

# Warhammer

Pour

# Civilization II

Proposé par Cyber Stratège,  
Le magazine des Jeux de Stratégie Informatiques.

Réalisé par Laurent-Xavier Lamory  
Avec l'active participation de Damien Couderc

Premier Scénario : La Naissance

Version 1.1

# SOMMAIRE

<b>I – INTRODUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>III – GÉNÉRALITÉS.....</b>	<b>5</b>
<b>IV – LES FORCES EN PRÉSENCE.....</b>	<b>6</b>
L’EMPIRE.....	6
LA BRETONNIE.....	6
L’ESTALIE.....	6
KISLEV.....	7
LA NATION NAIN.....	7
L’HÉGÉMONIE GOBLINOÏDE.....	7
LE CHAOS.....	7
<b>V – LE VIEUX MONDE.....</b>	<b>8</b>
<b>VI – LES TECHNOLOGIES.....</b>	<b>9</b>
ARBRE COMMUN.....	9
ARBRE HUMAIN.....	10
ARBRE NAIN.....	10
ARBRE GOBLINOÏDE.....	11
ARBRE CHAOTIQUE.....	11
<b>VII – LES UNITÉS.....</b>	<b>12</b>
UNITÉS HUMAINES.....	13
UNITÉS NAINES.....	19
UNITÉS GOBLINOÏDES.....	20
UNITÉS CHAOTIQUES.....	21
AUTRES UNITÉS.....	23
<b>VIII – STRUCTURES &amp; MERVEILLES.....</b>	<b>24</b>
STRUCTURES COMMUNES.....	24
STRUCTURE HUMAINES.....	26
STRUCTURES NAINES.....	30
STRUCTURE GOBLINOÏDES.....	31
STRUCTURES CHAOTIQUES.....	32
<b>IX – DERNIERS CONSEILS.....</b>	<b>33</b>
<b>X – REMERCIEMENTS.....</b>	<b>34</b>

## I – Introduction

Warhammer : ce nom évoque bien plus qu'un simple jeu. C'est en fait tout un univers qui a été bâti autour de l'un des wargames les plus pratiqués de la planète ; un univers complété par la parution, quelques années plus tard, d'un fantastique Jeu de Rôles, qui a su donner au Vieux Monde ses lettres de noblesse.

Ce premier scénario Warhammer pour Civilization II vous offre l'opportunité de prendre le contrôle de l'une des quatre grandes communautés humaines, afin de la mener à son apogée et d'en faire la plus grande puissance de l'ère moderne (2500 sur le calendrier Impérial).

Découvrez de plus de nouvelles stratégies de jeu :

- Envoyez vos valeureux Aventuriers explorer châteaux et donjons pour en récupérer les richesses.
- Développez une Magie de plus en plus puissante afin de fournir des sortilèges à vos magiciens.
- Découvrez un arbre des technologies complètement remanié et différent pour chaque culture en présence.
- Partez explorer les contrées inconnues du Vieux Monde et tentez de refermer les portails chaotiques.
- Aidez les Nains à repousser les tentatives de conquêtes des Goblinoïdes.
- Trouvez et dégagez les passes au sein des montagnes infranchissables du Vieux Monde.
- Méfiez-vous du Chaos, il peut même atteindre vos villes.
- Méfiez-vous des Gobs, aussi stupides que prolifiques.
- Méfiez-vous des Humains, leur cupidité est sans limite.
- Méfiez-vous des Nains, ... Euh... Parce que !

Si vous souhaitez découvrir tous les mécanismes de la construction d'un scénario (et plus particulièrement de celui-ci), ne manquez pas de consulter Cyber Stratèges n°7 à 11, ainsi que les numéros suivants.

## II – Avertissements

L'auteur de ce scénario se doit de préciser que la quasi-totalité de sa connaissance du Vieux Monde provient du Jeu de Rôle. Il tient donc à s'excuser par avance pour toutes les modifications, absences et autres erreurs que les wargameurs pourront y trouver.

Il est évident que les joueurs ayant une grande expérience du Vieux Monde ne manqueront pas de relever des différences ainsi que quelques anachronismes dans le développement des différentes nations en jeu. Certaines sont imposées par la structure évolutive du jeu, tandis que les autres servent à la jouabilité du scénario.

Même si des objectifs ont été désignés, le but de ce scénario est simplement de s'amuser en faisant évoluer une des civilisations humaines du monde de Warhammer. Il peut être considéré comme totalement réussi si vous réussissez à capturer l'ensemble des portails Chaotiques et des cités Goblinoïdes situées au cœur du Vieux Monde.

Afin de conserver un certain équilibre, le (ou les) joueur humain se doit de suivre quelques règles simples (il n'existe aucun moyen d'empêcher un joueur d'effectuer ces actions ; à lui d'être fair-play) :

- Il est interdit de piller les infrastructures (villages, routes, exploitations) non-humaines, sauf celles entourant une cité humaine capturée par l'ennemi.
- Il n'est pas nécessaire de tricher pour gagner.

L'ordinateur est incapable d'utiliser correctement certaines unités, comme le Magicien ou les Aventuriers. Considérez cela comme un privilège de la nation sous contrôle humain.

Chaque chapitre de cette documentation dévoile une partie du fonctionnement de ce scénario. Il est tout à fait possible de le jouer sans la lire (jetez néanmoins un œil sur le chapitre suivant), surtout si l'on connaît l'univers de Warhammer.

Pour finir, sachez que (à mon grand désespoir) la version 1.1 de ce scénario n'est pas totalement finalisée. En effet, les points suivants sont encore à travailler :

- Il se peut que certaines malfunctions dans le jeu de l'ordinateur apparaissent vers la fin d'une partie.
- Le réglage du temps de recherche par rapport à la durée du scénario doit être affiné.
- Si toutes les avancées humaines ont été recherchées, vous devez vous diriger vers les « Tech Supp » de 1 à 6, puis les technologies d'avenir.
- La mise en place des unités est un travail fastidieux et je n'ai pas tenu compte lors de l'élaboration du scénario du facteur sonore. Cela a été ensuite rattrapé du mieux possible, mais certaines unités ne possèdent pas les effets sonores adéquats.
- Quelques unités barbares doivent être changées.

### III – Généralités

Le temps de recherche scientifique est six fois plus long que normalement, ce qui veut dire qu'il est important de bien planifier le choix des nouvelles avancées. De plus, les humains ont environ quatre fois plus de sciences à découvrir que les autres cultures ; un minimum de collaboration est donc primordial pour résister aux Goblinoïdes et surtout aux forces du Chaos.

Le scénario est réglé par défaut sur « Roi » et il est recommandé de jouer à ce niveau ; les habitués de Civ2 ne devraient pas avoir trop de difficulté.

Les changements de gouvernement sont interdits. Les humains sont en Monarchie, les Nains en République, les Goblinoïdes en Communisme et le Chaos en Intégrisme.

Les contacts diplomatiques, les échanges et les vols de technologies sont interdits entre les différentes cultures. Les Diplomates et les Espions ne sont pas disponibles, mais des ambassades sont préétablies entre les différentes civilisations humaines. Notez qu'elles ne prennent effet qu'après un premier contact entre les différentes nations.

Les modifications qu'il est possible d'apporter aux différents terrains sont limitées, consultez la chapitre V pour plus de détails.

Chaque citoyen consomme 3 unités de nourriture (au lieu de 2 dans le jeu normal), il est par conséquent vital de choisir avec soin la position des nouvelles villes (avec un maximum de prairies).

Les « trirèmes » n'ont aucune chance de survivre loin des côtes avant la découverte de la « Pêche en mer » (1 chance sur 2 de couler) et la « Navigation » (1 chance sur 4).

La plupart des infrastructures sont longues à construire et chères à entretenir. Il n'est pas dans l'idée du scénario que toutes les villes soient équipées au maximum. Vous devrez faire des choix et surveiller vos revenus.

Etudiez l'ensemble des caractéristiques de chaque unité. Toutes ont leur utilité, ne vous laissez donc pas aveugler par les seuls scores en attaque et en défense.

Toutes les nations Humaines possèdent deux capitales. La construction d'un Palais dans une autre cité annulerait cette particularité, ne vous laissant plus qu'une seule nouvelle capitale, ce qui entraînerait une augmentation considérable de la corruption. Mais il peut être utile de bâtir un Palais si l'une de vos capitales venait à tomber aux mains de l'ennemi, afin de recentrer le gouvernement de votre civilisation.

Pour de multiples raisons, les Elfes sont absents du scénario. Ils apparaîtront peut-être dans des scénarios plus localisés, en remplacement de l'un des participants actuels. Que les amoureux du peuple Elfique veuillent bien m'excuser...

Pour finir, le monde de Warhammer n'est pas spécialement tranquille et il est sage d'assurer la protection des cités avec au minimum 3 unités (celles-ci servant également au maintien de l'ordre).

## IV – Les forces en présence



L'Empire

Sa force vient de sa position centrale, lui permettant de rapidement prendre contact avec les autres nations. L'Empire est la puissance ayant le plus de chances de repousser le Chaos et est le carrefour idéal pour la circulation des connaissances humaines. Recouvert de vastes et dangereuses forêts, l'établissement de villes importantes n'est guère possible que le long de ses immenses fleuves. A l'ouest, le Reik et les Montagnes Grises forment une frontière naturelle avec la Bretonnie. Les terres du sud sont riches, mais la proximité de la Voûte et des Montagnes Noires rend la région dangereuse. A l'est, Kislev résiste du mieux qu'elle peut face aux hordes du Chaos et à l'avancée Goblinoïde ; une aide militaire est indispensable pour lui permettre de résister à long terme. Les quatre villes de départ de l'Empire sont : Altdorf (capitale), Nuln (cap.), Middenheim et Talabheim. C'est la nation la plus intéressante à jouer.



La Bretonnie

Autre grande puissance du Vieux Monde, la Bretonnie n'est pas en contact direct avec le Chaos. Mais l'activité Goblinoïde est importante et les raids barbares sont réguliers. Le pays est divisé par d'imposants fleuves courant d'est en ouest et ses quelques forêts recèlent de nombreux dangers. Des frontières naturelles protègent la Bretonnie de ses voisins, ces derniers faisant également office de bouclier contre les hordes Chaotiques. Le pays offre un espace suffisant pour une bonne expansion, mais des frictions avec l'Empire et les états du sud sont probables ; un développement axé sur la mer peut permettre la colonisation de terres lointaines, certes plus dangereuses, mais libres de toute occupation humaine. La Bretonnie est la nation offrant la plus grande diversité de jeu. Ses quatre villes sont : Couronne (cap.), Gisorieux (cap), Mousillon et Bordeleaux.



L'Estalie

Sous ce nom sont regroupés les Royaumes Estaliens, Les Cités Souveraines de Tilée et même les Principautés frontalières, si vous arrivez à survivre dans ces contrées dangereuses. L'Estalie est la nation le plus à l'écart des troubles qui secouent le Vieux Monde ; son seul vis-à-vis humain est la Bretonnie et sa voie de développement logique va vers les futures Principautés Frontalières. Son principal problème vient de l'Abjectalie, qui coupe le pays en deux et libère régulièrement des raids Skavens qui doivent être contenus. La recherche maritime est primordiale pour coloniser les quelques îles proches qui peuvent accueillir des cités prospères. Ses quatre villes sont : Magritta (cap.), Bilbali, Remas (cap.) et Tobaró ; c'est la nation la plus isolée, permettant un jeu relativement tranquille.



Kislev

Coincée entre l'Empire, les Montagnes du Bout du Monde et les Terres Incultes du Chaos, la vaillante Kislev doit faire face aux assauts incessants du Chaos et des Goblinoïdes. Heureusement pour elle, ses territoires de Norska sont protégés par quelques forteresses Naines. Selon toutes probabilités les efforts de guerre kislevites risquent de pénaliser ses progrès technologiques, d'autant plus qu'un certain risque de conflit existe avec l'Empire. Il est donc important pour elle de nouer de solides relations avec les deux autres nations afin de protéger ses arrières. Kislev offre un challenge intéressant pour des parties très violentes. Ses quatre villes sont : Kislev (cap.), Praag, Orslö (cap.) et Enreograd.



La Nation Naine

Nation sur le déclin, les Nains n'ont plus la force de reprendre l'offensive face au Chaos et aux Goblinoïdes. Accrochés dans leurs puissantes forteresses des Montagnes du Bout du Monde et de la Norska, ils ne peuvent guère que se défendre ; mais leur présence forme néanmoins un précieux soutien au développement des humains. Le peuple Nain ne dispose pas de colons et doit se contenter de survivre sur ses acquis. Ils sont les fidèles et indéfectibles alliés des humains dans leur lutte contre le Chaos et les Goblinoïdes.



L'Hégémonie Goblinoïde

Arrivant des incommensurables plaines orientales, le peuple Goblinoïde possède une vitalité phénoménale. Plus que la puissance de ses unités militaires, c'est son taux de reproduction élevé qui représente un réel danger pour les hommes. Occupant également la plupart des régions inhabitées du Vieux Monde, la principale menace des « locaux » vient de leur grande mobilité, leur permettant de nombreux pillages autour des cités humaines. Seules l'implantation de postes de gardes et une surveillance accrue des zones à risque peuvent limiter les dégâts causés par les incessants raids Goblinoïdes.



Le Chaos

Surgissant des portails démoniques situés aux marches du Vieux Monde, les hordes du Chaos n'ont qu'un seul but : la destruction de l'humanité. La grande force du Chaos vient de sa facilité à infiltrer les sociétés humaines pour la pourrir directement au cœur. Si le Chaos parvient à suffisamment s'implanter, il existe un risque d'une explosion des portails, ce qui pourrait mener à la destruction des empires des Hommes.

## V – Le Vieux Monde

Très proche de notre Europe, le Vieux Monde se caractérise par ses immenses forêts, ses fleuves imposants et ses chaînes de montagnes infranchissables. La carte a été bâtie sur le modèle de celle présentée aux pages 272 et 273 du livre des règles du Jeu de Rôles, avec les adaptations nécessaires au passage sur Civilization II. Le choix a été fait au départ qu'il serait quasiment impossible de modifier les différents types de terrains afin de conserver l'aspect originel du Vieux Monde. Il n'était pas souhaitable que des hordes de Colons, puis d'Engingneurs, transforment les grandes forêts et les steppes désertiques en zones habitables. De plus, comme chaque citoyen consomme 3 unités de nourriture au lieu des 2 habituelles, les carrés de prairies sont vitaux pour l'établissement de grandes cités. Par chance, l'irrigation (ici transformée en création de villages) donne un généreux surplus de nourriture. Etudiez la carte avec soin, certains emplacements sont réellement plus avantageux que d'autres. Pour finir, n'ayez pas une politique trop expansionniste, le nombre de villes est rapidement limité ; concentrez-vous plutôt sur la création de cités puissantes, judicieusement placées. Voici maintenant les différents terrains ainsi que leurs effets.

Terrain	Nom	Déplacement	Défense	Nourriture	Boucliers	Commerce	Irrigation	Minage	Transformation
	Désert	1	X 1	1	1	0	+1 (16)	-	Plaine
	Plaine	1	X 1	1	1	0	+2 (12)	+1 (16)	Prairie
	Prairie	1	X 1	2	1 ou 0	0	+2 (12)	-	Plaine
	Forêt	2	X 1.5	2	2	0	-	+1 (16)	*
	Colline	2	X 1.5	2	1	0	+1 (16)	+4 (16)	*
	Montagne	3	X 1.5	1	1	0	-	+2 (20)	*
	Hautes Montagnes	*	na	1	1	0	na	na	*
	Toundra	1	X 1	1	0	0	-	-	*
	Marécage	2	X 1	1	0	0	-	-	Plaine
	Terre Inculte	2	X 1	1	0	0	+1 (16)	-	Plaine
	Océan	1	X 1	2	0	2	na	na	na

Les différentes ressources (poisson, gibier, charbon, etc.) donnent de substantiels bonus en nourriture, commerce et production, généralement plus importants que dans le jeu original. Il faut également tenir compte du fait que la présence d'une route (sur la plupart des terrains) ou d'une rivière apporte une unité de commerce supplémentaire ; les cités prospères seront donc situées près d'une côte ou d'un cours d'eau, à proximité de plusieurs ressources. Les transformations possibles des terrains par les ingénieurs sont limitées. Aucun terrain ne donne un important bonus pour la défense, obligeant la construction de forteresses pour une protection efficace.

Les Hautes Montagnes sont en réalité des unités aériennes immobiles, affiliées soit au Chaos soit aux Goblinoïdes ; ce qui implique que ces derniers peuvent traverser la plupart de ces obstacles (toujours placé sur une case de Montagne) sans problème. Les Hautes Montagnes génèrent des zones de contrôle, rendant la majorité des passes infranchissables pour la plupart des unités ; mais peut-être existe-t-il des passages ?

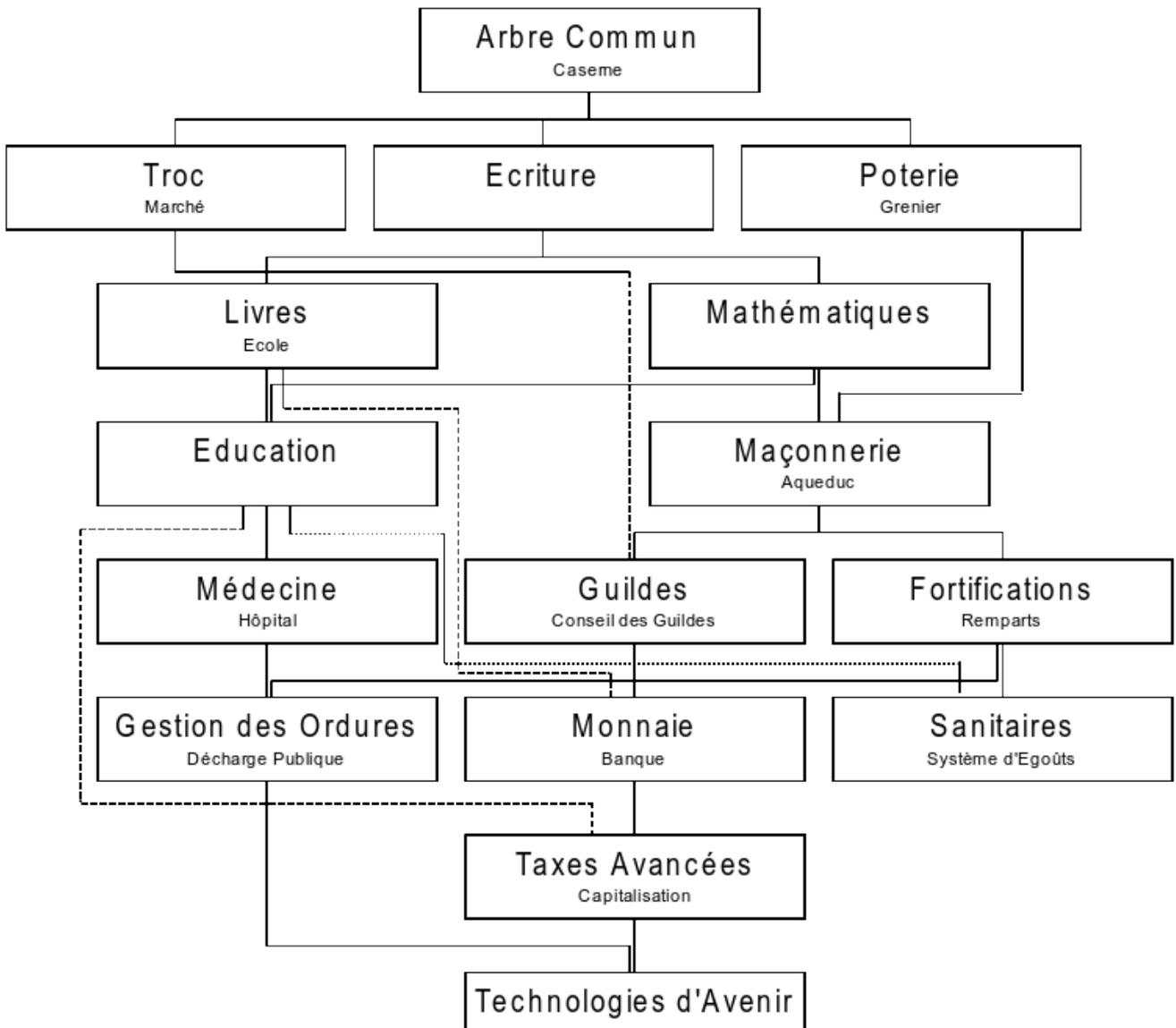
Le gain donné par l'irrigation est toujours de la nourriture et celui du minage de la production. Le chiffre en parenthèse indique la durée nécessaire à un Colon pour effectuer l'opération ; il faut la diviser par deux pour les Engingneurs.

## VI – Les Technologies

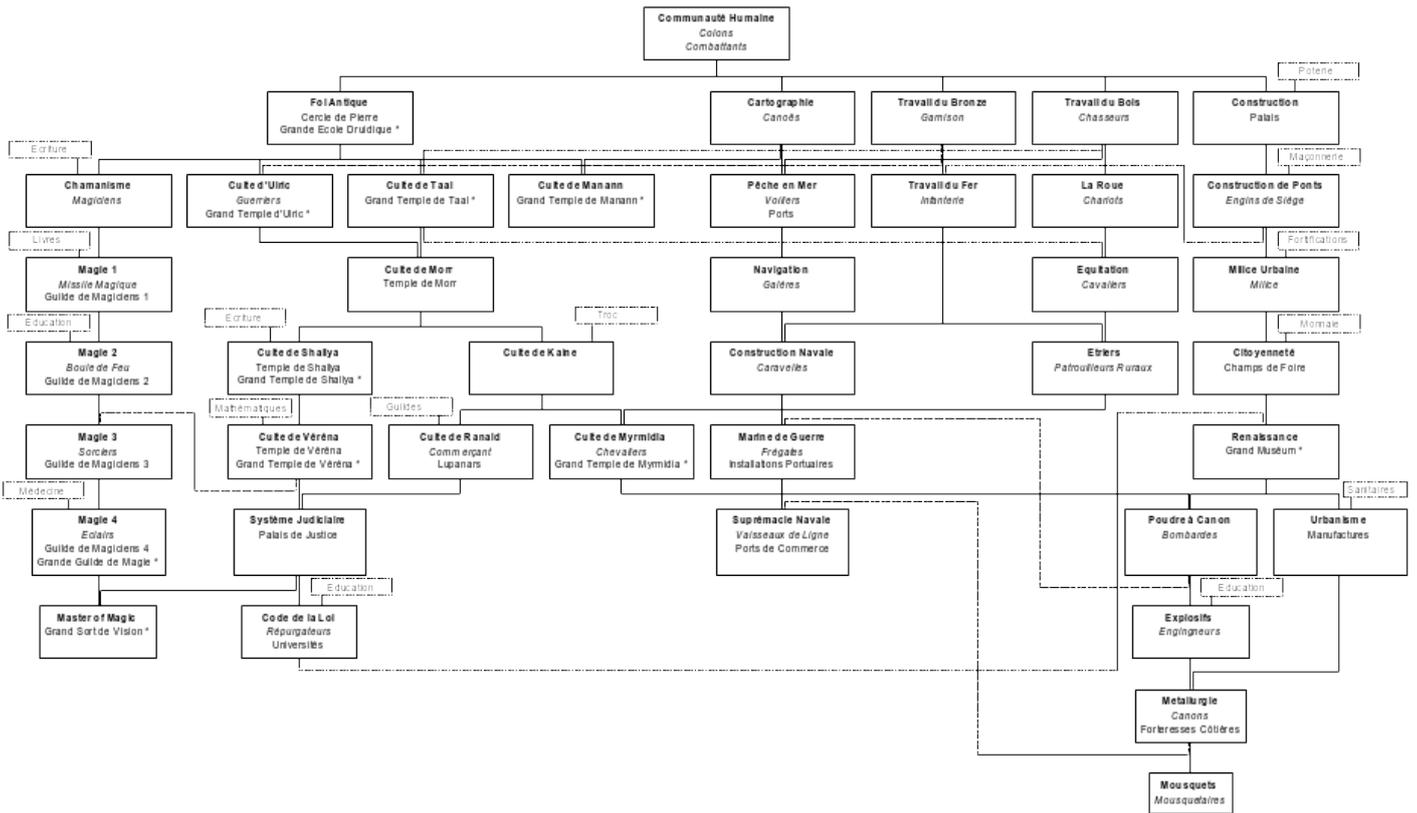
Chaque culture possède son propre arbre des technologies, qui comporte l'ensemble de ses unités ainsi que quelques structures spécifiques (particulièrement pour les humains). Il existe également un arbre commun pour tous les protagonistes, celui-ci ayant deux fonctions. La première est de donner la possibilité à toutes les civilisations d'acquérir certaines structures indispensables, comme les Casernes ou l'Aqueduc ; la deuxième est de limiter la vitesse de développement des arbres de chaque culture en connectant ces derniers à l'arbre commun en plusieurs points.

Notes : dans les arbres qui suivent, les traits en pointillés sont identiques aux traits pleins et ne servent qu'à augmenter la lisibilité de l'organigramme. Les boîtes en pointillés indiquent que l'avancée provient de l'Arbre Commun. L'arbre Humain, en raison de son importance, n'est pas très lisible ; l'idéal est de l'imprimer, après l'avoir copié et agrandi, sur une feuille en position horizontale.

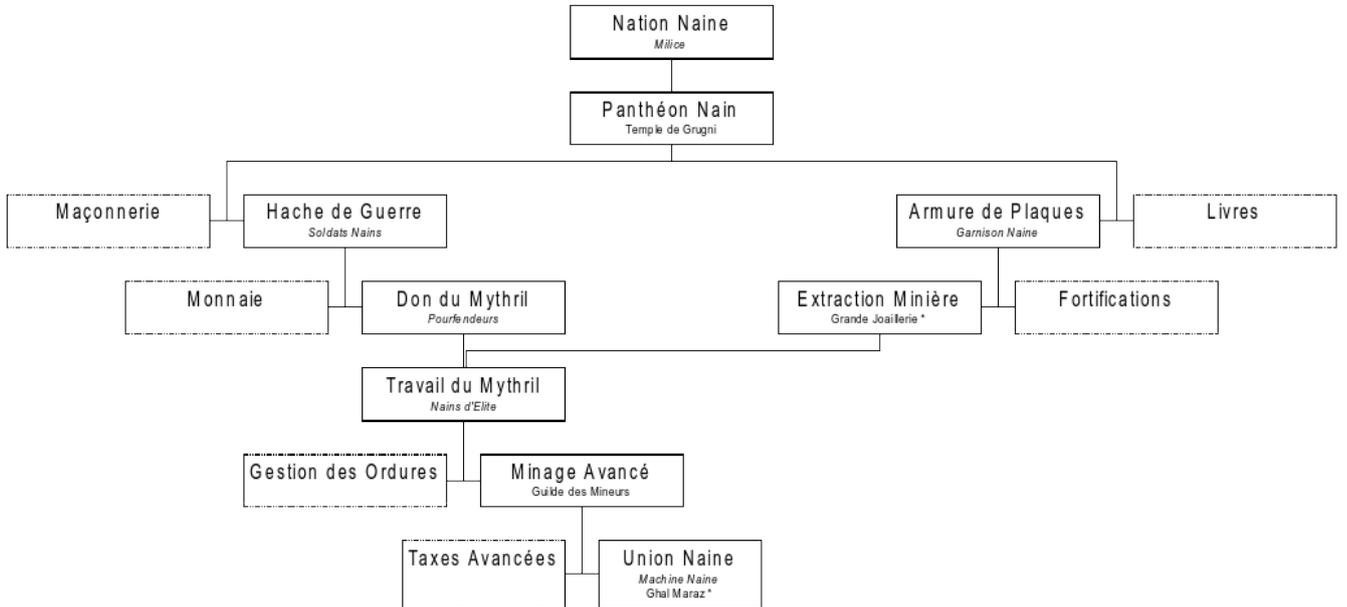
Arbre Commun



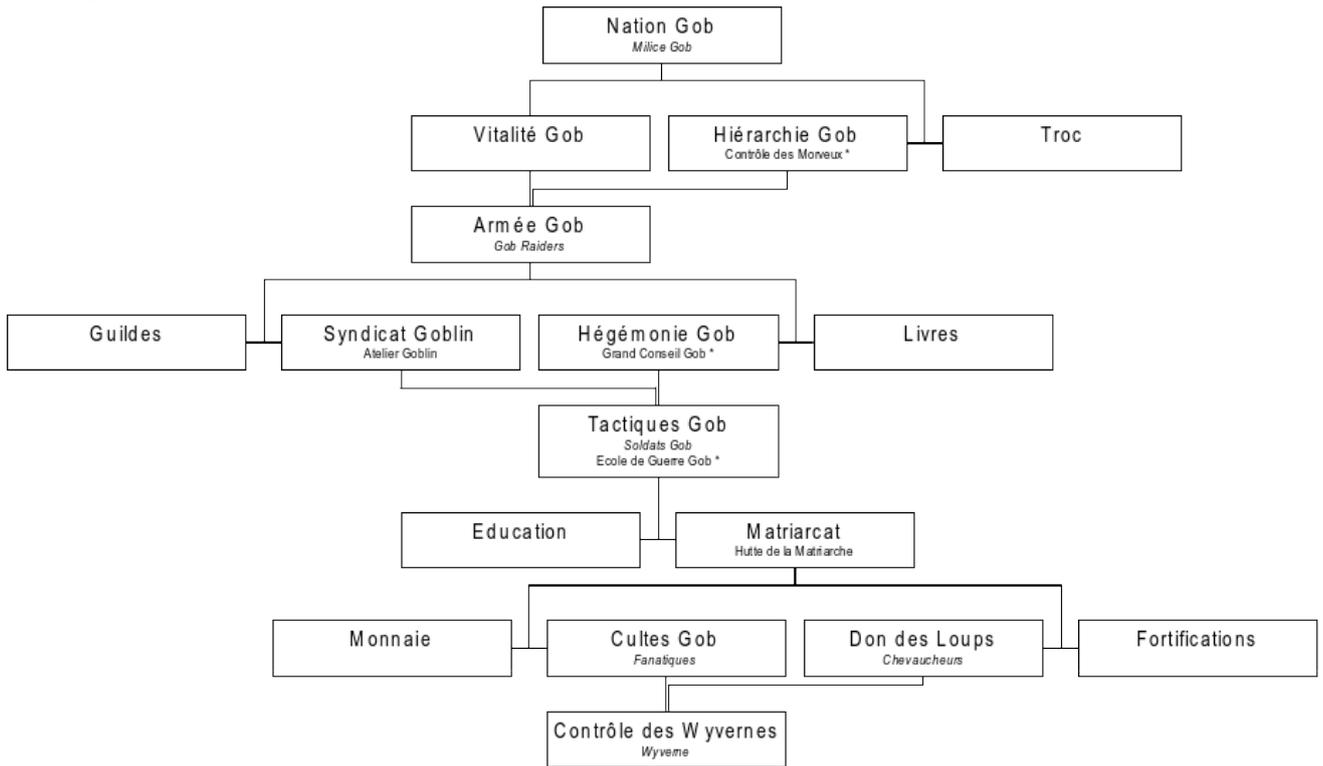
# Arbre Humain



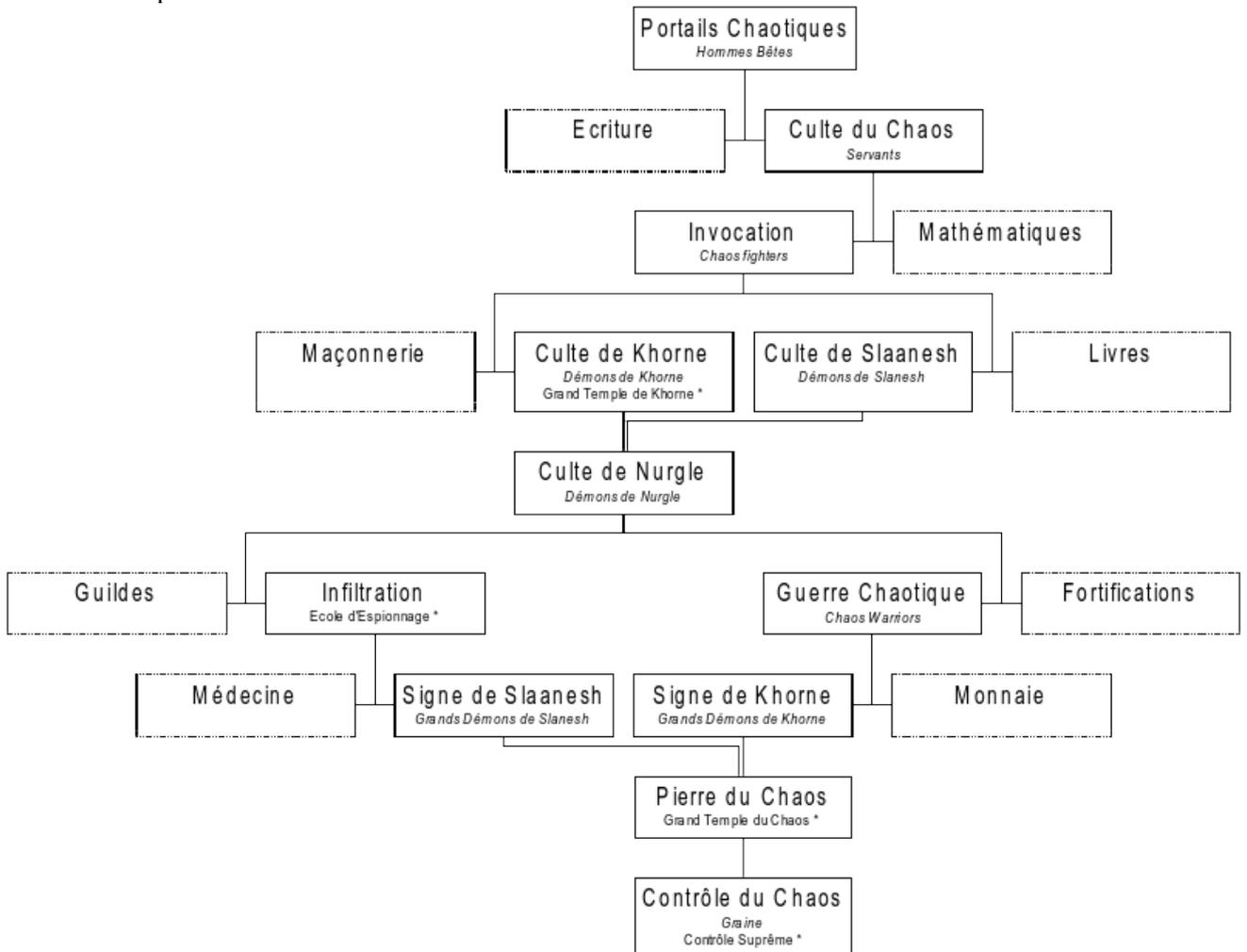
# Arbre Nain



## Arbre Goblinoïde



## Arbre Chaotique



## VII – Les unités

Chaque culture possède ses propres unités, il n'en existe aucune de commune. Jusqu'à la fin du jeu, les scores en attaque et en défense restent relativement bas ; vous devez impérativement prendre en compte les Points de Vie et la Puissance de Tir des unités, ainsi que leurs capacités spéciales pour les comparer. Le large panel d'unités proposé aux humains permet un jeu varié et de multiples stratégies offensives et défensives.

Les multiples erreurs de traduction de la version française peuvent dérouter un utilisateur peu habitué à ce type de jeu. La « Puissance chevaux » ou les « Points ciblés » font référence aux points de vie de l'unité (PV), et correspondent à sa capacité de résister aux coups. Pour calculer la force de ces derniers, le programme utilise la caractéristique « Puissance tir » de l'agresseur.

L'utilisation des différents sortilèges est particulière. En temps qu'unités aériennes, ils doivent impérativement finir leur tour dans une ville, sur une unité pouvant les transporter ou dans une Tour de Sorciers. Pour déplacer une unité « chargée » avec des sorts, **vous devez la bouger en premier**, avant de diriger les différents sorts vers leur nouvel emplacement. Si vous commencez par erreur à déplacer un sortilège, utilisez la touche W pour le faire attendre, jouez l'unité porteuse, et finissez le mouvement du sortilège vers un lieu sûr.

Les abréviations utilisées dans la description des unités sont les suivantes :

- Attaque	:	Att.
- Défense	:	Déf.
- Mouvement	:	Mvt.
- Points de Vie	:	PV
- Puissance de Tir	:	PT
- Vision 2 cases	:	vis
- Ignore les zones de contrôle	:	zoc
- Assauts amphibies autorisés	:	amp
- Sous-marin	:	sou
- Peut attaquer les unités aériennes	:	aua
- Doit rester près des côtes	:	tri
- Ignore les fortifications	:	wal
- Peut transporter les unités aériennes	:	tua
- Peut effectuer des largages	:	lar (non utilisé)
- Troupes alpines	:	alp
- x2 en défense contre les unités se déplaçant à 2	:	che
- Soutien gratuit pour l'Intégrisme	:	int
- Détruit après l'attaque	:	mis
- x2 en défense contre les unités aériennes	:	aér
- Repère les sous-marins	:	rsm

## Unités Humaines



### Colons

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
0	1	1	3	1	60	Terre	Communauté humaine	Explosifs	-

Les Colons sont l'élément de base du développement humain. Ce sont eux qui bâtissent les villages et les colonies minières, construisent les routes et les forts, et surtout fondent les nouvelles cités. Lents et proies faciles pour les monstres en vadrouille, leur grande ténacité peut leur permettre de parfois survivre à l'agression d'une petite unité.



### Engingneurs

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
0	2	1	4	2	120	Terre	Explosifs	-	-

Avec la découverte des Explosifs, les grands travaux deviennent plus aisés. Les Engingneurs travaillent 2 fois plus vite que les Colons et sont capables de transformer quelques types de terrains en zones plus fertiles. Leur défense et leur puissance de tir non négligeable ont font des adversaires à ne pas mépriser.



### Commerçant

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
0	2	1	2	1	100	Terre	Culte de Ranald	-	zoc

Avec l'évolution du commerce, il devient possible de mettre en place des routes commerciales, qui sont sources d'un imposant profit. Mais les riches caravanes sont des cibles tentantes pour les autres nations Humaines, car leur pillage rapporte 25 Or.



### Combattants

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
3	1	1	2	1	20	Terre	Communauté humaine	Culte d'Ulric	-

Equipés d'armes et d'armures primitives, les Combattants ne représentent pas un très grand danger pour leurs adversaires ; pourtant, des vétérans peuvent espérer avoir le dessus sur les plus faibles d'entre eux. Vite obsolètes, les Combattants finissent généralement leur carrière au maintien de l'ordre dans les cités.



### Guerriers

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
5	2	1	4	1	40	Terre	Culte d'Ulric	Code de la Loi	zoc, amp

La foi en Ulric donne de puissants Guerriers, capables de vaincre la plupart de leurs adversaires. Principalement offensifs, leur grande résistance leur permet de passer en force dans des secteurs contrôlés par l'ennemi ; ils sont de plus entraînés pour effectuer des assauts depuis des navires.



### Répurgateurs

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	2	1	5	2	100	Terre	Code de la Loi	-	zoc, amp, aua

Au service de la Loi, les Répurgateurs sont de terrifiants guerriers aussi à l'aise dans la lutte contre les forces du Chaos que dans l'assaut des villes non fortifiées, particulièrement depuis la mer. Grâce à leur haine et à leur fanatisme ils peuvent combattre les unités aériennes et ainsi nettoyer les derniers bastions maléfiques qui n'ont pas été éliminés par les Aventuriers.



### Chasseurs

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
3	1	1	2	1	30	Terre	Travail du Bois	Etriers	zoc, alp

Rapides et discrets, les Chasseurs sont l'unité idéale pour les premières grandes explorations. Par la suite, ils restent utiles pour la surveillance des secteurs isolés, avant la création des patrouilles rurales ou la construction d'un réseau routier conséquent.



### Patrouilleurs Ruraux

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	3	2	2	1	80	Terre	Etriers	-	vis, zoc, alp

Avec la découverte de l'étrier, la création d'unités de cavalerie réellement efficaces devient possible. Leur grande mobilité et leur capacité à lutter contre les incursions Goblinoïdes rendent les Patrouilleurs Ruraux indispensables pour la défense des zones reculées. Habités à couvrir rapidement de d'importantes distances et à surveiller de grandes zones de terrain, ils demeurent utiles même après l'avènement des grands ordres de chevalerie.



### Garnison

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
2	3	1	2	1	40	Terre	Travail du Bronze	Travail du Fer	-

La protection des premières cités humaines oblige la création d'unités militaires spécialisées dans la défense. C'est le rôle des Garnisons, capables une fois fortifiées de résister à la plupart des assaillants, mais elles manquent toutefois de puissance pour ne pas craindre des assauts importants. Leur efficacité est optimale en binôme, avec le soutien d'une Caserne pour assurer le remplacement immédiat des pertes.



### Infanterie

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
3	3	1	4	1	80	Terre	Travail du Fer	Mousquets	-

Le développement du travail des métaux permet de lever des troupes mieux équipées, plus puissantes et surtout plus résistantes dans leur rôle défensif. Il est primordial de remplacer au plus vite les Garnisons vieillissantes par de l'Infanterie afin de pouvoir résister aux assauts des unités ennemies les plus puissantes.



### Mousquetaires

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	3	1	4	2	100	Terre	Mousquets	-	-

La mise au point des armes à feu individuelles donne à l'infanterie une formidable capacité de résistance, particulièrement si elle est protégée par des fortifications. Une fois formés, les Mousquetaires deviennent l'élément indispensable de la défense des cités. Leur puissance intrinsèque leur permet également d'escorter efficacement des unités plus offensives.



### Chariots

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	1	2	2	1	30	Terre	La Roue	Equitation	-

La généralisation de la Roue permet la création d'unités très mobiles, pouvant rapidement intervenir dans les zones urbanisées. Mais sur un champ de bataille les Chariots ne sont pas spécialement efficaces et ils doivent être remplacés au plus vite par des unités montées.



### Cavaliers

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
5	2	2	3	1	60	Terre	Equitation	Culte de Myrmidia	che

Avec la formation d'unités de cavalerie, l'humanité se dote de formations assez puissantes pour assurer la protection des faubourgs les plus éloignés et pour couvrir des offensives d'envergure. Relativement fragiles, les Cavaliers sont néanmoins un soutien important pour une armée en marche et sont utilisés pendant une longue période.



### Chevaliers

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	2	2	4	2	120	Terre	Culte de Myrmidia	-	che, aér

Maîtres du champ de bataille, les Chevaliers sont le fer de lance des offensives de grande envergure. Leur mobilité et leur impressionnante résistance, surtout face aux démons et aux autres unités montées, en font dès leur apparition la principale unité offensive des nations humaines.



### Engins de Siège

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	1	1	2	2	50	Terre	Construction de Ponts	Poudre à Canon	wal

La prise des grandes cités et des positions fortifiées demande la mise au point de machines pouvant percer leurs défenses. Lents mais néanmoins puissants, les Engins de Siège ne sont vraiment utiles que dans ce rôle, protégés par les autres unités composant une armée offensive.



### Bombardes

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	2	1	3	3	70	Terre	Poudre à Canon	Métallurgie	wal, che

La découverte de la Poudre à canon permet l'élaboration d'armes à la puissance dévastatrice, capables d'abattre les fortifications les plus solides. Lourdes et peu maniables, les Bombardes manquent de capacité défensive, bien que leurs effroyables détonations puissent stopper un assaut effectué par une unité montée.



### Canons

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
8	2	1	3	3	90	Terre	Métallurgie	-	wal, che

Version améliorée de la Bombarde, le Canon est à ce jour l'arme la plus dévastatrice de l'humanité. Malgré sa faible défense, une attaque contre une batterie de Canons peut se révéler fatale à la moindre erreur, même si l'assaut direct reste le plus sûr moyen de s'en débarrasser.



### Milice

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	1	1	2	1	30	Terre	Milice Urbaine	-	zoc, wal

Le sentiment d'appartenir à une véritable Nation peut donner aux simples citoyens un courage incroyable en cas de péril extrême. Levée spontanément lors de la prise de cités importantes, les Milices peuvent parfois réussir à en reprendre le contrôle.



### Magiciens

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
3	2	1	2	1	80	Terre	Chamanisme	Magie 3	vis, zoc, tua, alp, che, aér, rsm

Le développement de la Magie va donner aux hommes une nouvelle voie à explorer dans le domaine de la destruction. Peu utiles avant la découverte des sorts offensifs, sauf comme surveillants, les Magiciens prennent ensuite toute leur importance. La présence d'une seule unité de Magiciens largement pourvue en sortilèges au sein d'une armée peut décider de l'issue d'une bataille.



### Sorciers

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
5	2	1	3	2	120	Terre	Magie 3	-	vis, zoc, tua, alp, che, aér, rsm

Magiciens ayant atteint un haut niveau de perfectionnement, les Sorciers remplissent les mêmes fonctions, tout en étant plus efficaces. A l'aide de leurs nombreux sorts, ils peuvent repérer leurs ennemis à distance et se protéger relativement efficacement contre les attaques les plus diverses.



### Missiles Magiques

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	3	3	1	1	20	Air	Magie 1	-	aua, mis

D'une puissance peu élevée, une volée de Missiles Magiques suffit généralement pour affaiblir une unité avant une attaque plus directe. C'est également la première arme utilisable contre les unités aériennes ennemies. Leur faible coût autorise la création d'un grand nombre de ces sortilèges, mais attention, cela risque de dangereusement faire baisser votre production.



### Boules de Feu

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
8	3	4	1	1	30	Air	Magie 2	-	aua, mis

Sortilège plus efficace que les Missiles Magiques, les Boules de Feu sont assez puissantes pour éliminer d'un seul coup les unités les moins puissantes. De toutes façons, quasiment personne ne peut se vanter de sortir indemne d'une telle rencontre.



### Eclairs

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	2	4	1	2	60	Air	Magie 4	-	wal, mis

D'une grande force d'impact, les Eclairs ont également l'avantage de pouvoir aller frapper des cibles situées à l'abri derrière des fortifications. Grâce à leur grande portée, les Sorciers peuvent attaquer des villes à distance respectueuse, obligeant ainsi les défenseurs à sortir de leurs retranchements.



### Aventuriers

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	2	2	4	1	*	Terre	*	-	zoc, amp, aua, tua, alp, che, aér, rsm

Régulièrement, des hommes et des femmes s'unissent et partent en guerre contre les injustices, les félons, et le Chaos en général. Quintessences des plus belles valeurs humaines, ces braves d'entre les braves ont pour spécialité le pillage des vieux donjons et des forteresses maléfiques ; ils reversent une partie de leur butin à leur suzerain, remboursant ainsi rapidement les 50 Or nécessaires à leur engagement. Pour augmenter grandement leurs chances de survie, il est conseillé qu'ils se fassent la main sur quelques monstres errant avant de s'attaquer à l'exploration de donjons (une fois passés vétérans).



### Héros

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
8	3	3	7	2	*	Terre	*	-	vis, zoc, amp, aua, tua, alp, che, aér, rsm

Lors des grands bouleversements, des aventuriers se surpassent et atteignent une renommée qui franchit les siècles : ils deviennent des Héros. D'une puissance hors du commun, leurs actes de bravoure peuvent renverser une situation qui paraît désespérée. Un groupe de Héros vétérans est assez puissant pour finir de nettoyer sans trop de problèmes les donjons et les forteresses qui passent à leur portée.



### Canoës

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités (transporte 1)
0	1	2	1	1	40	Mer	Cartographie	Pêche en Mer	tri, aér

Embarcations rustiques et fragiles, ce sont les Canoës qui permettent aux hommes de commencer l'exploration des océans. Irrémédiablement perdus s'ils finissent leur tour loin d'une côte (jusqu'à la découverte des avancées adéquates), les Canoës sont vite remplacés par des navires plus efficaces.



### Voiliers

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités (transporte 2)
2	1	3	1	1	60	Mer	Pêche en Mer	Construction Navale	tri, aér

Les Voiliers sont les premiers bâtiments à pouvoir véritablement transporter des troupes en vue d'une action offensive. Navire préféré des Pirates, les Voiliers peuvent aussi être des plus utiles pour le franchissement en masse des grands fleuves, particulièrement le Reik. Mais leur relative fragilité ne leur permet pas les traversées en pleine mer.



### Caravelles

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités (transporte 3)
3	2	4	2	1	80	Mer	Construction Navale	-	aér

Avec la construction de grands et solides navires, les océans s'ouvrent à l'exploration humaine. Rapides et sûres, les Caravelles raccourcissent les trajets maritimes et permettent la colonisation de terres lointaines. Avec leur grande capacité de transport, il devient possible de planifier des assauts importants.



### Galères

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités (transporte 0)
4	2	3	2	1	80	Mer	Navigation	Marine de Guerre	tri, aér

Avec les Galères, l'humanité se dote de sa première marine de guerre. Lentes mais possédant un fort pouvoir offensif, ces navires peuvent faire régner leur loi le long des côtes et ils forment le premier barrage face aux raids barbares. Leur conception primitive rend extrêmement dangereux tout déplacement en haute mer.



### Frégates

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités (transporte 1)
5	3	5	2	2	120	Mer	Marine de Guerre	-	vis, wal, aér

Les Frégates sont la séquelle logique des Caravelles ; leurs nombreux canons et leur impressionnante voilure en font de puissants navires de guerre, capables néanmoins de transporter rapidement des unités aux points sensibles. Grâce à leur armement, les Frégates peuvent également prendre part aux assauts contre les cités.



### Vaisseaux de Ligne

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités (transporte 1)
6	3	4	3	3	160	Mer	Suprémie Navale	-	wal, aér

Version plus lourde de la Frégate, les Vaisseaux de Ligne sont les maîtres incontestés des océans. Armés de plusieurs dizaines de canons, ils représentent une sérieuse menace pour les villes n'ayant pas encore mis en place un système de forteresse côtière.

## Unités Naines



### Milice

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	2	1	3	1	40	Terre	Nation Naine	-	zoc

Descendants des vétérans des Guerres Elfiques et Goblinoïdes, les Nains disposent au début du jeu de l'unité la plus puissante. Quasiment indélogeables de leurs forteresses, les puissantes Milices Naines suffisent pour un temps à écarter tous les assaillants.



### Soldats

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	2	1	4	1	80	Terre	Hache de Guerre	-	-

Le perfectionnement des techniques de fabrication des armes donne l'occasion aux nains de mettre sur pied des unités offensives capables de protéger encore plus efficacement leur territoire.



### Garnison

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
3	3	1	4	1	80	Terre	Armure de Plaque	-	-

En parallèle des unités de Soldats, les Nains forment rapidement des troupes spécialisées dans les actions défensives. Les Garnisons Naines sont les meilleures du Vieux Monde jusqu'à l'apparition des Mousquetaires.



### Elites

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
7	2	1	5	2	120	Terre	Travail du Mythril	-	zoc, che

Equipés de ce qui se fait de mieux, les meilleurs combattants Nains sont regroupés en de puissantes formations, pouvant affronter à peu près n'importe quel adversaire, mais avec une préférence certaine pour les Démons.



### Pourfendeurs de Trolls

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	2	1	2	3	80	Terre	Don du Mythril	-	zoc, alp, che, mis, aér

Certains Nains décident de suivre l'étrange voie des Pourfendeurs de Trolls et des Massacreurs de Géants. Véritables machines à tuer, ces derniers ont généralement une existence des plus courtes, mais il est exceptionnel qu'ils partent seuls.



### Machines de Guerre

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
5	2	1	3	3	150	Terre	Union Naine	-	wal, che, aér

Les Nains n'ont pas leur pareil pour mettre au point des Machines de Guerre de toutes sortes, plus ou moins utiles. La collaboration des différents clans permet l'élaboration de Machines efficaces, capables de renverser les défenses adverses.

## Unités Goblinoïdes



### Milice

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	1	1	2	1	30	Terre	Nation Gob	-	zoc, alp

Plus teigneuses que dangereuses, les Milices Goblinoïdes sont composées principalement de Goblins et de Morveux, parfois accompagnés de quelques Orcs. Mais même si elles ne constituent pas une réelle menace, leurs pillages répétés finissent par exaspérer le joueur le plus patient.



### Raiders

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	2	1	3	1	60	Terre	Armée Gob	-	zoc, alp

Les Raiders ne doivent pas être sous-estimés ; bien équipés et entraînés, ces groupes d'Orcs et de Hobgoblins peuvent se permettre d'attaquer beaucoup d'unités humaines en ayant de bonnes chances de vaincre.



### Soldats

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	3	3	5	2	120	Terre	Tactiques Gob	-	-

Cette unité extrêmement puissante est en mesure d'affronter la plupart des troupes humaines grâce à la présence d'Ogres et de Trolls dans leurs rangs. L'arrivée de cette unité laisse présager un redoublement de l'agressivité du peuple Goblinoïde.



### Chevaucheurs de Loups

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
5	2	2	4	2	90	Terre	Don des Loups	-	vis, zoc, alp, che

Une unité montée où se sont les montures les plus à craindre. La symbiose entre les Goblins et cette race de loups géants (les Wargs) est totale, ce qui en fait des adversaires très dangereux, particulièrement pour la cavalerie.



### Fanatiques

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	1	3	2	2	60	Terre	Cultes Gob	-	zoc, che, mis

Dévoués jusqu'au trépas, les Goblins Fanatiques sont armés de sortes de gigantesques marteaux de lancé, qu'ils envoient violemment dans les rangs adverses avec plus ou moins de bonheur.



### Chevaucheurs de Wyvernes

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
12	3	6	6	2	150	Air	Wyvernes	-	vis, wal

Ces puissants animaux, mi-aigles mi-dragons, peuvent être apprivoisés, ce que ne manquent pas de faire les Orcs quand ils dénichent des œufs dans les coins les plus reculés des montagnes du Vieux Monde. Les Chevaucheurs de Wyvernes sont des unités extrêmement dangereuses, à éliminer au plus vite.

## Unités Chaotiques



### Hommes Bêtes

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
3	1	1	3	1	40	Terre	Portails Chaotiques	-	alp, int

Premières unités de la déferlante Chaotique, les Hommes Bêtes représentent une menace à ne pas négliger, leurs multiples traits animaux leur donnant une certaine résistance. Produits d'innombrables mutations, ils sont l'idéale chair à canon des ineffables plans de conquêtes des Dieux du Chaos.



### Servants

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
2	3	1	4	1	80	Terre	Culte du Chaos	-	che, aér

Démons invoqués relativement facilement, les Servants sont spécialisés dans la protection des lieux chaotiques. Offensivement peu puissants mais quasiment impossible à déloger des endroits qu'ils gardent, il est prudent de ne les combattre qu'avec les troupes les plus fortes.



### Combattants du Chaos

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
5	3	3	4	1	120	Terre	Invocation	Guerre Chaotique	zoc, che, aér

Formidables combattants totalement dévoués aux Dieux Chaotiques, les Combattants du Chaos sont craints par tous leurs ennemis, particulièrement les cavaliers. De plus, grâce à leurs différents pouvoirs, ils arrivent sans problème à se glisser entre les lignes de défenses humaines.



### Guerriers du Chaos

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
8	3	3	5	2	150	Terre	Guerre Chaotique	-	zoc, che, aér

Avec l'augmentation de l'activité des portails chaotiques, arrivent des combattants de plus en plus puissants, capables de menacer l'humanité tout entière. Seules les unités humaines les plus fortes peuvent espérer avoir une petite chance de vaincre une troupe de Guerriers du Chaos.



### Démons de Slaanesh

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
5	3	2	5	1	120	Terre	Culte de Slaanesh	Signe de Slaanesh	alp

Ces démons sont de véritables brutes, capables de résister à de nombreuses et importantes blessures. A l'aise sur n'importe quel terrain, les Démons de Slaanesh se déplacent aussi rapidement qu'une unité de cavalerie entraînée. Il ne faut pas se laisser surprendre par leur rapidité, et en cas de percée les laisser s'empaler sur les troupes assignées à la protection du lieu.



### Grands Démons de Slaanesh

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
8	3	2	6	2	150	Terre	Signe de Slaanesh	-	alp

Les mêmes, en plus puissants... Que Sigmar nous protège...



### Démons de Khorne

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
8	3	4	2	2	120	Air	Culte de Khorne	Signe de Khorne	vis, wal

Capables de survoler les champs de batailles et ainsi de rester hors de portée de leurs ennemis, les Démons de Khorne sont de terrifiants adversaires. Leur audace est telle qu'ils attaquent même les cités pour en exterminer les défenseurs. Il est vital pour l'humanité de développer au plus vite des moyens de les combattre.



### Grands Démons de Khorne

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
10	3	6	4	2	150	Air	Signe de Khorne	-	vis, wal

Les mêmes, en plus puissants... Que Sigmar nous protège (deux fois)...



### Démons de Nurgle

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
8	2	1	2	2	60	Terre	Culte de Nurgle	-	zoc, alp, mis

Pourrissants, suintants et rongés par un nombre incalculable de maladies, les Démons de Nurgle ont généralement une durée de vie des plus brève sur ce plan d'existence. Le problème, c'est que peu de créatures vivantes survivent à un contact, même bref, avec cette abomination.



### Graine du Chaos

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
99	3	4	8	2	180	Air	Contrôle du Chaos	-	mis

Les Graines du Chaos sont constitués de la matière même du Chaos. Leur pouvoir de destruction est d'une telle puissance qu'il est impératif de les arrêter avant qu'ils n'atteignent une ville. Surgissant des portails chaotiques, ces sphères planent au ras du sol, permettant ainsi aux unités terrestres de les attaquer.



### Spectres

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
7	4	4	4	1	*	Air	*	-	vis, wal

Ames torturées surgissant d'outre tombe, ces mort-vivants représentent une menace pour toutes les unités. Heureusement, ils sont relativement rares et incapables d'investir une cité.



### Kraken

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
4	4	6	4	2	*	Mer	*	-	vis, sou

Surgissant des profondeurs, les Krakens sont de gigantesques monstres marins capables de couler même les navires les plus puissants. Seule une flotte conséquente est susceptible de les mettre à mal.

## Autres unités



### Pirates

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
7	2	3	3	1	*	Terre	*	-	zoc, amp

Surgissant de l'horizon, les Pirates assaillent régulièrement les villes côtières du Vieux Monde. Seule la constitution d'une flotte conséquente permet de se protéger contre cette nuisance.



### Skavens

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
6	3	3	4	2	*	Terre	*	-	zoc, che, aér

Dans leur sombre et humide cité d'Abjectalie, les Skavens attendent leur heure. Principalement problématiques pour le joueur Estalien, certains raids de ces infâmes rongeurs peuvent néanmoins atteindre le sud de la Bretagne.



### Slanns

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
9	3	3	3	3	*	Terre	*	-	zoc, amp, wal

Personne ne sait d'où viennent ces étranges créatures, mais leur puissance oblige à la plus grande méfiance. Il est conseillé de couler leurs navires avant qu'ils ne puissent débarquer.



### Tour

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
0	5	0	4	1	*	Air	*	-	-

Au plus profond des vastes forêts se cachent des Démonistes, des Nécromants ainsi que d'autres vermines, tous travaillant à la perte de l'humanité. A l'abri dans d'imprenables retraites, ces personnages ont assez de puissance et d'alliés pour échapper à la justice des hommes. Seuls de braves Aventuriers, de puissants Magiciens ou les impitoyables Répurgateurs ont le pouvoir de les mettre hors d'état de nuire. De plus, il semblerait que certains de ces lieux maudits servent de bases opérationnelles pour les raids Goblinoïdes. Leur pillage rapporte 250 Or.



### Donjon

Att.	Déf.	Mvt.	PV	PT	Coût	Domaine	Préalable	Obsolescence	Capacités
0	7	0	7	1	*	Air	*	-	-

Réfugiés au cœur des plus hautes montagnes du Vieux Monde, d'autres ennemis de l'humanité complotent sans relâche. Puissants et disposant de nombreuses troupes, il est sage de confier leur élimination à de puissants aventuriers ou Héros, bien fournis en sortilèges. Leur pillage rapporte 500 Or.

## VIII – Structures & Merveilles

### Structures Communes



Casernes

Coût	Entretien	Préalable	Effets
80	1, 2 puis 3	Arbre Commun	Vétérans

Toutes les cultures ont besoin d'entraîner leurs guerriers pour assurer la sécurité de leur territoire. La présence de Casernes permet la levée d'unités plus puissantes et d'assurer rapidement le remplacement des pertes. Par deux fois, les Casernes humaines deviennent obsolètes et doivent être reconstruites, leur coût augmentant de 1 à chaque fois.



Grenier

Coût	Entretien	Préalable	Effets
60	1	Poterie	Stockage de la nourriture

Avec la construction de Greniers, puis de silos, les différentes communautés peuvent stocker de la nourriture et connaître ainsi un développement plus rapide. Avec cette structure, les cités résistent mieux aux famines et elles grossissent nettement plus rapidement.



Marché

Coût	Entretien	Préalable	Effets
80	1	Troc	Impôts et Luxe

Quand les cités commencent à prendre une certaine importance, la présence en son sein d'un lieu de commerce draine les richesses alentour et lui assure ainsi un bon niveau de taxes ainsi que l'enrichissement d'une (petite) partie de sa population.



Ecole

Coût	Entretien	Préalable	Effets
120	3	Livres	Science

La maîtrise de l'écriture et la découverte de supports pour la faire circuler autorise la création d'institutions distillant le savoir, augmentant le niveau général de la population, ceci multipliant les opportunités de faire de nouvelles découvertes.



Aqueduc

Coût	Entretien	Préalable	Effets
120	3	Maçonnerie	Croissance (de 9 à 12)

Sans la présence de structures adéquates, les cités sont rapidement limitées dans leur développement. La présence d'un approvisionnement constant ainsi que la construction de bâtiments pouvant héberger plus d'habitants leur permet une augmentation importante de leur population.



Remparts

Coût	Entretien	Préalable	Effets
200	3	Fortifications	Défense

Avec le développement des techniques guerrières, il devient primordial d'assurer la sécurité des cités par de puissants remparts, qui en plus de leur formidable pouvoir défensif, protègent la population contre les assauts ennemis.



Conseil des Guildes

Coût	Entretien	Préalable	Effets
200	3	Guildes	Production

L'augmentation du volume commercial d'une civilisation implique une structuration efficace pour optimiser la production ; c'est exactement le rôle des différentes Guildes et corporations. Mais cette organisation hiérarchique laisse facilement place à la corruption, donc à l'infiltration du Chaos.



### Hôpital

Coût	Entretien	Préalable	Effets
120	4	Médecine	Lutte contre le Chaos

La concentration de nombreux êtres humains en un même lieu offre de multiples opportunités au Chaos pour croître en gangrenant la société. Le soin aux malades, particulièrement des plus démunis, ne peut que faire reculer cette perfide infiltration.



### Banque

Coût	Entretien	Préalable	Effets
180	3	Monnaie	Impôts et Luxe

L'argent appelle l'argent... La mise en place de Monnaies officielles implique la création de taux de change entre les états et le développement de structures pouvant facilement manipuler d'importantes masses monétaires : les Banques.



### Système d'Egout

Coût	Entretien	Préalable	Effets
240	5	Sanitaires	Croissance (13 et +)

Cette infrastructure, qui apporte une hygiène inconnue jusqu'alors, est indispensable aux cités ayant atteint un certain stade de croissance pour continuer leur développement ; mais certaines d'entre elles n'en auront jamais besoin en raison de leur implantation dans des terres peu fertiles.



### Décharge Publique

Coût	Entretien	Préalable	Effets
160	3	Gestion des Ordures	Lutte contre le Chaos

Augmentant la propreté générale de la cité, plus particulièrement quand de nombreuses entreprises commencent à s'y installer, les Décharges Publiques, ainsi qu'une gestion efficace des déchets sont un atout important dans la lutte contre le Chaos.



### Capitalisation

Coût	Entretien	Préalable	Effets
*	0	Taxes Avancées	Commerce

Après l'avènement des Banques, les flux monétaires prennent une nouvelle ampleur et peuvent permettre des échanges sur grande échelle, bien au-delà des murs d'une cité, voire des frontières d'un pays. La Capitalisation permet de directement transformer la production en commerce, au bénéfice des taxes, du luxe et de la science.

## Structure Humaines



Cercle de Pierres

Coût	Entretien	Préalable	Effets
60	1	Foi Antique	Bonheur

En vénérant la Déesse primordiale Rahya, les communautés Humaines naissantes lancent les bases du panthéon du Vieux Monde. La manifestation la plus visible du culte sont les Cercles de Pierres et autres pierres dressées, qui unissent la population, lui permettant de franchir plus sereinement les premières étapes de son évolution.



Grande Ecole Druidique \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
250	0	Foi Antique	Bonheur

Durant une longue période, ce sont les druides qui ont régit les principaux aspects de la société humaine. A la fois prêtres, chefs de guerre, devins, sorciers et diplomates, leur formation durait plus de 10 ans et se finissait obligatoirement dans la Grande Ecole Druidique du Vieux Monde. La nation qui la possède voit les effets de ses Cercles de Pierres doublés.



Palais

Coût	Entretien	Préalable	Effets
120	1	Construction	Capitale

Centre administratif et politique, symbole du pouvoir en place et point central des collectes de taxes, le Palais est la structure faisant la différence entre une cité et une capitale. Les Humains en possèdent deux au départ et n'ont généralement pas besoin de bâtir un nouveau Palais.



Port

Coût	Entretien	Préalable	Effets
120	2	Pêche en Mer	Ravitaillement

Le développement d'un Port de pêche est une source intarissable de nourriture et de revenus pour les habitants des villes côtières. Toutes les cités pouvant en construire un se doivent de le mettre rapidement en chantier.



Grand Temple d'Ulric \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
300	0	Culte d'Ulric	Production

Tous les guerriers fidèles à Ulric font au cours de leur existence au moins un pèlerinage au Grand Temple de ce culte. La plupart d'entre eux en profitent pour dépenser les fortunes gagnées à la force de leur épée, tandis que les autres mettent leurs muscles à contribution pour gagner leur vie, au grand profit de la cité ayant bâti le Temple.



Grand Temple de Taal \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
400	0	Culte de Taal	Commerce

La cité devenant le centre du culte du Dieu de la nature voit son environnement modifié et profite d'un généreux surplus de matières premières animales et végétales, augmentant de façon significative son commerce.



Grand Temple de Manann \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
400	0	Culte de Manann	Navigation

La nation en possession du Grand Temple de Manann bénéficie de la protection du Dieu lors de ses déplacements en Mer, ceci ayant pour conséquence d'accroître grandement la vitesse de l'ensemble de ses navires.



#### Temple de Morr

Coût	Entretien	Préalable	Effets
200	3	Culte de Morr	Bonheur

Morr accueille les âmes des défunts et s'assure de leur repos, au grand soulagement de ceux qui restent. La mise en place du lieu de culte et des sépultures est certes longue et coûteuse, mais cela assure la tranquillité des grandes cités.



#### Guilde de Magiciens 1

Coût	Entretien	Préalable	Effets
160	6	Magie 1	Science

Les recherches magiques ouvrent de nouvelles voies dans la compréhension du monde et apportent aux hommes de multiples possibilités d'évolution. Spécialisés dans la recherche, les Guildes de Magiciens sont l'assurance de nombreuses et rapides découvertes.



#### Temple de Shallya

Coût	Entretien	Préalable	Effets
100	0	Culte de Shallya	Bienfaits

Lieu de Bonté et de compassion, les Temples de Shallya sont le Cœur d'une cité. Là, même le plus humble trouve chaleur et repos, d'autant plus qu'il est de bon ton pour les classes supérieures de visiblement se montrer généreuses envers la Déesse.



#### Grand Temple de Shallya \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
500	0	Culte de Shallya	Paix

Avoir le Grand Temple de la Déesse de la Compassion sur son territoire est un avantage certain pour la nation dans ses rapports avec ses voisins, celle-ci se faisant la porte-parole de la Déesse, donc de la paix, même si en pratique, cela est loin d'être toujours le cas.



#### Guilde de Magiciens 2

Coût	Entretien	Préalable	Effets
200	4	Magie 2	Protection

La présence d'unités volantes au sein des forces du Mal et de Magiciens dans les autres nations Humaines oblige de développer des défenses adéquates. La présence de Sorciers expérimentés dans l'enceinte d'une cité est d'un grand secours contre ces deux types d'attaques.



#### Champ de Foire

Coût	Entretien	Préalable	Effets
280	6	Citoyenneté	Impôts et Luxe

Les cités les plus importantes se doivent de mettre en place une grande Foire régulière, car cette dernière est une source de richesse des plus importantes, s'étendant sur l'ensemble de la région. Mais ce sont bien sur les personnes les plus aisées qui profitent le plus de ces richesses.



#### Temple de Véréna

Coût	Entretien	Préalable	Effets
120	1	Culte de Véréna	Corruption

Les temples dédiés à la Déesse de la Justice servent à la fois de tribunal et de lieu regroupant les connaissances humaines. La construction des ces hauts bâtiments élancés permet de lutter efficacement contre le crime organisé et de limiter ainsi la corruption.



### Grand Temple de Véréna \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
500	0	Culte de Véréna	Science

Le temple principal du culte de Véréna regroupe la quasi-totalité des ouvrages écrits du Vieux Monde. Cette richesse attire un nombre incroyable d'érudits de tous les pays, qui apportent avec eux leurs connaissances, enrichissant d'autant plus l'immense bibliothèque.



### Lupanar

Coût	Entretien	Préalable	Effets
260	5	Culte de Ranald	Commerce

Place réservée aux plaisirs sous toutes ses formes (jeux, sexe, alcool et autres drogues...), les Lupanars sont une inépuisable source de revenus pour les cités ayant les moyens de les bâtir. Personne n'oblige personne à venir dépenser son argent en de tels lieux.



### Grand Temple de Myrmidia \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
400	0	Culte de Myrmidia	Bonheur

Mère de la Chevalerie, la Déesse guerrière Myrmidia ouvre un nouveau chapitre du grand livre des batailles. La fierté de la cité accueillant son Grand Temple (ainsi que la présence constante de nombreuses troupes), lui assure une tranquillité sans limite.



### Guilde de Magiciens 3

Coût	Entretien	Préalable	Effets
240	6	Magie 3	Transport

Occupées par des Sorciers de haut rang, ces Guildes permettent l'élaboration de sortilèges nettement plus puissants. Il est également dit qu'il est possible de passer instantanément de l'une à l'autre, et ce quelle que soit la distance à parcourir.



### Palais de Justice

Coût	Entretien	Préalable	Effets
400	6	Système Judiciaire	Production

Quand les cités commencent à devenir très importantes, le Temple de Véréna ne suffit plus à assurer la justice. La création d'une institution entièrement dédiée à cette tâche insufflé une incroyable énergie aux entreprises, au détriment d'une plus grande implantation du Chaos.



### Guilde de Magiciens 4

Coût	Entretien	Préalable	Effets
280	6	Magie 4	Protection

Seuls les Sorciers ayant atteint le summum de leur Art possèdent la puissance nécessaire pour protéger les cités et leurs faubourgs contre l'effroyable pouvoir de destruction des redoutées et redoutables Graines du Chaos.



### Grande Guilde de Magie \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
600	0	Magie 4	Science

C'est en ce lieu que se réunissent régulièrement les plus puissants Magiciens du Vieux Monde afin de décider des grandes orientations de leurs différentes recherches. Les retombées scientifiques pour la cité sont immédiates et profitent à la nation tout entière.



#### Grand Sort de Vision \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
400	0	Master of Magic	Vision

La plus haute Magie possède une puissance sans limite. Celui qui atteint la puissance suprême se voit doté d'une omniscience sans pareille. Une fois ce sortilège lancé, plus aucune région du Vieux monde échappe à la vision du Sorcier.



#### Université

Coût	Entretien	Préalable	Effets
320	9	Code de la Loi	Science

La création de ces institutions entièrement dévouées à la formation des jeunes générations dans quasiment toutes les disciplines est une avancée majeure dans le développement d'une nation et une étape indispensable pour ne pas se laisser distancer par les autres nations.



#### Grand Muséum \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
500	0	Renaissance	Science

La Renaissance représente une étape importante pour une nation et la création du premier Muséum d'Histoire Naturelle ouvre de nouvelles voies dans la recherche et la compréhension du Monde en apportant de nouvelles découvertes immédiates.



#### Manufacture

Coût	Entretien	Préalable	Effets
440	8	Urbanisme	Production

Avec l'ère moderne apparaît la production de masse afin d'approvisionner une population de plus en plus nombreuse. L'exploitation abusive des nombreux ouvriers ouvre évidemment une nouvelle porte à l'infiltration du Chaos.



#### Installation Portuaire

Coût	Entretien	Préalable	Effets
280	4	Marine de Guerre	Marine

Des Installations Portuaires modernes permettent la construction de navires de bien meilleure qualité, assurent la formation des équipages et donnent la possibilité aux embarcations endommagées de réparer rapidement leurs dégâts.



#### Forteresse Côtière

Coût	Entretien	Préalable	Effets
160	3	Métallurgie	Défense

La découverte du Canon permet la mise en chantier de défenses adaptées aux assauts des Frégates et des Vaisseaux de Ligne, tous deux ayant assez de pouvoir offensif pour s'attaquer aux cités directement depuis la mer.



#### Port de Commerce

Coût	Entretien	Préalable	Effets
480	6	Suprémie Navale	Production

Avec le développement du commerce maritime, les cités côtières prennent de plus en plus d'importance, surtout celles mettant en place une infrastructure efficace, capable de ravitailler la nation tout entière.

## Structures Naines



### Temple de Grugni

Coût	Entretien	Préalable	Effets
200	2	Panthéon Nain	Bonheur

Même si le Panthéon Nain est riche d'un grand nombre de divinités, c'est incontestablement Grugni le plus vénéré de tous. La construction des magnifiques Temples dédiés à son culte est une source d'apaisement pour le peuple Nain.



### Grande Joaillerie \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
400	0	Extraction Minière	Richesse

Depuis des temps immémoriaux, les Nains creusent la Terre et accumulent les richesses qu'elle renferme. La création d'un commerce régulier avec les nations Humaines représente pour eux une nouvelle et confortable source de revenus.



### Guilde des Mineurs

Coût	Entretien	Préalable	Effets
300	3	Minage Avancé	Production

La mise en place de corporations efficaces pour la gestion et le commerce des divers minerais extraits par les Nains apporte un souffle nouveau et permet d'augmenter dans de grandes proportions la production des forteresses.



### Ghal-Maraz \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
600	0	Union Naine	Bonheur

Des générations de Nains ont travaillé à la création de l'un des objets magiques les plus puissants du Vieux Monde. Au-delà de sa puissance intrinsèque, le légendaire marteau est le symbole dont ce peuple avait besoin pour reprendre efficacement l'offensive contre ses ennemis.

## Structure Goblinoïdes



### Contrôle des Morveux \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
200	0	Hierarchie Gob	Nourriture

Les Morveux sont la plus faible des races Goblinoïdes et servent souvent d'appoint alimentaire. Le contrôle de leur reproduction apporte une sécurité contre les disettes et remplace avantageusement la construction de silos et de Greniers.



### Grand Conseil Gob \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
350	0	Hégémonie Gob	Calme

L'unification des tribus Goblinoïdes donne un nouvel essor à leurs tentatives d'expansion. La réunion régulière des principaux chefs assure une stabilité politique certaine des diverses communautés dispersées sur le Vieux Monde.



### Atelier Goblin

Coût	Entretien	Préalable	Effets
200	3	Syndicat Goblin	Production

Compensant leur relative faiblesse par une forte solidarité, les Goblins n'ont pas leur pareil pour le travail intensif. Préférant manier l'outil que l'épée, ces créatures peuvent donner aux Goblinoïdes une force de travail des plus importantes.



### Ecole de Guerre Gob \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
400	0	Tactiques Gob	Vétérans

Les Goblinoïdes sont avant tout des guerriers, en lutte perpétuelle contre l'Humanité. Leur adaptation aux tactiques utilisées par leurs ennemis leur permet en toutes circonstances de former des unités entraînées au combat.



### Hutte de la Matriarche

Coût	Entretien	Préalable	Effets
120	2	Matriarcat	Population

La mise en place d'un système matriarcal chez les Goblinoïdes leur permet de gérer beaucoup plus efficacement leurs ressources, ce qui a pour conséquence d'entraîner une explosion démographique, le Goby Boum.

## Structures Chaotiques



Grand Temple de Khorne \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
300	0	Culte de Khorne	?

La première grande réalisation du Chaos sur notre monde est l'élévation d'un monumental Temple dédié à Khorne. Ce lieu maudit rassemble les fidèles serviteurs de la divinité, avant leur déferlement le Vieux Monde.



Ecole d'Espionnage \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
450	0	Infiltration	?

Le contact permanent du Chaos avec les communautés humaines, ainsi que la facilité de cette dernière à tomber sous son influence, affine jour après jour leur connaissance de notre culture. L'Ecole d'Espionnage forme des spécialistes de l'infiltration et de l'information.



Grand Temple du Chaos \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
600	0	Pierre du Chaos	?

La mise en chantier de cette infâme bâtisse signifie le début une nouvelle phase dans l'activité des portails Chaotiques. Quand ce moment arrive, l'humanité doit se préparer à résister deux fois plus âprement qu'elle ne l'a jamais fait.



Contrôle Suprême \*

Coût	Entretien	Préalable	Effets
750	0	Contrôle du Chaos	?

Ouvrant un accès direct aux plans Chaotiques sur notre Monde, le Contrôle Suprême donne le signal du dernier combat pour l'humanité, qui risque de ne pas pouvoir résister longtemps à la force infinie de l'essence même du Chaos.

## IX – Derniers Conseils

Certaines Avancées Technologiques induisent des effets particuliers lors de leur acquisition. Ces effets ne sont volontairement pas détaillés pour laisser quelques bonnes et mauvaises surprises aux joueurs, particulièrement lors des premières parties (vous trouverez plus de précisions à ce sujet dans Cyber Stratège n°9).

Kislev est la clef de voûte de la résistance humaine face aux hordes Chaotiques et Goblinoïdes. Si cette vaillante nation est jouée par la machine, il est conseillé de la soutenir par tous les moyens à votre disposition, car sa chute ouvre non seulement la route à l'ennemi vers le cœur du Vieux Monde, mais lui fournit également de nouvelles cités pour bâtir ses unités.

Des Aventuriers vétérans ont environ 3 chances sur 4 de vaincre les Tours, si ces dernières ne sont pas passées vétéranes suite à quelques assauts manqués. Dans ce cas, une bonne réserve de sortilèges doit permettre d'en venir à bout relativement facilement. Gardez les Donjons pour les Héros, ou pour des Répurgateurs accompagnés de quelques Sorciers bien fournis en sortilèges.

## X – Remerciements

Damien « Yrkoon » Couderc pour toutes les heures de test et ses critiques (presque) toujours constructives.

Leon Marrick, Harlan Thompson & Aleksei Andrievski pour leurs précieuses documentations.

Tous les dessinateurs à qui j'ai emprunté des graphismes.

Harlan Thompson pour ses compilations d'images et son scénario « Lord of the Rings ».

Shay Yates Roberts pour son scénario « Age of Piracy ».

Steve Strayer pour son « Fasciste Patch ».

Thierry Houeix pour les fichiers txt en anglais.

John Ellis pour son scénario « Colonies ».

Guillaume Jay & Sylvain Labasse pour leur logiciel « Multiplayer Civ2 ».

Sid Meyer & Microprose pour avoir créé le concept de Civilization.