partie. Toutes les nouvelles parties commencent au début du printemps pour vous donner tout le temps de vous préparer pour l'hiver.

Sauver une partie, charger une partie

Ces options vous permettent de sauvegarder une partie en cours ou de charger une partie antérieurement sauvegardée.

Effacer une partie

Si vous voulez effacer l'une de vos parties sauvegardées, utilisez *Effacer une Partie* pour le faire.

Quitter le jeu

Sélectionnez *Quitter* occasionne une « auto sauvegarde » et vous fait revenir au DOS. Stronghold sauve automatiquement la partie en cours quand vous quittez et recharge cette partie la prochaine fois que vous jouez. Cela vous évite de sauvegarder chaque fois que vous quittez le jeu.

Délai de message

Permet d'ajuster le temps de pause du programme pour vous permettre de lire les messages. Souvenez-vous que de longs délais ralentissent le jeu puisque il pause plus longtemps. Sélectionnez *Délai de Message* pour augmenter ou diminuer le temps de délai ou pour tester le délai afin de voir quelle est la longueur de la pause.

Hauts Faits

Les joueurs peuvent atteindre le tableau des Hauts Faits. Le tableau conserve les cinq meilleurs joueurs en indiquant leur nom, titre (Baron, Seigneur, Roi etc. ...) et nombre d'ennemis détruits. À la fin de la liste se trouve un compte rendu de la dernière partie du joueur et si oui ou non il se trouve parmi les cinq premiers.

Commencer

Commencer à jouer à Stronghold.



DEPLACEMENT

Après avoir sélectionné *Commencer*, votre première tâche est de choisir un emplacement pour votre principal château. Voici ce que vous voyez :

Il y a deux vues : la grande fenêtre qui montre un plan rapproché du terrain on l'appelle la « carte postale » et la petite fenêtre en haut à droite qui montre une « vue aérienne ». ainsi vous pouvez en voir plus de la carte des terres sauvages.

Dans la vue aérienne se trouve un petit rectangle jaune. C'est la le point de la carte ou « secteur » que la carte postale montre. Pour montrer un secteur différent, pointez à un endroit différent de la vue aérienne et cliquez. Le rectangle jaune se déplace et la carte postale change. Vous pouvez aussi utiliser les touches du pavé curseur pour vous déplacer sur la carte :

Les touches de flèche vont en haut, en bas, à gauche ou à droite d'un secteur.

Page Up et **Page Down** vont en haut et en bas de 16 secteurs.

Home et **End** vont à gauche ou à droite de 8 secteurs.

Sous la petite fenêtre se trouve une boussole. Un autre moyen d'explorer les terres sauvages est de cliquer sur les pointes de la boussole : vous vous déplacez d'un

secteur dans la direction que vous cliquez. Vous ne pouvez aller qu'au Nord, Sud, Est et Ouest pas en diagonale. Vous verrez aussi deux nombres en parenthèses, séparés par une virgule. Ce sont les coordonnées X (horizontale), Y (verticale) de l'endroit en cours sur la carte postale. Le coin supérieur gauche de la carte est (0,0).

Terrain

Les différents terrains aident votre peuple à se développer par certains côtés et l'handicapent par ailleurs :

L'eau (bleu) est appréciable près des fermes ; la production alimentaire s'accroît là où l'irrigation est facile et abondante. L'eau est également une ligne de défense naturelle. Les ennemis peuvent être incapables de traverser les lacs, les rivières et les torrents. Vous pouvez construire des ponts au dessus des cours d'eau.

Les plaines ou les vallées (vert) sont ce qu'il y a de mieux pour l'agriculture. Les récoltes sont meilleurs et plus abondantes dans le sol riche. Cependant, ces zones sont les pires des emplacements pour les mines elle s'y épuisent rapidement.

Les montagnes (marron) sont se qu'il y a de mieux pour les mines lesquelles durent longtemps si on les place là. Mais les récoltes sont mauvaises sous des climat rudes et froids. De même, la construction en montagne peut être difficile à cause des à-pics et des falaises.

Les collines (brun) sont le juste milieu entre les plaines et les

montagnes. Les mines comme les fermes s'y développent, produisant des quantités moyennes de minéraux et de nourriture. Tout comme dans les montagnes, il est difficile de construire dans les collines escarpées.

LA VUE AERIENNE

Comme votre forteresse grandit, des points blanc s'accumulent sur la vue aérienne. Chacun de ces points représente au moins une de vos unités. Les autres points et secteurs de la carte ont d'autre significations :

Les points blancs indiquent vos unités.

Les points marron sont des ennemis que vous pouvez voir. Les unités « voient » à une certaine distance dans les terres sauvages.

Les points clignotants blancs et rouges signifient qu'un combat se déroule entre vos unités et des ennemis.

Les points jaunes indiquent qu'au moins une de vos unités est contaminée par la maladie.

Le grand carré rouge est l'emplacement de votre château principal.

Les petits carrés rouges sont les forts et les forteresses. Au début, les seuls de la carte sont les vôtres. Plus tard, comme vos unités progressent et construisent des villes pour mieux contrôler le pays, des carrés rouges indiquant des forteresses ennemis apparaîtront.

Les lignes marron sont les endroits où vous avez placé un mur.

CREATION DE PERSONNAGE

Une fois que vous avez décidé du meilleur emplacement pour votre château principal, allez à cet endroit et cliquez sur le bouton marqué *Créer un Baron* ou une *Baronne*. Ce bouton est juste en dehors du coin inférieur gauche de la grande fenêtre.

Caractéristiques

D'abord, vous déterminez les caractéristiques de votre leader *Force*, *Intelligence*, *Sagesse*, *Dextérité*, *Constitution* et *Charisme*. Les unités ont les même caractéristiques que leur leader. La caractéristique maximum (la meilleure) dans n'importe quelle catégorie est 18. Cliquez sur le bouton *Retirer* autant de fois que vous le voulez pour créer une nouvelle série de caractéristiques.

Les caractéristiques des personnages affectent le jeu comme suit :

Force : Les unités avec une grande Force font le plus de dégâts à leurs adversaires au combat.

Intelligence : Une Intelligence élevée est utile aux mages et aux elfes pour jeter des sorts.

Sagesse : Elle aide les clercs à jeter des sorts cléricaux. Une sagesse élevée donne également un bonus pour résister aux monstres jeteurs de sorts.



Dextérité : Les unités avec la plus haute Dextérité attaquent les premières.

Constitution : Une Constitution élevée donne à une unité des points de vie supplémentaires quand elle avance de niveau.

Charisme : Les unités de Charisme élevé attirent les serviteurs plus rapidement.

Points de Vie

Les points de vie (PV) sont la quantité de dégâts qu'un personnage peut supporter avant de mourir. Par exemple, votre guerrier peut avoir 12 PV. Un hobgobelin le touche pour 4 PV de dégât. Maintenant le guerrier n'a plus que 8 PV avant la mort.

Points d'expérience / Niveau

Les personnages peuvent monter de « niveau » grâce à l'expérience depuis le niveau un (amateur) jusqu'au trente six (expert suprême). Plus le niveau d'un personnage est élevé, mieux il jette ses sorts, plus il a de PV, etc. . L'expérience se gagne en battant les monstres ou en édifiant des endroits pour étudier dans la forteresse, telle des Académies de Magie ou des Guildes de Voleurs.

Race & Classes

Pour choisir une classe à votre personnage, cliquez sur l'un des boutons sur la droite. Toutes les classes ne sont pas toujours disponibles. Chaque classe de personnage possède une caractéristique majeure qui lui est associée. Si les caractéristiques

affichées sont trop basses, il se peut que l'une des classes ne vous soit pas accessible. Pour générer une autre série de caractéristique cliquez sur *RETIRER*.

A moins qu'il n'en soit autrement spécifié, une race ou une classe voit jusqu'à cinq secteurs autour d'elle sur la vue aérienne.

Guerriers

Les guerriers sont des humains dont le talent principal est la prouesse militaire. Un leader qui est guerrier attire deux types d'unités : archers et guerriers. La différence se situe dans la spécialisation de l'unité, épée ou arc long. Les guerriers sont moyens partout ailleurs : ils exploitent les fermes et les mines assez bien. Leur caractéristique majeur est la Force.

Nains

Les nains sont des demi-humains trapus et petits avec une grande aptitude au combat. Les nains sont meilleurs pour trouver des minéraux que n'importe quelle autre race ou classe ; mais ils sont les pires pour cultiver les arbres. Les nains de haut niveau ne prennent que la moitié des dégâts venant d'attaques magiques. Leurs caractéristiques majeurs sont la Force et la Constitution.

Mages

Les mages sont des humains qui se spécialisent dans la magie. Ils n'ont que très peu d'aptitude au combat ou au maniement des armes. Comme les mages montent en

niveau, ils gagnent des sorts puissants qui peuvent détruire des monstres capables de battre n'importe quelle autre race ou classe. Leur caractéristique majeure est l'Intelligence.

Elfes

Les elfes sont des demi-humains gracieux et élancés. Ils ont certaines des aptitudes des guerriers comme des mages ils ont aptes à l'arc long et jettent des sorts magiques limités. Les elfes sont meilleurs que n'importe quelle autre race pour cultiver les arbres ; mais ils sont les pires pour trouver des minéraux de valeur dans la roche. Les elfes de haut niveau ne prennent que la moitié des dégâts d'un souffle de dragon. Leurs caractéristiques majeures sont l'Intelligence et la Force.

Voleurs

Les voleurs sont des humains qui se spécialisent dans la furtivité, l'espionnage et la reconnaissance. Ils font d'excellents éclaireurs étant donné qu'ils peuvent voir jusqu'à 15 secteurs sur la vue aérienne. Leurs caractéristiques majeure est la Dextérité.

Halflings

Les halflings sont des demi-humains de petite taille avec beaucoup d'aptitudes semblables à celles des voleurs humains. Les halflings sont meilleurs en agriculture que n'importe quelle autre race ou classe. Ils voient jusqu'à huit secteurs autour d'eux sur la vue aérienne. Les halflings de haut niveau ne prennent que la moitié des dégâts des souffles de dragon. Leurs caractéristiques majeures sont la Force et la Dextérité.

Clercs

Les clercs sont des humains qui dédient leur vie à de grandes et justes causes. Les clercs jettent des sorts de combat et sont adeptes des arts martiaux. Leur caractéristique majeure est la Sagesse.

Alignement

L'alignement d'un personnage détermine les conditions de victoire dans le jeu.

Le but d'un baron *LOYAL* est d'avancer dans la hiérarchie des neuf niveaux de promotion jusqu'au rang d'Empereur ou Impératrice.

Le baron *CHAOTIQUE* doit détruire toutes les forteresses ennemies pour gagner.

Le baron *NEUTRE* doit remplir les conditions du loyal comme du chaotique.

Défendez votre château principal à tout prix. S'il est détruit par des adversaires, vous perdez la partie.



Promotions

Un baron est promu s'il atteint l'un des buts suivants :

- Monter à un niveau de popularité de 55% (les exigences accroissent avec chaque niveau) avec 50 édifices par niveau.
- Détruire la première (et seulement la première) forteresse d'un ennemi de basse intelligence.
- Détruire la première (et seulement la première) forteresse d'un ennemi d'intelligence moyenne.
- Détruire la première (et seulement la première) forteresse d'un ennemi d'intelligence élevée.

Les promotions possibles sont :

1. Baron/Baronne
2. Vicomte/Vicomtesse
3. Comte/Comtesse
4. Marquis/Marquise
5. Duc/Duchesse
6. Archiduc/Archiduchesse
7. Prince/Princesse
8. Roi/Reine
9. Empereur/Impératrice

Nommez votre personnage

Quand cela vous est demandé, tapez le nom de votre personnage. Il peut être de n'importe quelle longueur mais nous suggérons de n'utiliser que six caractères ou moins. Les noms plus longs sont automatiquement abrégés dans la plupart des écrans de jeu.

Placez votre château

Après avoir créé votre leader, il est temps de placer votre château principal. Cliquez sur le bouton *PLACE*.

Parfois, de l'eau ou un terrain escarpé dans le secteur empêche d'y placer le château principal. Si cela se produit, allez dans un autre secteur. La description de terrain à côté du bouton *PLACE* indiquera les emplacements de château adéquats.

La construction commence immédiatement ; vos loyaux sujets commencent à peupler la terre.

Important : dès que vous avez placé votre château principal, des forteresses ennemies apparaissent sur la carte.

Créez les membres du groupe

Pendant que la construction de votre château principal se déroule, explorez les terres qui l'entourent. Il peut y avoir jusqu'à quatre autres membres dans votre groupe. Plutôt que des châteaux, ces personnages construisent des « forts ». Un fort devient le point central de son propre domaine sur vos terres.

Les forts doivent être construits à une certaine distance du château principal. Plus ils sont espacés, plus il est difficile aux différents domaines de se défendre mutuellement dans l'éventualité d'une attaque de monstres.

Trouvez de bons emplacements pour ces forts rapidement, créez les autres membres de votre groupe et faites leurs entamer la construction. Les hordes monstrueuses croissent ! Essayez de créer un groupe équilibré. Chaque classe de personnage a ses avantages et ses inconvénients, mais une mélange de classe sera mieux à même d'explorer, construire, grandir, combattre et conquérir.



CONSTRUIRE LES EDIFICES

Quand vous déplacez le curseur sur la carte postale, il change de forme : c'est parfois un œil, parfois une pelle. L'œil indique que vous pouvez examiner une unité cf. « Observer Des Unités » page 17.

La pelle indique un emplacement possible pour des édifices. Réferez vous à la carte des édifices pour avoir des informations sur les différents édifices, leur prix ; les revenus qu'ils peuvent rapporter, leur taille, etc. ...

Note : Une unité doit être présente pour que vous puissiez utiliser une pelle.

Pour commencer l'édification cliquez sur un endroit vide. Un message apparaîtra sous la carte postale et un menu sous la vue aérienne. En cliquant sur les différentes scènes vous pourrez opérer les fonctions décrites ci-dessous.

Terres Vierges

Si l'endroit est libre, le message dira quelque chose du genre « Maison de guerrier : procure plus de logement. Antoine le Guerrier devra payer 10 PO sur 96. Caisse de 26 PO. » Cela signifie que le prochain édifice que vous érigerez en cliquant sur *PLACE* est une maison de Guerrier. La structure donnera plus de logement. Antoine le Guerrier est le leader qui payera pour la maison et dont le peuple obtiendra le logement. L'édifice coûte 10 des 96 pièces d'or qu'Antoine a dans ses coffres. La Caisse est expliquée plus loin dans « La caisse commune » page 10.

Si vous cliquez sur *PLACE*, le peuple d'Antoine commencera à construire la maison de guerrier. Elle sera édifée là où vous avez cliqué et coûtera 10 PO à Antoine. Quand la maison sera finie, les gens d'Antoine s'y installeront.

Pour bâtir un édifice différent, cliquez sur le bouton *CHANGER EDIFICE*. Une liste des édifices, les moins coûteux en haut, apparaît. Sélectionnez un pour voir son prix et ses bénéfices. Pour commencer la construction cliquez sur *PLACE*.

Si vous changez d'avis en ne voulez pas construire un édifice, cliquez sur **TERMINE** ou sur le bouton droit de la souris.

Chaque secteur de la carte est fait de quatre carrés de terre : au fond à gauche, à droite, au fond à droite. Chacun est un emplacement potentiel pour un édifice. Certains peuvent être couvert d'eau, et ainsi non disponible à la construction. Certaines pentes escarpées ne peuvent être aménagées que par des fermes ou des murs.

Certains grands édifices requièrent deux carrés de terre. Si vous avez l'intention de construire une grande structure, assurez vous que le carré à droite ou à gauche de celui où vous cliquez est vide afin que la structure tienne. Référez vous à la liste des édifices pour savoir quelle est leur taille.

Arbres, rocher et marais

Tout les terrains vierges ne sont pas dégagé et prêts à être construits. Vous trouverez aussi des arbres, des rochers et des marais. Quand vous cliquez sur l'un d'eux, un message et des boutons différents apparaissent :

Arbres

Les arbres peuvent fournir de la nourriture et des revenus mais vous devez les « revendiquer » avant. Quand vous cliquez sur un arbre, le message vous donne sa valeur de moisson et vous demande si vous voulez le revendiquer. Pour

qu'Antoine revendique l'arbre, cliquez sur le bouton **REVENDIQUER**. La construction commence. Quand elle est terminée, Antoine possède l'arbre, et la nourriture et les revenus qu'il produit vont dans ses greniers et ses coffres.

Pour laisser l'arbre, sélectionnez **TERMINE**.

Les elfes sont les meilleurs pour cultiver les arbres ; ils peuvent en obtenir plus de nourriture et de revenu que les autres classes de personnage.

Les nains sont les meilleurs pour trouver les minéraux dans la roche ; leur chance d'en trouver est supérieure à celle des autres classes de personnage.

Rochers

Dans certains rochers se trouvent des veines de gemmes, de fer ou d'or. Quand vous cliquez sur un rocher, le message dit : « Doit on fouiller à la recherche de minéraux ? C'est Antoine qui est actif. » Pour demander au peuple d'Antoine d'exploiter le rocher, cliquez sur le bouton **EXPLOITER**. S'ils trouvent des minéraux, ils commenceront à construire une mine. Sinon, ils emporteront le rocher, dégageant ainsi l'espace pour la construction.

Pour dégager directement le terrain, cliquez sur le bouton **DEPLACER**. Les

gens emporteront le rocher sans y chercher des minéraux.

Cliquez sur *TERMINE* pour laisser le rocher.

Marais

Les marais peuvent gêner la construction. Cliquer dessus fait apparaître deux boutons : *COMBLER* et *TERMINE*. Pour ordonner au peuple de l'individu actif de remblayer le marais, sélectionnez *COMBLER*. Cela prend du temps. Quand ils auront fini, vous aurez un emplacement dégagé pour la construction. Cliquez sur *TERMINE* pour laisser les marais.

Le propriétaire d'un édifice peut être ou ne pas être le même que l'individu actif. Il est important de comprendre la différence. Le propriétaire possède l'édifice : il en reçoit les bénéfices et paye son entretien. L'individu actif est celui qui fera la prochaine action de construction ; il construira le prochain édifice, même si d'autres structures sur l'écran sont possédées par quelqu'un d'autre.

Construction en cours

Pour vérifier le progrès de la construction d'un édifice, cliquez dessus avec la pelle. Vous verrez un message de ce type : « Place du marché : complétée à 18% . Possédée par Antoine. C'est Antoine le Guerrier actif ». La structure est terminée à 18% et Antoine en est propriétaire. A droite, les boutons *CHOMER* et *TERMINE* apparaissent. Si vous voulez interrompre la

construction cliquez sur *CHOMER*. L'or que vous avez dépensé sur l'édifice sera perdu.

Cliquez sur *TERMINE* pour continuer la construction.

Expansion automatique

Au fur et à mesure que plus d'unités rejoignent vos terres, elles iront dans les terres vierges. Des maisons vont surgir. Chacun de vos cinq leader recrute des serviteurs qui ont besoins d'un endroit pour vivre, aussi construisent ils. Pour empêcher l'expansion automatique, débranchez l'option Auto-Bâtir sur l'écran du leader.

La caisse commune

Certains édifices produisent des revenus. Dix pour cent de ces revenus sont prélevés par le leader en tant que dîme gardée en réserve pour les temps de crise. Les places de marché permettent au leader d'utiliser cette caisse commune. Chaque marché donne un accès à 10% de la caisse. Par exemple, si la caisse totale est de 200 PO, trois places de marché permettront à Antoine le Guerrier d'utiliser 30% des 200 PO, donc 60. ainsi, si l'information sur la maison de guerrier dit : « Antoine le Guerrier devra payer 10 PO sur 5. caisse de 60 PO. » Antoine a les moyens de construire la maison puisqu'il peut utiliser les 5 pièces d'or restantes ainsi que 5 PO supplémentaires prises sur les 60 de la caisse. Cela peut également s'appliquer aux extensions et aux réparations.



EDIFICES TERMINES

Vous devez avoir une unité dans le même secteur qu'un édifice pour y avoir accès. Cliquez avec la pelle sur un édifice pour faire apparaître l'information le concernant. Un message comme celui-ci apparaîtra : « Maison de Guerrier (8/8), possédée par Antoine. C'est Antoine le Guerrier actif. L'extension coûte 150 PO sur 926. Caisse de 212 ».

Le nom de l'édifice vient en premier. Ensuite apparaît son état. Un état parfait est de 8 ; le chiffre à gauche est l'état actuel. « 8/8 » signifie que l'édifice est en parfait état. Ensuite vient le propriétaire, puis le prix de l'extension, suivi du nombre total de pièces d'or disponible dans la caisse commune.

En plus de ces informations, une colonne de boutons d'options apparaît sur le côté droit de l'écran :

Information

En cliquant sur le bouton *INFORMATION*, vous voyez des informations supplémentaires concernant l'édifice plus particulièrement, combien d'or l'édifice rapporte et coûte, et s'il procure du logement ou de la place pour le grain. *INFORMATION* pour faire apparaître les informations d'état/propriété/extension.

Réparation

Si un édifice est abandonné, si un combat se déroule dans le secteur ou si le propriétaire de l'édifice est à court d'argent, son état se dégrade. L'édifice aura l'air taché et délabré.

Quand l'état atteint 0, la structure s'écroule. Note : les forts et les châteaux ne s'écroulent que si une unité ennemie partage le secteur avec eux pendant un certain temps, quel qu'en soit l'état.

Les édifices se dégradent à des rythmes différents. Certains, tel les grandes tours, durent longtemps ; alors que d'autres comme les places de marché, s'écroulent presque immédiatement quand on les délaisse ou quand on y a un combat. Plus la durabilité d'une structure est élevée, plus elle dure longtemps. Référez vous à la carte des édifices pour connaître la durabilité de chaque édifice.

Pour réparer un édifice, cliquez sur le bouton *REPARER*. Si vous avez les moyens de la réparation, elle commence immédiatement.

Extension

La plupart des édifices peuvent être étendu. Une extension est une aile ou une fortification rajoutée à un édifice pour le rendre plus utile ou plus rentable. Les édifices qui peuvent être amélioré peuvent être étendus deux fois. Un édifice doit être en état 8/8 pour qu'une extension soit possible. Si l'état est inférieur à 8, l'option « étendre » est remplacé par « réparer ».

Pour étendre un édifice, cliquez sur le bouton *ETENDRE*. Si vous en avez les moyens, la construction de votre extension commencera.

Récupération

Cliquez sur *RECUPERER* pour détruire un édifice. Vous recevrez une petite quantité d'argent. Vous pouvez également utiliser *RECUPERER* pour détruire des édifices ennemis capturés ; toutefois, il pourrait être plus judicieux d'en devenir propriétaire (cf. Changement de propriétaire).

Démolition

Vous ne pouvez pas faire de la récupération sur une forteresse ennemie. Pour la détruire (et empêcher de créer d'autres monstres !) choisissez l'option *DEMOLIR*.

Changement d'individu actif

Quand vous cliquez sur un édifice, l'individu actif est le propriétaire de l'édifice. Si vous voulez en changer, cliquez sur *CHANGER D'ACTIF*. Une liste

des individus apparaîtra. Cliquez sur celui que vous désirez. Vous ne pouvez choisir qu'un individu qui a une unité dans le secteur. En d'autres termes, vous ne pouvez choisir Antoine le Guerrier que si l'un de ses guerriers est sur l'écran.

Changez d'individu si vous voulez que ce soit un individu différent qui entreprenne la construction, la démolition, l'extension ou la réparation que vous prévoyez.

Changement de propriétaire

Vous pouvez transférer la propriété d'un édifice d'un leader à un autre. Parfois, un édifice servira mieux les intérêts de tel membre du groupe. Par exemple, un leader appauvri pourrait avoir besoin des de la mine d'un leader riche. Pour changer la propriété, changez d'abord d'individu actif en faveur du futur propriétaire, puis cliquez *NOUVEAU PROPRIO*. Vous ne pouvez choisir qu'un individu qui a une unité dans le secteur.

Terminé

Quand vous cliquez sur un édifice, le jeu s'arrête pendant que vous décidé quoi faire. Cliquez sur *TERMINE* pour reprendre la partie.



CONTROLLER LE JEU

Les pyramides

Les pyramides se situent à droite de l'écran, une pour le Baron et une pour chacun des autres leaders.

Utilisez les pour dire aux unités quelle combinaison des trois actions principales elles doivent suivre dans chaque secteur.

Modifier une pyramide ne change les priorité que pour les unités qui se trouvent dans le secteur que vous voyez. Pour changer les priorités ailleurs, allez dans ce secteur et modifiez y la pyramide.

Pour modifier une pyramide, cliquez dessus. Une version plus grande apparaîtra sous la petite fenêtre. Ensuite cliquez sur la grande pyramide et faite glisser son sommet. Pour accroître l'aire de la pyramide pour une action, vous devez ELOIGNIER le sommet du label de cette action. Par exemple, pour dire aux gens de construire plus, tirez le sommet vers le haut de l'écran ; l'aire rouge sombre deviendra plus vaste.

Recruter

La portion jaune de la pyramide représente la quantité de recrutement que vous désirez de la part des unités présentes sur l'écran. Plus il y a des jaune dans la pyramide, plus les unités recruteront. Le recrutement attire de nouvelles unités de premier niveau sur vos terres et accroît la taille des unités existantes.

Entraîner

La partie rouge clair de la pyramide est pour l'entraînement. Un fort pourcentage de rouge clair signifie qu'il y aura plus d'entraînement et que les unités existantes monteront en niveau plus rapidement. Les unités de haut niveau sont plus puissantes et meilleurs au combat : elles ont plus de points de vie et de meilleurs sorts magiques.

Si une pyramide est réglée de telle façons qu'il y ait 0% de construction, les édifices ne seront JAMAIS terminés. Une fois qu'une construction est en cours, seules les unités présentes sur l'écran y aideront. Ainsi, si un édifice est construit pour Antoine le Guerrier, Seline le Mage travaillera dessus si certains de ses mages sont sur l'écran. Pour terminer un édifice plus rapidement, réglez la pyramide au maximum de construction pour chaque leader dont une unité est présente sur l'écran.

Construire

Si vous voulez que votre peuple finisse les édifices plus vite, augmentez la portion rouge sombre de la pyramide. C'est une bonne idée d'utiliser un maximum de « construire » au début du jeu afin que votre peuple termine ses châteaux rapidement et prenne un bon départ. Assurez vous de modifier la pyramide une fois la construction terminée. Une combinaison de 100% de construction ne donne ni recrutement ni entraînement.

Régler simultanément plusieurs pyramides

A l'occasion, vous voudrez régler simultanément plusieurs pyramides sur la même position. Pour ce faire, suivez les étapes suivantes :

1. Assurez vous que la vue aérienne est dans la grande fenêtre.
2. Cliquez sur la petite pyramide de leader que vous voulez régler.
3. Ajustez la grande pyramide à la position désirée.
4. Cliquez à nouveau sur la petite pyramide du leader.
5. Puis entourez les unités dont vous voulez régler les pyramides. Cliquez sur un point en haut à gauche de ces unités. Déplacez la souris ; cela créera un rectangle autour des unités. Quand vous avez entouré toutes celles que vous vouliez, cliquez

à nouveau. Toutes les pyramides du leader que vous avez sélectionné seront réglées à la même position dans le rectangle.

Déplacer des unités

En bas de chaque pyramide se trouve un « aimant » horizontal.

Utilisez les pour attirer des unités supplémentaires vers un secteur de la carte. Allez au secteur où vous voulez attirer des unités.

Sélectionnez la pyramide pour le leader des unités que vous voulez attirer, puis cliquez sur l'aimant. Plus vous cliquez loin à droite de l'aimant, plus vous attirerez des unités. Plus vous cliquez loin à gauche moins vous en attirerez. Un message vous dira combien d'unités de ce leader peuvent être attirées et combien vous en attirerez. Si aucune unité n'est disponible, le message dira : « On attire 0 unité sur 0 possible. »

Pour déplacer une seule unité spécifique, préparez la puis augmentez l'aimant. La dernière unité préparée et la première attirée.

Bouton du menu principal

Dans le coin inférieur gauche de l'écran se trouve un bouton carré. Cliquez là pour revenir au menu principal.



Accélérer le temps

Dans Stronghold, comme le temps passe, des événements se produisent. Ceux-ci comprennent la croissance des cités, les déplacements des unités et ceux des ennemis. Pour accélérer le passage du temps, appuyez sur la barre d'espace. Un message dira : « Le temps passe... » Vous verrez les points blancs et marrons se déplacer plus activement sur la vue aérienne et les édifices seront terminés plus vite.

Vous ne pouvez pas accélérer le passage du temps en regardant un combat ; la bataille continuera jusqu'à ce que quelqu'un gagne. Toutefois, vous pouvez aller voir un autre endroit et taper sur la barre d'espace. Le temps passera et le jeu résoudra le combat.

Après avoir placé votre château principal et vos quatre forts, il est bon de sauvegarder la partie au cas où les choses iraient mal et que vous vouliez refaire une tentative.

Interrompre la partie

Au dessus des pyramides se trouve un bouton marqué **PAUSE**. Cliquez là pour interrompre le développement normal des terres. Cela « coupe » le passage du temps ; les événements ne se produisent pas quand le bouton de pause est enclenché. Les édifices en constructions ne seront jamais terminés ; les unités n'iront pas d'un secteur à l'autre ; les ennemis resteront inertes. Les

réglages de pyramides et d'aimants n'entreront pas en compte avant que le jeu ne soit rétabli, mais vous pouvez également placer, étendre, réparer et démolir les édifices. Cliquez sur le bouton **REPRISE** quand vous êtes prêt à reprendre les activités.

Vous ne pouvez pas faire de pause en regardant un combat. Si vous allez voir un combat pendant une pause, la partie reprendra automatiquement jusqu'à ce que le combat soit terminé ou que vous changiez d'endroit.



OBSERVER DES UNITES

Quand il se trouve sur des gens dans la carte postale, le curseur devient un œil. Cliquez sur les gens pour avoir des informations sur leurs unités, pour les entendre parler des conditions de vie dans le coin, pour ajuster leur préparation au combat et pour voir leur leader. Chaque personne sur l'écran représente une unités de plusieurs individus. Chacun des membres d'une unité est de la même classe et du même niveau. La représentation écran de l'unité change au fur et à mesure quelle monte en niveau. Par exemple, une unité de mage du premier niveau porte des robes grises, mais les robes deviennent pourpres quand l'unité monte de quelques niveaux.

Quand vous cliquez sur une personne, un portrait apparaît ainsi que les informations de cette unité. Le portrait change comme l'unité monte en niveau et montre une

meilleur armure, de meilleures armes, etc. que l'unité reçoit en gagnant de l'expérience.

La première ligne d'information est la classe de personnage. En dessous se trouve quelques chose comme « Unité de 6 » qui indique le nombre d'individus qui composent l'unité. La ligne suivante vous indique quel membre du groupe est le leader de l'unité : par exemple, elle pourrait dire : « Loyale envers Antoine. »

Quand vous cliquez sur le bouton *LEADER* (voir ci dessous), l'information donné sera à propos d'Antoine.

Ensuite apparaît le niveau de l'unité et les points d'expérience (EXP). Le nombre à gauche représente les EXP accumulés jusqu'ici ; à droite se trouve le nombre nécessaire pour monter au prochain niveau. Par exemple, 100/4000 signifie que le personnage a 100 EXP et a besoin d'en accumuler 4000 pour monter au prochain niveau.

Les points de vie viennent ensuite. A gauche se trouve le nombre restant ; à droite se trouve le nombre maximum. « 5/12 » signifie que l'unité a 5 points restants sur 12 possibles. Chaque membre de l'unité a le même montant de PV, mais un seul a la fois prend des dégâts au combat. Quand ce membre est battu, le nombre des membres diminue de un et le prochain membre recevra les dégâts au combat.

Ensuite vient la CA, ou classe d'armure. Elle indique la qualité de l'armure que l'unité porte. Plus le

nombre est bas, mieux c'est. CA 10 est pitoyable, CA 1 est excellent.

Le statut de l'arme de l'unité apparaît en dernier. Chaque classe/race de personnage est équipé d'une arme différente. Cela peut ressembler à : « Epée. » Cela signifie que les membres de l'unité utilisent des épées de type courant.

Vous pouvez avoir : « Epée endommagée. » Cela signifie que leurs armes sont usées et ont besoin de réparation. Construisez une boutique de ferronnier pour faire la réparation. Si vous construisez un fabricant d'épées, des armes +1 commenceront à apparaître dans votre ville. Une forge d'armes crée de l'armement +2.

Puis vous avez la description des conditions de vie dans le secteur. Vous pourrez y savoir comment vont les choses, et quels problèmes doivent être réglés. En général, les gens s'inquiètent de l'approvisionnement en nourriture, du logement et de leurs revenus.

Si plus d'une unité se trouve sur l'écran un bouton *SUIVANT* ou *PRECEDENT* apparaîtra sur la droite. Cliquez dessus pour voir une autre unité. En utilisant ces boutons, vous pouvez faire un circuit de toutes les unités (et, pendant le combat, des monstre) dans la carte postale.



Prêt ~ Camp ~ Non affecté

En bas de l'écran du portrait se trouvent trois boutons : PRET, CAMP, NON AFFECTE. Ils se réfèrent au statut de combat de l'unité.

Prêt

Prêt signifie que l'unité est préparée au combat. Les unités préparées sont les premières attirées par les aimants.

Camp

Camp affecte l'unité à la garde d'un secteur. L'unité ne bougera pas du secteur pour quelque raison que ce soit tant qu'elle sera « campée ». En explorant les terres sauvages, les unités entreront dans de nouveaux territoires. En arrivant dans des secteurs inoccupés une unité y campera automatiquement. Les unités campées ne peuvent être attirées par les aimants.

Non affecté

Les unités non affectées sont « non prêtes » et « non campées ». Ce sont des unités en surplus, libres d'être appelées par les aimants. Elles viennent en second après les unités préparées.

Par exemple, vous avez des unités de guerrier, quatre prêtes, quatre campées et trois non affectées. Vous souhaitez attaquer un secteur et vous augmentez l'aimant qui s'y trouve. Le message dit : « On attire 5 unités de guerrier sur 7 possibles. » Les quatre unités préparées et une unité sans affectation vont dans le secteur. Le nombre total d'unités de guerriers disponibles est de sept,

pas douze, car seule les unités préparées et les non affectées peuvent être attirées. Les unités campées restent au camp.



OBSERVER LE LEADER

L'un des boutons sur l'écran du portrait est LEADER. Cliquez là pour obtenir des informations sur le membre du groupe qui est leader de cette unité. Vous pouvez également cliquer sur le nom du leader sur l'écran principal.

Le long du sommet de l'écran se trouvent le nom, l'alignement et la classe de personnage du leader. S'y trouvent également les caractéristiques du personnage : Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution et Charisme. Ces caractéristiques sont directement traduites pour les unités du leader : chaque unité de ce leader aura les mêmes caractéristiques que lui.

Le reste de l'écran contient des informations sur la population, le logement, la nourriture, les réserves de nourriture, l'or, les revenus, la caisse et la popularité.

Population Nourriture Logement

Les leaders sont responsables de la nutrition et du logement de leur peuple, les deux plus grand soucis des gens. Leurs plaintes ou leurs compliments sur l'écran du portrait se réfèrent généralement à ces besoins de base.

Pour voir si un leader procure suffisamment de nourriture comparez la population à la production de nourriture. Si la population est plus importante que la production de nourriture, le peuple aura faim. La nourriture en réserve peut pallier ce problème pendant un certain temps. La nourriture en surplus est placée en réserve pour être utilisée en cas de besoin. Le peuple ne sera pas affamé tant que la nourriture en réserve ne sera pas épuisée.

La « nourriture stockée » est la quantité de nourriture dans la réserve. Une unité de nourriture en réserve nourrit une unité de population pendant un tour. La « réserve de nourriture » représente la quantité maximum de nourriture que le leader peut mettre en réserve.

Les greniers ne stockent pas seulement de la nourriture mais distribuent aussi le surplus aux leader affamés.

Pour vérifier le logement, comparez le à la population. Si la population est plus importante, certaines gens n'auront pas d'endroit pour vivre. Si

votre peuple est à cours de logement, la croissance de la cité s'arrête.

En général, pour maintenir une croissance régulière de la cité, les leader doivent donner plus de nourriture et de logement que nécessaire. Cela encouragera le peuple à faire des enfants et à recruter d'autres gens.

Pour rester en contact avec les besoins de votre peuple, comparez souvent la population à la nourriture et au logement pour chaque leader. Si vous êtes au courant des progrès de chaque membre du groupe, vous serez capable de maintenir un bonheur et une croissance constants pour tous les peuples de la cité.

Or & Revenus

Certains édifices produisent des revenus. Après que 10% de ces revenus aient été mis dans la caisse commune, le reste est crédité au leader. *OR* représente la quantité d'argent accumulé jusqu'ici. *REVENUS* représente la quantité de pièces d'or produite à chaque tour.

Certains édifices coûtent de l'argent en entretien. Cet argent est soustrait des revenus à chaque tour. Si les dépenses d'un leader excèdent ses revenus, ceux ci seront négatif. Des revenus négatif absorbent l'or du leader jusqu'à ce qu'ils atteignent 0; alors les édifices qui demandent de l'entretien commenceront à se dégrader.

Accès à la caisse

Cela fait référence à la quantité d'argent qu'un leader peut sortir de la caisse commune à n'importe quel moment. Pour chaque place de marché qu'il possède, le leader dispose de 10% de la caisse. *CAISSE COMMUNE* donne le total de l'argent contenu dans la caisse.

Popularité

La popularité est déterminées par le moral du peuple sur les terres. Un Baron populaire nourrit et loge correctement la population et s'assure qu'il y a assez d'argent disponible.

Près du centre de l'écran du leader se trouve la charte de popularité.

Souvenez vous : la charte se réfère à la popularité du Baron, pas à celle du leader que vous observez.

Comme une cité croît, le Baron sera promu si la popularité est suffisante pour la taille de cité indiquée. Par exemple :

| | Popularité | Secteur Urbain |
|-------------|------------|-------------------|
| Actuel | 48% | 26 |
| Promotion à | 55% | 50 |

Cela signifie que pour être promu, le Baron doit atteindre 55% de popularité (actuellement à 48%) et que la cité doit atteindre la taille de 50 secteurs (actuellement 26).

L'accroissement de la taille de la cité et de la popularité vont main dans la main. Plus il y a de nourriture et de logement pour le peuple, plus il leur sera facile de

s'étendre, et plus le Baron sera populaire.

Recensement

Cliquez sur le bouton *RECENSEMENT* pour voir une analyse par niveau de la popularité de ce leader. Pour chaque niveau, les personnages sont listés par nombre d'unités et nombre total de gens dans ces unités. Appuyez sur les boutons correspondants pour voir l'emplacement des unités sur la vue aérienne. Cliquez sur la vue aérienne pour aller à un autre endroit.

Propriété

Cliquez sur le bouton *PROPRIETE* pour avoir un compte-rendu de tous les édifices que le peuple d'un leader a construit. Les édifices sont listés par type et par nombre d'extensions. Les nombres entre parenthèses représentent les édifices en construction. Pour voir où sont placés les édifices d'un certain type, cliquez sur le bouton approprié sur la droite. La vue aérienne remplacera la liste des édifices et les emplacements des édifices sélectionnés seront surlignés en rouge. Cliquez sur la vue aérienne pour aller ailleurs.

Baron

L'un des membres du groupe et le « leader des leaders ». Quand le jeu commence il s'agit du Baron. Comme le temps passe, il est celui qui reçoit les promotions. En cliquant sur le bouton Baron quand on observe un leader ou en cliquant

sur l'une des gens du Baron on fait apparaître un écran du leader légèrement différent.

La population, la nourriture, le logement, l'or et la popularité fonctionnent de la même façon que pour les autres leaders. Tous les nombres se réfèrent au peuple du Baron, pas à la population de toute la cité.

Souvenez vous que les boutons *RECENSEMENT* et *PROPRIETE* se réfèrent au peuple et aux édifices du Baron pas à l'entière population de la ville.

Recensement total

Cela donne les niveaux d'expérience combinés de tous les gens de la ville. Vous pouvez cliquer sur un bouton à droite pour voir l'emplacement de toutes les unités de chaque type.

Toutes les propriétés

Cela fait apparaître une liste de tous les édifices de la ville. Vous pouvez aussi cliquer sur un bouton à droite pour voir les emplacements de tous les édifices de chaque type.

Leader suivant

Cliquez sur *LEADER SUIVANT* pour voir les informations concernant un autre leader. Remarquez que le rectangle jaune sur la vue aérienne dans le coin supérieur droit va d'un château à l'autre.



COMBAT

Quand des points clignent en blanc et rouge sur la vue aérienne, un combat est en cours. Le combat se produit entre vos unités et leurs ennemis quand ils occupent le même secteur de la carte. Les monstres ne se combattent pas entre eux. Vous pouvez regarder le combat se dérouler sur la carte postale ou l'ignorer et découvrir les résultats plus tard quand ils seront imprimé dans la zone de texte de l'écran.

Pour attaquer un ennemi, allez le voir dans la carte postale puis allumez les aimants. Les unités préparées, seront les premières à attaquer, suivies par les non affectées. Pour attaquer avec une seule unité spécifique, préparez l'unité puis augmentez l'aimant. La dernière unité préparée et la première attirée.

Le combat dans un secteur continue jusqu'à ce qu'une unité soit battue. Les unités ne peuvent pas être éloignées d'un combat avec les aimants.

Thermomètre de combat

Près du coin inférieur droit de la grande fenêtre se trouve une étroite barre verticale. C'est le « Thermomètre de combat ». Il indique comment le combat se déroule. Le blanc représente vos forces ; le rouge est la couleur de l'ennemi. Si la portion blanche du thermomètre grandit pendant la bataille, vous êtes en train de gagner. Si le rouge commence à

dominer, l'ennemi est en train de vous battre. Hors du combat, ce thermomètre est remplacé par un sablier qui indique combien la saison est avancée.

Incantation

Les mages, elfes et clercs contrôlent leurs propres incantations. Vous ne pouvez pas leur dire quels sorts mémoriser ou jeter. Pendant le combat, ils essaieront d'employer les meilleurs sorts possibles, ainsi les jeteurs de sort de haut niveau seront les plus puissants. Les elfes sont malins : ils choisiront de jeter des sorts ou d'utiliser leurs arcs selon ce qui est plus efficace dans la situation présente.

Sorts

Ci-dessous se trouve une liste des sorts que vos mages et clercs apprennent à chaque niveau d'expérience. Sachez que les sorts de bas niveau, comme projectile magique, deviennent plus puissants quand l'unité monte en niveau. Les elfes jettent des sorts de la liste de mage mais les apprennent plus lentement.

Sorts de mage

| | |
|----------|---|
| Niveau 1 | charme-personne, projectile magique, sommeil |
| Niveau 2 | toile d'araigne |
| Niveau 3 | boule de feu, paralysie, foudre |
| Niveau 4 | charme-monstres |
| Niveau 6 | sort de mort, désintégration, chair en pierre |
| Niveau 8 | charme de masse |

Sorts de clerc

| | |
|----------|--------------------------------|
| Niveau 1 | soins mineurs |
| Niveau 2 | paralysie |
| Niveau 3 | guérison de maladies |
| Niveau 4 | soins majeurs |
| Niveau 5 | soins critiques, doigt de mort |
| Niveau 6 | soin total |



ADVERSAIRES

Dans Stronghold les adversaires sont classés selon l'intelligence. Plus l'intelligence est élevée, plus l'adversaire est agressif. Les adversaires d'intelligence élevée sont les plus susceptibles de lancer une attaque contre vos terres.

Les adversaires humanoïdes (kobold, hobgobelins, mages maléfiques, etc.) construisent leurs propres forteresses. Quand vous attaquez leurs châteaux, vous pouvez aussi revendiquer la propriété de leurs édifices pour ramasser les bénéfices sans payer les coûts d'entretien.

Une liste des adversaires possibles dans Stronghold suit.

• CHAUVE-SOURIS GEANTE

Intelligence faible.

Les chauves souris géantes sont de grands mammifère volants. Elle n'attaquent généralement que si on les agresse.

• CLERC, VOLEUR, GUERRIER ET MAGES MALEFIQUES

Intelligence élevée.

Les clercs, voleurs, guerriers et mages maléfiques sont des groupes d'humains hostiles qui veulent conquérir vos terres.

• COCKATRIX

Intelligence faible.

Le cockatrix est un monstre avec la queue d'un serpent, la tête et les ailes d'un coq. Son contact transforme les personnages en pierre. Un personnage pétrifié est séparé du reste de son unité et reste en place indéfiniment.

• CRACHE-SPORES

Intelligence faible.

Le crache-spores est un champignon agressif qui lance sur ses ennemis des spores, les quelles provoquent parfois la Maladie du Crache-Spores. Une unité malade doit trouver un clerc niveau six (ou plus) ou se rendre dans un

secteur où se trouve un temple. Si l'unité n'est pas guérie, elle mourra et de nouveaux crache-spores apparaîtront. Les crache-spores explosent quand on les tue, infligeant des dégâts à toutes les créatures proches.

• CRAPAUD GEANT

Intelligence faible.

Les crapauds géants sont capables d'amener dans leurs bouche avec leur langue les halflings, les elfes et les nains.

• DRAGON BLEU

Intelligence élevée.

Les dragons bleus sont des lézard intelligents très dangereux, énormes et ailés. Les dragons bleus crachent la foudre. Seuls les unités de haut niveau devraient attaquer le repaire d'un dragon bleu.

• DRAGON ROUGE

Intelligence élevée.

Le dragons rouge est un énorme lézard ailé intelligents et très dangereux. Les dragons rouges ont un souffle enflammé. Seuls les unités de haut niveau devraient attaquer le repaire d'un dragon rouge.

- **FOURMI GEANTE**

Intelligence faible.

Les fourmis noires géantes sont extrêmement protectionniste sur leur territoire.

- **GEANT DE FEU**

Intelligence élevée.

Les géants de feu sont d'énormes humanoïdes avec une peau rocailleuse. Ils sont immunisés à toutes formes de feu.

- **GEANT DE PIERRE**

Intelligence élevée.

Les géants de pierre sont d'énormes humanoïdes avec une peau rocailleuse. Ils lancent des rochers comme projectiles et utilisent des stalactites comme massues.

- **GOBELIN**

Intelligence élevée.

Les gobelins sont de petits humanoïdes laids.

- **GOLEM DE BOIS**

Intelligence faible.

Les golems de bois sont de constructions en bois animées par magie. Ils sont immunisés à tous les projectiles, projectiles magique, armes non magiques et sorts de sommeil, charme et paralysie. Ils sont particulièrement vulnérables aux boules de feu.

- **GRIFFON**

Intelligence faible.

Le griffon est un monstre qui à un corps et un arrière train de lion, la tête, les ailes et les serres d'un aigle. C'est un dangereux monstre volant.

- **HARPIE**

Intelligence moyenne.

Les harpies ont le corps inférieur d'un aigle et le corps supérieur d'une femme sauvage. Leur chant enchanté peut charmer un personnage pendant le combat. Les personnages charmés se tournent contre leurs compagnons et combattent du côté des monstres jusqu'à ce que le sort se termine ou qu'ils soient blessés.

- **HOBGOBELIN**

Intelligence moyenne.

Les hobgobelins sont des cousins des gobelins, plus grand et plus costaud. Ils attaquent avec de grandes lances.

- **HOMME SCORPION**

Intelligence moyenne.

Comme son nom l'indique, cette créature est une combinaison d'homme et de scorpion (géant). Elle utilise un arc long pour le combat à distance. Comme le scorpion géant, l'homme scorpion peut instiller un poison mortel. Seuls les personnages les plus chanceux n'en meurent pas sur le coup.

- **KOBOLD**

Intelligence élevée.

Les kobold sont des petits humanoïdes canins.

- **LOUP GEANT**

Intelligence faible.

Les loups géants sont plus grands et plus féroces que les loups normaux ; ils chassent en grandes meutes.

- **MEDUSE**

Intelligence élevée.

Les méduses ressemblent à des femmes humaines mais ont des serpents verts à la place des cheveux. Le regard d'une méduse transforme les personnages en pierre. Un personnage pétrifié est séparé du reste de l'unité et reste sur place pour toujours.

- **MINDARK**

Intelligence très élevée.

Votre nemesi est un mage maléfique nommé Mindark ; il est obsédé par l'idée de vous détruire. Mindark n'apparaît que dans les mondes Hostiles et Agressifs.

- **MINOTAURE**

Intelligence moyenne.

Un Minotaure est un grand humanoïde avec la tête d'un taureau. Il est extrêmement costaud et donne des dégâts supplémentaires avec chaque coup.

- **NECROPHAGE**

Intelligence moyenne.

Les nécrophages sont des esprits morts vivants immunisés aux armes non magiques et aux sorts de sommeil, charme et paralysie. Leur attaque peut absorber un niveau à la victime.

- **ORQUE**

Intelligence moyenne.

Les orques sont des humanoïdes qui ressemblent à un mélange d'homme et d'animal.

- **PHENIX MINEUR**

Intelligence moyenne.

Le phénix mineur est une créature magique qui ressemble à un grand aigle rouge entouré de flammes. Il ne peut être touché que par des armes +2. Il est immunisé aux sorts basés sur le feu, de charme et de paralysie.

- **SCORPION GEANT**

Intelligence faible.

Le scorpion géant ressemble à un scorpion normal mais a la taille d'un homme adulte. Il est capable d'instiller un poison mortel ; seuls des personnages très chanceux peuvent échapper à la mort instantanée après une blessure de scorpion géant.

- **SQUELETTE**

Intelligence faible.

Les squelettes sont les ossements animés d'humains morts vivants. Ils sont immunisés aux sorts de sommeil, charme et paralysie.

- **STATUE OBSIDIENNE**

Intelligence moyenne.

Cette créature est une statue enchantée animée faite d'obsidienne. Elle est immunisée aux armes non magiques ainsi qu'aux sorts de sommeil, charme et paralysie.

- **TROLL**

Intelligence moyenne.

Les trolls sont de grands humanoïdes carnivores. Ils ont le pouvoir de se régénérer, ce qui signifie qu'ils peuvent se guérir eux même pendant le combat.



La forteresse de ce leader a été détruite. Pour éviter pareil destin, lisez les astuces qui suivent.

• **VAMPIRE**

Intelligence élevée

Les vampires sont des morts vivants puissants immunisés aux armes non magiques et aux sorts de sommeils, charme et paralysie. Ils ont le pouvoir de se régénérer et peuvent donc se guérir eux mêmes pendant le combat. Leur attaque peut absorber deux niveaux à la victime ; ils peuvent aussi jeter des sorts de charme.

• **VER CHAROIGNARD**

Intelligence faible.

Le ver charognard est un ver de 2 m de long capable d'infliger une paralysie en touchant. La paralysie disparaît après quelques touts.

• **VER POURPRE**

Intelligence faible.

Les vers pourpres sont d'énormes vers gluants qui vivent sous terre. Ils ne font surface que pour attaquer. Le combat avec des vers pourpres est très dangereux car on sait jamais d'ou ils vont surgir.

ASTUCES DE JEU

Tout est dans le placement. Prenez le temps de trouver un emplacement stratégique pour votre forteresse. Gardez un œil sur le terrain. Les montagnes et les collines sont très utiles à l'exploitation minière et à la construction des tours mais sont mauvaises pour l'agriculture. Le vert est ce qu'il y a de mieux pour les fermes ; de plus, le fait de placer des fermes contre de l'eau doublent leur rendement. Quand le jeu commence, ne vous inquiétez pas des ennemis qui se massent avant que vous placiez votre château principal. Après cela, trouvez rapidement de bons emplacements pour vos forts. Souvenez-vous qu'alors les ennemis se répandent.

Créez un groupe équilibré. Les forteresses les plus puissantes ont des guerriers pour le combat, des mages pour attaquer les monstres coriaces, des clercs pour les soins et des voleurs pour l'espionnage. Elles peuvent aussi contenir plusieurs des différentes races des elfes qui tirent des bénéfices supplémentaires des arbres et attaquent en tant qu'archers et jeteurs de sorts ; des nains qui sont les meilleurs pour localiser des minéraux et attaquent en tant que guerriers ; et les halflings qui cultivent mieux et voient plus loin que les humains.

Utilisez bien les pyramides. Quand vous construisez quelque chose, réglez la construction au maximum. Ils finiront plus tôt. Quand le secteur est plein, ou quand l'édifice est terminé, réglez à nouveau la pyramide pour recruter ou entraîner ou une combinaison des deux. Souvenez-vous : une pyramide réglée à 0% de construction ne donne aucune construction dans cette zone. La même chose se produit pour l'entraînement et le recrutement.

Faites attention aux arbres. Les unités qui rentrent dans un nouveau secteur ne revendiqueront pas automatiquement les arbres, ni ne les abattront. Vous devez décider qu'en faire. La revendication de quelques arbres produit des revenus et de la nourriture immédiatement, sans dépenses. L'abattage permet de dégager du terrain pour le développement. Dans les deux cas, ne laissez pas les arbres de côté. Les arbres non revendiqués occupent un espace que votre peuple pourrait utiliser de façon plus rentable.

Exploitez tous les rochers que vous pouvez. Les mines sont un bon moyen de créer des revenus ; et vous pouvez en commencer une sans dépenses. Gardez un œil dessus car il leur arrive de s'épuiser. Quand cela arrive, remplacez les par d'autres édifices.

Comblez les marais. Ils ne vous rapportent rien et ils occupent un terrain de valeur ; cela prend du temps pour les faire disparaître. Remblayez les marais aussitôt que possible et utilisez le terrain pour construire.

Gardez un œil sur les unités en expansion. Comme vos terres s'accroissent, des unités se répandront dans des territoires inexplorés. Elles commenceront immédiatement à construire des logements. Quand cela arrive, vérifiez leurs leaders. Peut être ont ils suffisamment de logement. Si c'est le cas, faites leurs commencer des fermes ou un autre type d'édifice dont ils pourraient avoir besoin.

Veillez à ce que aucun membre du groupe ne végète. Pour que les unités recrutent de nouveaux membres, elle doivent avoir de la nourriture et du logement en surplus. La population ne grandira pas s'il n'y a rien à manger et nulle part où loger de nouvelles gens. Les unités construisent d'elles même les logements mais vous devez leur dire de commencer des fermes.

Construisez des marchés. Non seulement les places de marché augmentent la production de vos fermes, mais elles permettent à vos leaders d'accéder à la caisse commune. Plus vous construisez de marchés, mieux votre économie se portera. Vous ne pouvez construire que dix marchés au maximum.

Préparez l'hiver. Pendant les mois d'hiver, la production de nourriture et d'or dans les fermes tombe à 25% de la normale. Les gens seront affamés s'ils manquent de nourriture ; assurez vous donc que leurs maisons, forts et greniers peuvent stocker suffisamment pour tout l'hiver. Les greniers devraient se remplir pendant l'automne, quand les moissons rentrent, et la production agricole montent à 125% de la normale.

Améliorez les édifices. Les édifices étendus apportent de grands bénéfices. Des maisons et des forts plus grands contiennent plus de gens et stockent plus de nourriture. Des fermes étendus produisent plus de nourriture par zone unitaire ; des greniers plus grands aident les gens à passer l'hiver.

Construisez des édifices utiles. Les diverses salles d'entraînement aident vos unités à devenir plus puissantes. Les forges d'armes réparent les épées endommagées et créent des armes magiques. Les auberges accueillent beaucoup de gens et rapportent des revenus. Les murs empêchent les ennemis de passer ; les ponts permettent aux unités de traverser les rivières pour attaquer. Référez vous à la carte des édifices pour la description de tout les édifices utiles.

Prévoyez les grands édifices. Certains édifices ont besoin de deux carrés. Si vous avez l'intention de construire un grand édifice (comme une auberge ou une halle), assurez vous qu'il y ait de la place.

Construisez des tours. Les voleurs voient à quinze secteurs dans les régions sauvages, mais les tours ont une portée de vue d'au moins vingt. Construisez des tours sur les collines ou dans les montagnes pour augmenter cette portée. Quand vos gens peuvent voir une forteresse ennemie, elle apparaît sous la forme d'un petit carré rouge sur la carte.

Les édifices non entretenus se dégradent. Pour que les édifices restent en bon état, une unité au moins doit rester avec eux sur l'écran en permanence. Les édifices se dégradent aussi si des combats se déroulent sur l'écran. Si un édifice est en mauvais état « réparer » apparaîtra à la place de « étendre » dans le menu à droite. Réparez un édifice pour remettre son état à 8.

Les leaders possèdent les édifices, les unités non. Un leader tire des bénéfices des édifices et doit payer pour leur entretien. Mais un leader n'a pas besoin d'avoir l'une de ses propres unités sur un écran pour maintenir un édifice en bon état ; n'importe quelle unité fait l'affaire aussi longtemps que le propriétaire a de l'argent. Donc, un édifice peut se dégrader, même si des unités sont sur l'écran, si le propriétaire n'a plus d'argent.

Attaquez avec vos armées. Les batailles se gagnent en submergeant vos ennemis. Des effectifs supérieurs peuvent vaincre des monstres puissants. Quand vous partez à l'assaut, attirez un groupe important d'unités dans le secteur ; quand elles sont toutes arrivées, qu'elles ont vaincu tous les monstres du secteur, continuez. Essayez d'éviter d'envoyer une armée pour un long voyage sans étapes. Si la destination est éloignée, des unités peuvent se séparer de l'armée, diminuant ainsi vos forces.

Défendez les ponts. Si vous construisez un pont pour traverser une rivière, assurez-vous d'y stationner une unité pour son entretien, et quelques autres pour sa défense.

Surveillez vos revenus. Il est facile de se laisser prendre au jeu de la construction et de l'expansion puis de se retrouver soudain sans argent avec des édifices qui se détériorent. Construisez assez de fermes pour créer des revenus constants. Faites revendiquer et étendre les arbres par les elfes. Ils rapportent autant que les fermes mais ne coûtent rien en construction. Gardez un œil sur les mines : elles finissent par s'épuiser entraînant une chute de leurs revenus. Construisez des auberges quand vous le pouvez. Ne construisez pas trop vite de grands édifices d'entretien coûteux. Il est possible d'avoir des revenus négatifs ; le coût d'entretien des édifices peut excéder le revenu du leader. Si cela arrive, détruisez certains des édifices coûteux, ou bien changez leur propriétaire ; faites passer la propriété des édifices rentables (comme les mines) au leader qui a besoin d'argent ; ou encore revendiquez les arbres et exploitez les rochers. Les arbres et les rochers sont gratuits et produisent de l'argent rapidement.

LISTE DES EDIFICES

Voici une liste complète des édifices de STRONGHOLD.

Chaque édifice a un certain nombre de caractéristiques :

Le constructeur : Quelle classe peut construire ? Certains édifices ne peuvent être construits que par des classes de personnages spécifiques, d'autres par les barons, d'autres encore par n'importe quel personnage.

Le revenu : Combien d'argent peut produire l'édifice à chaque tour ? Un nombre négatif indique combien un édifice coûte pour être entretenu à chaque tour.

Le coût : Le montant nécessaire à la construction.

La capacité : Le nombre de personnes pouvant être hébergées.

Production de nourriture : Quelle quantité de nourriture peut créer l'édifice à chaque tour ? En ce qui concerne les arbres et les fermes, ce nombre tient compte de la production du printemps et de l'été. La production atteint 125% pendant les mois d'été et chute à 25% pendant les mois d'hiver. Autres facteurs : près de l'eau : 200% ; plaines et vallées (vert) : 150% ; collines (brun) : 75% ; montagnes (marron) : 37% .

Réserve de nourriture : Quelle est la capacité de stockage de l'édifice ?

Résistance : Combien de temps tiens l'édifice lorsqu'il est attaqué ou abandonné ?

LES EDIFICES

La clé : les nombres et mots séparés par un symbole slash (/) concernent les extensions. Par exemple, sous la désignation « ferme » se trouvent les mots « Terrain/Ferme/Plantation ». lorsque vous commencerez la construction, il s'agira tout d'abord d'un terrain (première série de nombres). Après la deuxième extension, il devient une ferme (deuxième série de nombres). Si un seul nombre apparaît dans n'importe quelle catégorie, ce nombre restera le même pour tous les niveaux supérieurs.

ARBRE

Arbre/Bosquet/Forêt

(Construit ou revendiqué par les non elfes)

constructeur : N'importe qui

revenu : 1/5/20

coût : 30/400/2000

capacité : 0

production de nourriture : 5/10/30

réserve de nourriture : 0

résistance : N/A

ARBRE D'ELFE

Arbre d'elfe/Bosquet/Forêt

(Construit ou revendiqué par les elfes)

constructeur : ELFE

revenu : 2/6/18

coût : 30/600/4000

capacité : 0/2/10

production de nourriture : 10/20/40

réserve de nourriture : 0/10/100

résistance : N/A

ARENE

constructeur : BARON (niveau duc)

revenu : -25

coût : 5000

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 65

A partir du niveau de promotion « duc », l'entraînement commence à 40% et augmente de 4% à chaque promotion. Une seule arène peut être construite.

ARMURERIE

Maroquinerie/Forge/Armurerie
 constructeur : NAIN ou GUERRIER
 revenu : -10/-20/-30
 coût : 400/1700/5000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 20/40/60

Améliore les armes des unités selon le niveau de l'extension (une unité par tour). N'apporte pas d'amélioration aux armes des mages.

AUBERGE

Pension/Taverne/Auberge
 constructeur : N'importe qui
 revenu : 15/35/75
 coût : 2000/4000/8000
 capacité : 15/35/75
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 30/50/70

BAINS PUBLICS

Bains à vapeur/Maison de bains/Bains publics
 constructeur : CLERC
 revenu : -7/-14/-21
 coût : 700/1400/2800
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 10/20/30

Augmente la taille des unités de 1,2 ou 3 selon le niveau d'extension. Chaque bain agit sur 5 unités en même temps.

BAZAR

Poste de commerce/Foire/Bazar
 constructeur : N'importe qui
 revenu : variable
 coût : 400/800/1600
 capacité : 0
 production de nourriture : +/-5/15/40
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 10/14/22

permet d'acheter 5-15-40 de nourriture pendant la famine ou un surplus au prix de 1 pièce d'or par unité de nourriture. Vous ne pouvez pas acheter de nourriture tant que le stock n'est pas vide. A partir du niveau « comte ».

BIJOUTERIE

Echope/Fabricant d'anneaux/Bijouterie
 constructeur : MAGE
 revenu : -10/-20/-30
 coût : 750/3000/7000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 25/50/70

permet d'obtenir des anneaux de protection (+1,+2 et +3) pour les mages seulement.

BOULANGERIE

Dépôt de pain/Maison de boulanger/Boulangerie
 constructeur : HALFLING
 revenu : 4/8/16
 coût : 800/1500/2800
 capacité : 0
 production de nourriture : 4/8/16
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 20/40/60

Génère des revenus et produit de la nourriture. Le taux de nourriture est de 25% au printemps, 50% en été, 100% en automne et 125% en hiver.

CAMP FORESTIER

Constructeur : N'importe qui
 revenu : -4
 coût : 100
 capacité : 5
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 50
 résistance : 15

Les unités revendiquent les arbres automatiquement après la construction du camp.

CHAMBRE FORTE

Magasin d'échange/Banque/Chambre forte
 constructeur : N'importe qui
 revenu : -2/-8/-24
 coût : 500/2000/8000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve d'or : 2000/10000/50000
 résistance : 10/50/90

Similaire au grenier, mais pour le stockage d'or.

CHATEAU PRINCIPALE

Château principal/Château fortifié/Forteresse
 constructeur : BARON
 revenu : 0/-20/-40
 coût : 0/7000/15000
 capacité : 25/100/350
 production de nourriture : 5
 réserve de nourriture : 375/1500/4500
 résistance : 30/70/99

DONJON D'ELFE

Donjon/Forteresse/Château
 constructeur : ELFE
 revenu : 0/-8/-18
 coût : 0/4500/9000
 capacité : 10/70/150
 production de nourriture : 5
 réserve de nourriture : 75/500/1500
 résistance : 20/40/60

DONJON D'HALFLING

constructeur : HALFLING
 revenu : 0/-10/-15
 coût : 0/1000/4000
 capacité : 20/60/130
 production de nourriture : 5
 réserve de nourriture : 250/900/2600
 résistance : 20/60/130

DONJON DE GUERRIER

Donjon/Forteresse/Château
 constructeur : GUERRIER
 revenu : 0/-10/-20
 coût : 0/1000/4000
 capacité : 20/80/200
 production de nourriture : 5
 réserve de nourriture : 90/400/1100
 résistance : 30/60/90

DONJON DE MAGE

Donjon/Forteresse/Château
 constructeur : MAGE
 revenu : 0/-8/-18
 coût : 0/3000/10000
 capacité : 10/70/150
 production de nourriture : 5
 réserve de nourriture : 50/600/2000
 résistance : 20/40/60

DONJON DE NAIN

Donjon/Forteresse/Château
 constructeur : NAIN
 revenu : 0/-10/-20
 coût : 0/2000/8000
 capacité : 20/70/180
 production de nourriture : 5
 réserve de nourriture : 100/500/1750
 résistance : 30/70/99

DONJON DE VOLEUR

Donjon/Forteresse/Château
 constructeur : VOLEUR
 revenu : 0/-5/-10
 coût : 0/600/2000
 capacité : 20/80/200
 production de nourriture : 5
 réserve de nourriture : 60/280/800
 résistance : 10/20/30

FABRICANT DE FLECHES

Archer/Forgeron/Magasin de flèches
 constructeur : ELFE
 revenu : -10/-20/-30
 coût : 600/2500/6500
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 15/30/50

Au premier niveau vous pouvez faire réparer les arcs (première extension +1, seconde extension+2). Les arcs sont distribué à une unité par tour. Vous pouvez avoir plusieurs fabricants de flèches.

FABRICANT DE JOUETS

Sculpteur sur bois/Fabricant de marionnettes/Fabricant de jouets
 constructeur : ELFE
 revenu : 6/12/24
 coût : 500/900/1700
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 20/40/60

FERME

Terrain/Ferme/Plantation
 constructeur : N'importe qui
 revenu : variable
 coût : 10/500/3000
 capacité : 0
 production de nourriture : variable
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 10/20/30

FORGE

Ferronnerie/Magasin de ferronnerie/Forge
 constructeur : N'importe qui (sauf les mages et les elfes)
 revenu : -10/-20/-30
 coût : 500/2000/6000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 20/40/60

Au premier niveau vous pouvez faire réparer les armes (première extension +1, seconde extension+2). Les armes sont distribué à une unité par tour. Vous pouvez avoir plusieurs forges.

GRENIER

Remise/Entrepôt/Grenier
 constructeur : N'importe qui
 revenu : -10/-25/-40
 coût : 100/600/5000
 capacité : 0
 production de nourriture : 5
 réserve de nourriture : 500/3000/10000
 résistance : 10/30/60

Permet de stocker la nourriture. Les leaders affamés auront automatiquement de la nourriture si nécessaire.

GUILDE DES VOLEURS

Repaire/Marché noir/Gilde
 constructeur : VOLEUR
 revenu : -4/-10/-22
 coût : 350/3000/6000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 10/20/30

JARDIN D'ELFES

Pépinière/Jardin de fleurs/Jardin d'elfe
 constructeur : ELFE
 revenu : -8/-16/-24
 coût : 1000/5000/10000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 10/20/30

Accélère la montée en niveau des unités. Agit sur toutes les unités du leader (pas seulement sur celle du secteur).



MAISON D'ELFE

Demeure/Chaumière/Maison
constructeur : ELFE
revenu : 0
coût : 10/250/900
capacité : 2/7/15
production de nourriture : 0
réserve de nourriture : 10/120/400
résistance : 10/40/80

MAISON D'HALFLING

Loge/Demeure/Maison
constructeur : HALFLING
revenu : 0
coût : 10/100/400
capacité : 2/6/13
production de nourriture : 0
réserve de nourriture : 50/180/520
résistance : 30/60/90

MAISON DE CLERC

Chambre/Refuge/Abri
constructeur : CLERC
revenu : 0
coût : 10/200/800
capacité : 2/10/25
production de nourriture : 0
réserve de nourriture : 30/160/500
résistance : 20/60/99

MAISON DE GUERRIER

Demeure/Maison/Chaumière
constructeur : GUERRIER
revenu : 0
coût : 10/100/500
capacité : 2/8/20
production de nourriture : 0
réserve de nourriture : 18/80/220
résistance : 20/50/80

MAISON DE JEU

Maison de jeu de dés/Maison de jeu de
carte/Maison de jeu
constructeur : VOLEUR
revenu : 5/10/20
coût : 400/700/1300
capacité : 0
production de nourriture : 0
réserve de nourriture : 0
résistance : 10/15/30

Permet de générer des revenus. Augmente le
revenu des auberges aux dépens des autres
membres au taux de 3% par extension, pour un
maximum de 50% des revenus totaux de la
forteresse. Par exemple, si les revenus de la
forteresse sont de 300, une maison de jeu
rapportera 9 PO de ce total si le voleur possède
une auberge. Chaque maison de jeu nécessite
une auberge pour produire des revenus
supplémentaires.

MAISON DE MAGE

Pièce/Chaumière/Manoir
constructeur : MAGE
revenu : 0
coût : 10/300/1000
capacité : 2/5/15
production de nourriture : 0
réserve de nourriture : 15/100/300
résistance : 10/40/80

MAISON DE NAIN

Maison/Résidence/Manoir
constructeur : NAIN
revenu : 0
coût : 10/200/800
capacité : 2/7/18
production de nourriture : 0
réserve de nourriture : 20/100/350
résistance : 30/60/99

MAISON DE VOLEUR

Hutte/Cabane/Maison

constructeur : VOLEUR

revenu : 0

coût : 10/60/200

capacité : 2/8/20

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 12/56/160

résistance : 10/20/40

Accélère la montée en niveau des unités. Agit sur toutes les unités du leader (pas seulement celle du secteur).

MINES

Fer/Or/Gemmes(pas d'extension)

constructeur : N'importe qui

revenu : 50/125/250

coût :

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 10/20/20

MOULIN MAGIQUE

Apothicaire/Labo d'alchimie/Moulin magique

constructeur : MAGE

revenu : 4/8/16

coût : 800/1500/2900

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 20/40/60

Génère des revenus. Donne une chance supplémentaire à la forge, au fabricant de flèches, au bijoutier et à l'armurerie (par ex. armes +3 au mieux de +2). Chaque extension ajoute 3% de chance. Les anneaux de protection ne peuvent excéder +3.

MURS

Mur/Mur robuste/Mur Habité

constructeur : N'importe qui

revenu : -1/-5/-9

coût : 20/50/200

capacité : 0/0/3

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 10/40/80

Bloque le passage des monstres non volants.

OFFICE DE SCRIBE

Office de clerc/office de copiste/Office de scribe

constructeur : CLERC

revenu : 6/12/24

coût : 500/900/1700

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 20/25/30

PLACE DU MARCHE

constructeur : N'importe qui

revenu : 5

coût : 100

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 1

Chacune donne un accès à 10% de la caisse commune. Améliore également les revenus de la ferme et la production de nourriture. (Maximum 10 par leader).

PONT

constructeur : N'importe qui

revenu : -5

coût : 200

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 60



PORTE

Porte/Porte robuste/Porte habité

constructeur : N'importe qui

revenu : -8/-10/-12

coût : 200/300/450

capacité : 0/0/4

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 10/40/80

Bloque le passage des monstres non volants. Les portes permettent le passage des unités amies seulement. Notez que les portes NORD/SUD permettent le passage EST/OUEST et vice-versa.

POSTE AVANCE

constructeur : N'importe qui

revenu : -20

coût : 3000

capacité : 10

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 300

résistance : 50

Crée de nouvelles unités dans un endroit plus éloigné. Possible seulement si le baron devient marquis (1 par niveau).

RESIDENCE DE CONSTRUCTEUR

constructeur : N'importe qui

revenu : -5

coût : 1000

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 50

Vous permet de réparer les édifices endommagés une fois par an. Deux résidences permettent 2 réparation par an, etc..... Jusqu'à 4 résidences possibles.

RESIDENCE DU MAÇON

Four à briques/Maison du

maçon/Résidence du maçon

constructeur : NAIN

revenu : -5/-10-15

coût : 500/750/1000

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 60/75/90

Augment le taux de construction de 10, 20 et 30%. Possible pour 3 édifices en même temps.

RESIDENCE SOCIALE

Club social/Association/Résidence sociale

constructeur : HALFLING

revenu : -10/-17/-24

coût : 750/3500/6000

capacité : 0

production de nourriture : 0

réserve de nourriture : 0

résistance : 30/60/99

Accélère la montée en niveau des unités. Agit sur toutes les unités de leader (pas seulement sur celle du secteur).

TEMPLE

Lieu de pèlerinage/Eglise/Temple
 constructeur : CLERC
 revenu : -5/-15/-25
 coût : 500/4000/8000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 20/40/80

Accélère la montée en niveau des unités.
 Agit sur toutes les unités de leader (pas seulement sur celle du secteur).

TOUR

Petite tour/Tour/Grande Tour
 constructeur : N'importe qui
 revenu : -10/-15/-20
 coût : 500/2000/5000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 300
 résistance : 30/65/99

Permet aux unités de voir la campagne environnante. La portée est de 15 secteurs à la première extension, puis 30 et 45 pour les extensions suivantes. La portée est accrue en altitude.

UNIVERSITE

Ecole/Collège/Université
 constructeur : MAGE
 revenu : -15/-22/-36
 coût : 1000/5000/10000
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 résistance : 30/75/99

Accélère la montée en niveau des unités.
 Agit sur toutes les unités de leader (pas seulement sur celle du secteur).

VERRERIE

constructeur : VOLEURS
 revenu : -8
 coût : 1500
 capacité : 0
 production de nourriture : 0
 réserve de nourriture : 0
 vue : +5
 résistance : 40

Nécessite un niveau de voleur 3 (ou plus).
 Augmente la portée des tours de 5 secteurs.
 Permet également d'avoir des miroirs (1 unité par tour) utiles lors des combats avec les méduses.



CREDITS

Stronghold, développé par Stormfront Studios, Inc.
Stormfront Studios, Inc.

Conception de jeu

Daglow, Chris Green, Cathryn Mataga.

Programmation

Animation des personnages

Graphismes

Bunnet, Kim Moriki, Marina Goldberg, Al Roughton, Chris Green, Arturo Sinclair, John Keester, William M. Sullivan, David Clemons

Séquence d'ouverture

Directeur de projet

Directeur artistique

Directeur technique

Musique & Effets sonores

Archiviste des ressources

Conception de jeu supplémentaire

Mark Buchignani, David Bunnet, Don

Cathryn Mataga

Crispy Green

Kenn Berry, Delphine Louie, David

Arturo Sinclair, David Clemons

Don Daglow

David Bunnet

Marck Burchignani

Steven Scherer

Sean Carson

Marck Manyen, Hudson Piehl

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

Rédacteur du livre des règles

SSI : Rhonda Van

Correcteur du livre des règles

Brown

Producteur

Productrice associé

Testeurs

Tom MacDevitt, Jeff Shotwell

Coordination des tests

Conception graphique et DTP

Leedara Sears

Adaptation Française

Traduction

Impression

Stormfront Studios : Marck Buchignani,

Eileen Matsumi, André Vrignaud, Al

Bret Berry

Rhonda Van

Brian Lowe, Matt Vella, Tommy Petrovic,

Kym Goyer

Louis Saekow, Design : David Boudreau,

Honoré Lawson

Hexagonal

ADOLARC

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG