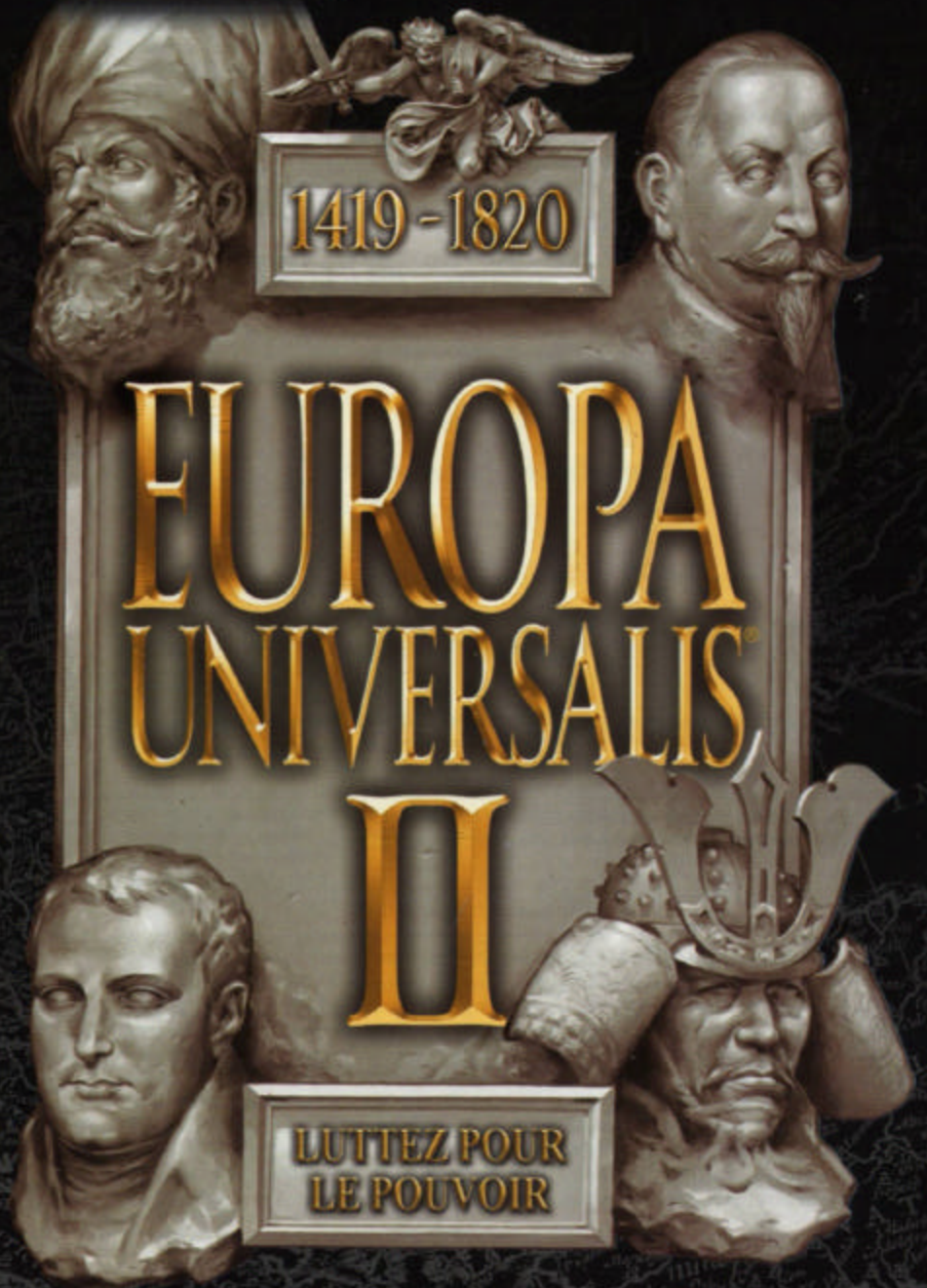


PC CD-ROM



paradox

© 2002 Paradox Entertainment AB. All rights reserved. Published by Ubisoft Entertainment.

Based on the game of Azure Wiatr and Philippe Thieulin

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

CONTENTS

INTRODUCTION	6
INSTALLATION D'EUROPA UNIVERSALIS 2	6
SCREEN SIZE	6
DÉMARRAGE DU JEU	6
DIDACTICIEL	6
CHOIX DU SCÉNARIO	6
Options	7
BUT DU JEU	7
Standard	7
Lutte à mort	7
Suprématie	8
Mission	8
MULTIJOUEUR	8
Types de connexion	8
Connaître son adresse IP	8
VUE SUR LE MONDE	9
DES CARTES ET DES VUES	9
Carte classique	9
Carte politique	9
Carte économique	9
Carte religieuse	9
Carte diplomatique	9
CARTÉ COMMERCIALE	9
Colonisation mapmode	10
Carte des colonies	10
Brouillard de guerre	10
FENÊTRE D'INFORMATION	10
Symboles de la carte principale	10
Blasons de la fenêtre d'information	10
Informations sur les provinces et les villes	10
PAYS ET PROVINCES	11
Pays	11
Provinces	11
Villes et capitales	11
Établissements	12
Zones maritimes	12
TERRA INCOGNITA	13
ARMÉES ET FLOTTES	13
PRÉSENTATION	13
Sélection et déplacement d'unités militaires	13
Flottes et transport maritime	14
Embarquement d'unités militaires	14

Débarquement d'unités militaires	14
ARMÉES	14
Déplacement des armées	15
Présence de l'ennemi	15
Recrutement	15
Coûts de maintenance	16
Fortifications	16
FLOTTES	16
Déplacement de la flotte	17
Interception navale	17
Ports	17
Construction navale	18
Coûts de maintenance	18
CAPACITÉ DE CONSTRUCTION ET DE RECRUTEMENT	18
Limites des provinces	18
Améliorations	18
COMMANDANTS	19
Spécialistes	19
ACTIONS HOSTILES	19
Moral au combat	20
Batailles rangées	20
Batailles navales	21
Retraite	21
Blocus navals	22
Sièges	22
Assauts	22
USURE	23
Sur terre	23
En mer	23
LIGNES DE RAVITAILLEMENT	23
Provinces pillées	24
ÉCONOMIE	24
PRÉSENTATION	24
Facteurs externes	24
Gestion des ressources	24
États financiers	24
Budget	25
CROISSANCE DE LA POPULATION ET DES PROVINCES	25
Croissance démographique positive	25
Croissance démographique négative	25
Variations ponctuelles	26
Population et revenu	26

STABILITÉ

FACTEURS DÉFAVORABLES À LA STABILITÉ	26
FACTEURS FAVORABLES À LA STABILITÉ	27
Que concerne la stabilité ?	28
EMPRUNTS	29
Emprunts nationaux	29
Emprunts internationaux	29
Remboursements	30
BANQUEROUTE	30
INFLATION	30
Facteurs d'inflation	30
Comment juguler l'inflation ?	31

SOURCES DE REVENUS

SOURCES DE REVENUS	31
Revenus annuels	31
Revenu mensuel	31
Autres sources de revenus	32
Dépenses mensuelles	32
Contributions de guerre	32
PRODUCTION ET MARCHANDISES	32
Valeur de base des biens	33
L'offre et la demande	33
Description et contexte historique	34
COMMERCE ET MARCHANDS	35
Centres de commerce	35
Revenus commerciaux	36
Marchands	36
Compétition	37

INVESTISSEMENTS

INVESTISSEMENTS	37
MODERNISATION DE L'INFRASTRUCTURE	37
Hauts fonctionnaires	37
Manufactures	37
TECHNOLOGIE ET DÉVELOPPEMENT	38
Domaines de technologie et de recherche	38
Groupes culturels de technologie	39
Investissements dans la stabilité	39

DIPLOMATIE

DIPLOMATIE	39
Relations	40
Pays voisins	40
Diplomatie	40
Utilisation des diplomates	41
Amélioration des relations	41
Influence de la guerre sur vos relations	41
Influence de la tolérance sur vos relations	42
Autres facteurs qui influencent les relations	42

PROCLAMATIONS	42
Insultes	42
Revendiquer le trône	42
Avertissement	43
Proclamer des garanties	43
ACCORDS ÉCONOMIQUES	43
Refus de commercer	43
Accord commercial	43
Emprunts	43
ALLIANCES	43
Mariages royaux	43
Alliance militaire	44
Droit de passage	44
Vassalisation	45
Création d'un vassal	45
Annexions	45
GUERRE ET PAIX	46
PRÉPARATION DE LA GUERRE	46
Casus Belli	47
Effets secondaires de la guerre	47
COMMENT LA COMMENCER ET COMMENT Y METTRE FIN	47
Buts de guerre	48
Score de guerre	48
Négociations de paix	49
Annexion militaire	49
Traité de paix	50
Paix séparée	50
RELIGION	50
Religion d'Etat	51
Religion provinciale	51
Tolérance religieuse	52
Religion et relations internationales	52
Stratégie	52
CONVERSIONS	52
Changer de religion d'Etat	52
Changer de religion provinciale	53
QUATRE ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS	53
La Réforme	54
Jean Calvin	54
Le Concile de Trente	54
L'Édit de Tolérance	54
POLITIQUE INTÉRIEURE	54
Ploutocratie ou aristocratie	54
Décentralisation ou centralisation	55
Étroitesse d'esprit ou inventivité	55

Libéralisme ou mercantilisme	55
Doctrines défensive ou offensive	55
Armée ou Marine	56
Quantité ou qualité	56
Sujets libres ou servage	56
COLONISATION	56
VUE GÉNÉRALE	57
Disponibilité des colons	57
Comment fonder un établissement colonial	57
ÉTABLISSEMENTS COLONIAUX	57
Colonies	58
Comptoirs	58
LA COLONISATION DU NOUVEAU MONDE	58
Chances de réussite	59
Autochtones	59
Explorateurs et conquistadors	59
STRATÉGIE COLONIALE	59
Protection de vos colonies	60
REBELLES & AUTRE RACAILLE	60
RÉVOLTES	60
Causes	60
Effets	61
Mater une révolte	61
Mouvements de libération	61
PIRATES	61
Corsaires	62
ÉVÉNEMENTS & CAS PARTICULIERS	62
ÉVÉNEMENTS	62
Événements historiques	62
Événement historique - la fermeture du Japon	62
LE SAINT EMPIRE ROMAIN GERMANIQUE	62
DÉFENSEUR DE LA VRAIE FOI	63
MONARQUES	64
ARCHIVES	64
RACCOURCIS-CLAVIER	65
CREDITS	65
TOUCHE FONCTION	69

INTRODUCTION

Europa Universalis est un jeu de stratégie en temps réel se déroulant sur une période de quatre siècles, des dernières lueurs du Moyen Âge à la chute de Napoléon en passant par les grandes découvertes, les conflits religieux nés de la Réforme et les paradoxes des Lumières. Comme le firent les grands hommes qui façonnèrent l'histoire, les joueurs peuvent découvrir et conquérir le monde pour le changer à jamais.



INSTALLATION D'EUROPA UNIVERSALIS 2

Le programme d'installation d'Europa Universalis démarre automatiquement dès que vous insérez le CD-ROM dans le lecteur. Si la notification d'insertion automatique est désactivée, vous pouvez lancer l'installation en double-cliquant sur l'icône du fichier setup.exe, que vous trouvez en racine du lecteur de CD-ROM.

Au lancement du programme d'installation, vous avez la possibilité d'installer Europa Universalis 2 et, si nécessaire, DirectX 8.0, inclus sur le CD. Suivez ensuite les instructions qui apparaissent à l'écran.

Si Europa Universalis 2 est déjà installé sur votre ordinateur, il vous suffit de cliquer sur le bouton Jouer pour lancer le jeu. Vous pouvez également démarrer le programme à l'aide du raccourci créé dans le menu Programmes du menu Démarrer. Vous pouvez désinstaller Europa Universalis 2 quand vous le souhaitez à l'aide du programme d'installation ou de la fonction Ajout/Suppression de programmes du Panneau de configuration de Windows.

Résolution d'écran

Vous pouvez modifier la résolution d'écran pour le jeu en double-cliquant sur l'icône des paramètres d'Europa Universalis, située dans le dossier d'installation du jeu.

REMARQUE :

Sous Windows XP, veuillez suivre ces instructions :

1. Veuillez lancer le jeu en tant qu'administrateur.
2. Le logiciel bink n'est pas compatible XP. Le jeu se bloque donc et vous devez supprimer le logiciel bink via le gestionnaire de tâches pour pouvoir continuer à jouer.

DEMARRAGE DU JEU

DIDACTICIEL

Si vous n'avez jamais joué à Europa Universalis, nous vous recommandons de suivre le didacticiel. La lecture de ce manuel vous paraîtra ensuite beaucoup plus simple. Le didacticiel consiste en neuf petits chapitres, consacrés chacun à un aspect du jeu.

CHOIX DU SCÉNARIO

Commencez par choisir un scénario dans la liste, à gauche, puis choisissez votre pays. Les pays présents dans la liste sont généralement les pays ayant les meilleures chances de réussir en raison de leur puissance, de leurs avantages historiques ou de leur situation géographique. Certains scénarios vous donnent accès à davantage de pays. Les parties précédemment sauvegardées se trouvent sous les scénarios. Pour les charger, il suffit de cliquer dessus.



Faire un clic droit sur un bouclier vous permet de sélectionner un autre pays que ceux listés initialement. Cette fonction n'est pas accessible dans tous les scénarios.

Options

Vous pouvez personnaliser votre jeu dans les domaines indiqués ci-dessous :

- **Difficulté** - Concerne le budget dont dispose votre pays en début de partie, le coût de la vie, la vitesse à laquelle vous créez de l'argent et les chances de succès, lorsque la chance entre en ligne de compte. Par défaut, le niveau de difficulté est Normal.
- **I. A.** - Concerne la prédisposition des nations dirigées par l'ordinateur à déclarer la guerre, notamment aux joueurs humains. Par défaut, le niveau d'agressivité est Normal.
- **Vitesse du jeu** - On peut également accéder à cette fonction depuis la partie.
- **Brouillard de guerre** - Vous dissimule les opérations militaires des autres pays. On peut également accéder à cette fonction depuis la partie. La valeur par défaut est Oui.
- **Annexion forcée** - Tout pays (le vôtre y compris) peut perdre sa dernière province, ce qui l'exclut du jeu. La valeur par défaut est Oui.
- **Missions dynamiques** - Le joueur peut gagner et perdre des points de victoire en essayant d'accomplir les missions de différents personnages. La valeur par défaut est Oui.
- **Points de victoire de base** - Cette option rééquilibre les chances lorsqu'un joueur choisit un très petit pays. La valeur par défaut est Oui.

BUT DU JEU

Si le but du jeu varie d'un joueur à l'autre, dans le principe, vous devez gagner le plus de points de victoire possible. Vous gagnez des points en menant convenablement le jeu, lorsque vous remportez des victoires, par exemple, gagnez des guerres, satisfaites votre population, créez des alliances diplomatiques, explorez des terres inconnues, fondez des colonies, établissez des marchands etc. Vous perdez des points de victoire lorsque vous échouez.



Standard

Dans des conditions de victoire standards, le gagnant est le joueur totalisant le plus de points. Notez qu'en fin de partie, le jeu affiche le nombre de points de victoire gagnés par votre pays et son classement relatif, calculé sur le nombre de points de victoire de tous les pays. Vous pouvez donc choisir de jouer un pays difficile dans la perspective d'améliorer votre score, partie après partie, ce qui est aussi une façon de gagner. Vous pouvez également jouer un pays tel que le Danemark et tenter de gagner plus de points de victoire que son ennemi juré, la Suède.

Lutte à mort

Le premier pays à conquérir le nombre de provinces requis remporte la partie. Le mode Lutte à mort est le choix idéal si vous souhaitez décider de l'issue de la partie sur un champ de bataille.

Suprématie

Le premier pays à obtenir le nombre de points de victoire défini remporte la partie. Le mode Suprématie est idéal si vous souhaitez une partie rapide.

Mission

Chaque pays se voit attribuer une mission particulièrement difficile. Le gagnant est le premier joueur à réussir. Ces missions sont de cet acabit : la Russie doit conquérir toutes les provinces orthodoxes des Balkans, l'Espagne doit conquérir l'Angleterre etc. L'option Mission est parfaite pour les joueurs souhaitant relever un défi au hasard dans une partie pimantée.

MULTIJOUEUR



Pour que les parties à plusieurs soient vraiment agréables, les joueurs doivent disposer d'une connexion Internet rapide d'au moins 512 kb/s et d'un protocole TCP/IP. L'hôte de la nouvelle partie décide du scénario, des conditions de victoire et de la vitesse du jeu. Il est également chargé de sauvegarder la partie. Notez que les événements qui pourraient bloquer temporairement une partie à un joueur ne bloqueront pas une partie multijoueur. Vous ne pouvez pas modifier la vitesse du jeu une fois la partie commencée.

La fonction Pause est limitée en mode multijoueur. Europa Universalis se met en pause après une attente de dix secondes. Les autres joueurs peuvent reprendre la partie trente secondes après l'arrêt du jeu.

Types de connexion

Réseau local - Après la recherche automatique des parties hébergées sur votre réseau local, vous pouvez rejoindre n'importe laquelle d'entre elles ou en héberger une nouvelle.

Valkyrienet - Ici vous pouvez rencontrer d'autres joueurs et converser avec eux, rejoindre leurs parties ou accueillir une nouvelle partie.

Internet - Vous devez connaître l'adresse IP de l'hôte pour rejoindre une partie. Pour connaître votre adresse IP, suivez les instructions données ci-dessous. Notez que, sauf en présence d'une connexion permanente, votre adresse IP change chaque fois que vous vous connectez à Internet.

Connaître son adresse IP

1. Connectez-vous à Internet.
2. Dans le menu Démarrer, choisissez Exécuter.

Win95/98/Me

3. Saisissez winipcfg et cliquez sur OK. Votre adresse IP s'affiche.

Win2000/NT

4. Saisissez cmd et cliquez sur OK.
5. Dans la fenêtre qui s'affiche, saisissez ipconfig et appuyez sur la touche Entrée. Votre adresse IP s'affiche.

VUE SUR LE MONDE

En tant que joueur, vous êtes aux commandes d'un pays ou, plus exactement, vous êtes un pays. Toutes les provinces se trouvant à l'intérieur de vos frontières vous appartiennent. Vous avez accès aux unités militaires (symbolisées par de petits soldats) et à la flotte (symbolisée par de petits vaisseaux de guerre), que vous pouvez déplacer sur la carte. Pour obtenir des informations sur une province en particulier, il suffit de cliquer dessus. Les renseignements s'affichent dans une fenêtre sur le côté gauche de l'écran. Libre à vous ensuite de construire des unités militaires et des flottes, d'investir dans l'infrastructure et bien d'autres choses encore. Nous reviendrons un peu plus tard sur ce que vous pouvez faire et de quelle manière.

DES CARTES ET DES VUES

Ce jeu se joue sur un planisphère. Vous ne pouvez pas visualiser la totalité de la carte du monde, mais simplement les provinces et les zones maritimes familières à votre pays. Vous devez peu à peu explorer les zones inconnues. Choisissez les paramètres en fonction des informations que vous souhaitez lire sur la carte.



Faire un clic droit sur la petite carte vous permet de sélectionner un type d'unité ou une province qui seront ensuite signalés par un point rouge.

Carte classique

Vous y accédez par l'icône de l'arbre. La vue standard, que nous appelons "carte classique", présente chacune des provinces, ainsi que leur nom, le type de terrain, la saison (été ou hiver). Elle indique si elles contiennent des villes, des colonies ou des comptoirs. La carte classique affiche également les frontières et le temps des zones maritimes.

Carte politique

Vous y accédez par l'icône de drapeau. Chaque pays dispose d'une couleur propre. Placer la main sur un pays permet d'afficher une fenêtre fournissant des informations diplomatiques. Les provinces contenant une variante du drapeau de votre pays sont vos provinces centrales.

Carte économique

Vous y accédez par l'icône de pièce de monnaie. Cette carte indique la ressource principale de chaque province. Plus le vert est foncé, plus la province est riche. Cliquez sur une province pour mettre en surbrillance toutes les provinces disposant des mêmes ressources. Si vous choisissez l'une de vos provinces ou que vous cliquez sur l'icône des ressources de la fenêtre des provinces, vous obtenez des informations sur la ressource correspondante.

Carte religieuse

Vous y accédez par l'icône de missionnaire. Cette carte vous indique la religion d'État de tous les pays ainsi que la religion des provinces de confession différente. Chaque religion dispose de sa propre couleur. Si l'une de vos provinces ne pratique pas la religion de votre État et qu'un missionnaire est disponible, vous pouvez l'envoyer convertir la province.

Ce mode vous permet de visualiser les membres et l'étendue du Saint Empire romain germanique.

Carte diplomatique

Vous y accédez par l'icône de lettre et de plume. Vous y découvrez toutes vos relations diplomatiques. Pour connaître les liens politiques d'un pays étranger, il suffit de cliquer sur ce pays. Le rouge désigne les pays ennemis ou les pays auxquels vous avez de bonnes raisons de déclarer la guerre. Le vert indique les pays amis. C'est la carte que vous utilisez pour entreprendre des actions diplomatiques.

Carte commerciale

Vous y accédez par l'icône de lingots d'or. Chaque province fait partie d'un centre de commerce signalé par une couleur particulière. Lorsque vous choisissez une province, on vous indique le centre de commerce correspondant. Cette carte est utilisée pour déployer des négociants.

Carte des colonies

Vous y accédez par l'icône de navire. Vous utilisez cette carte lorsque vous envoyez des colons pour vous approprier de nouvelles terres. Les provinces disponibles sont indiquées en vert. Un vert clair indique que les provinces peuvent être colonisées par n'importe quel pays, un vert moyen signale que vos provinces sont dotées de comptoirs et un vert foncé marque vos colonies existantes ainsi que les villes coloniales.

Brouillard de guerre

L'ombre qui recouvre une grande partie de la carte en mode normal vous empêche de voir les armées étrangères postées dans les provinces ainsi que les flottes dans les zones maritimes. Les zones qui ne sont pas recouvertes par cette ombre sont votre propre pays ainsi que les provinces et les zones maritimes attenantes, vos vassaux, les pays alliés, les pays avec lesquels votre dirigeant s'est lié par le mariage, les provinces et les zones maritimes occupées par vos unités militaires ainsi que les provinces et les zones maritimes contiguës à vos forces.

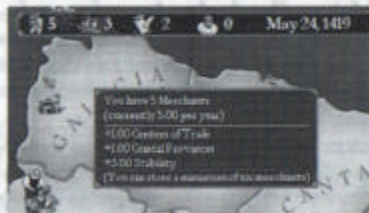
Terrain et temps

Europa Universalis 2 comporte cinq types de terrain : plaine, forêt, montagne, désert et marécage. Il existe par ailleurs un obstacle géographique, les rivières. La nature du terrain a une incidence sur le déplacement des unités militaires, sur l'issue des combats et sur la condition physique des unités militaires. Certaines provinces souffrent de la rigueur de l'hiver, qui affecte la nature du terrain. Les zones maritimes sont également affectées par les conditions météorologiques. Certaines zones sont ravagées par de terribles tempêtes, d'autres sont recouvertes par les glaces à certaines périodes de l'année. Notez que l'usure est moindre dans les zones maritimes proches de la côte qu'en haute mer.

FENÊTRE D'INFORMATION

Symboles de la carte principale

Sur la barre en haut de la carte principale vous apercevez quatre symboles et une date (l'horloge du jeu), suivis de quatre autres symboles. Les quatre premiers symboles indiquent le nombre de marchands, de colons, de diplomates et de missionnaires disponibles. L'horloge est grisée lorsque vous faites une pause en cours de jeu et blanche lorsque le temps s'écoule. Si vous pensez que le temps avance trop rapidement ou trop lentement, vous pouvez modifier sa progression. Il suffit de cliquer sur le bouton Menu en bas à gauche de la fenêtre d'information, de choisir Options puis de suivre les instructions. Les trois symboles à droite de l'horloge indiquent le niveau de stabilité de votre pays, la base de recrutement (exprimée en milliers de soldats) et le contenu de votre Trésor (exprimé en ducats, l'une des monnaies les plus courantes de l'époque). Si vous pointez sur l'un d'eux, d'autres informations vous seront dévoilées.



Si vous placez le curseur sur une icône quelconque de la barre, vous aurez des informations sur les sommes que vous recevez annuellement, et la façon dont vous les obtenez.

Blasons de la fenêtre d'information

La barre en haut de la fenêtre d'information contient cinq blasons. Si vous cliquez sur l'un d'eux, des informations plus précises s'affichent dans la fenêtre. De gauche à droite, ils renseignent sur la marine, l'armée de terre, le pays et son dirigeant, le budget de l'État et les finances.

Les informations d'ordre militaire indiquent notamment votre niveau technologique. Vous pouvez régler les coûts de maintenance.

Les informations d'ordre économique indiquent les dépenses et les recettes de votre pays, y compris leur répar-

tion. Vous pouvez choisir la façon dont vous répartissez vos budgets recherche afin de développer votre niveau technologique.

Informations sur les provinces et les villes

Lorsque vous cliquez sur l'une de vos provinces, la capitale apparaît dans la fenêtre d'information. En cliquant sur les bâtiments et les objets figurant dans cette dernière, vous en obtenez un descriptif. Les bâtiments sont les lieux de travail des fonctionnaires de votre province. Vous pouvez affecter des fonctionnaires à certains postes en cliquant sur les bâtiments correspondants, ce qui vous permet de bénéficier d'avantages. Vous pouvez également mettre en place des flottes, recruter des unités militaires et renforcer votre forteresse.

En plus des bâtiments de la province, vous apercevez un blason. Ce dernier présente les produits les plus importants de la province ainsi que les revenus commerciaux et fiscaux. Lorsque vous nommez des fonctionnaires, par exemple, vous constatez que ces revenus augmentent.

Les lieux de culte (églises, mosquées, temples etc.) s'agrandissent automatiquement à mesure que croît la population. Cliquez dessus pour afficher des informations sur l'état de la province. Vous obtenez des informations complémentaires en cliquant sur les lignes de texte qui apparaissent lorsque vous cliquez sur l'église. Vous pouvez également cliquer sur les symboles pour obtenir d'autres informations sur l'économie et la religion.

PAYS ET PROVINCES



En faisant un clic droit sur un message ou dans le journal, vous pourrez décider quel type de message sera affiché.

Pays

Chaque joueur dirige un pays, constitué d'une ou de plusieurs province(s). Sur la carte politique, les provinces d'un même pays portent la même couleur. Chaque pays dispose d'un monarque et d'une religion d'État ainsi que d'un mouvement culturel, au moins. Les scénarios indiquent les pays que l'on peut jouer, européens pour la plupart.

Provinces

Soit les provinces appartiennent à un pays, soit elles sont autonomes. On ne trouve de provinces autonomes qu'en dehors de l'Europe. Elles sont peuplées d'autochtones organisés en clans ou en tribus. Ce type de province ne possède pas d'armée professionnelle, ce qui ne signifie pas que les autochtones ne se battent pas, loin s'en faut ! Une fois que des colonies ou des comptoirs ont été établis, la province n'est plus considérée comme indépendante.

Pour savoir à quel pays appartient une province, il suffit de regarder le drapeau qui flotte au-dessus de la ville, de la colonie ou du comptoir. En temps de paix, vous ne pouvez déplacer vos troupes que dans les provinces indépendantes ou vous appartenant. En temps de guerre, vous pouvez également les déplacer dans les provinces appartenant aux pays alliés et aux pays soumis, ainsi que dans les pays avec lesquels vous êtes en guerre.

Un établissement est une province sans ville, mais disposant d'une colonie ou d'un comptoir. Dans une province où est établie une ville, vous pouvez fabriquer des bateaux, mettre en place une armée, nommer des fonctionnaires, construire des fortifications et des manufactures. Dans un établissement, vous ne pouvez rien faire de tout cela.

Une province côtière est une province dotée d'un port. Notez que, pour disposer d'un port, la province doit

compter une ville ou une colonie – un comptoir ne suffit pas. Le fait de posséder des provinces côtières influe sur le nombre de colons et de marchands que votre pays reçoit chaque année. Sachez également que les bateaux ne s'abîment pas lorsqu'ils sont à quai parce qu'ils sont entretenus. Si vous dirigez un grand pays possédant des provinces sur plusieurs continents, il est préférable de construire des ports un peu partout afin de pouvoir renvoyer vos bateaux à quai à la première occasion (voir la section Usure).

Les provinces qui vous sont attribuées au début du jeu, vos provinces d'origine, sont les plus importantes. Sur la carte politique, on les reconnaît à de petits boucliers.

Une province peut appartenir à un pays et être contrôlée par un autre, lorsque les deux pays sont en guerre. Une fois la paix rétablie, toutes les provinces contrôlées sont rendues à leur propriétaire d'origine, à moins qu'elles n'aient été cédées dans le cadre d'un traité de paix. Toutefois, si des rebelles ont réussi à s'emparer de l'une de vos provinces, vous ne la contrôlez plus bien qu'elle vous appartienne toujours. Notez que lorsqu'un pays étranger contrôle l'une de vos provinces, elle ne vous rapporte plus rien. Vous remarquez qu'une province n'est plus sous votre autorité au drapeau étranger flottant au-dessus de la ville, de la colonie ou du comptoir (les rebelles ont un drapeau rouge et noir). Pour contrôler une province, il faut prendre la ville d'assaut ou l'assiéger. Les établissements, c'est-à-dire les provinces sans ville mais disposant d'une colonie ou d'un comptoir, passent automatiquement sous votre contrôle dès que votre armée y pénètre.

Villes et capitales

Votre capitale est signalée sur la carte par un disque. Lors de négociations de paix, si vous cédez la province abritant votre capitale, il s'ensuit une annexion de tout le pays. La ville affiche un schéma du niveau de développement de votre province. La fenêtre d'information vous donne un aperçu de la ville, à mesure que vous fabriquez des bateaux, mettez en place des unités militaires, améliorez des bâtiments et construisez des manufactures. La démographie d'une ville donne une idée de la richesse de la province. Si, en règle générale, la population urbaine augmente, elle peut diminuer suite à une guerre, une révolte, un événement imprévisible ou si la ville se trouve dans une région de nature hostile, comme l'Afrique tropicale, par exemple. Dès qu'une colonie compte 700 habitants, elle devient une ville coloniale.



Grâce au menu, vous pouvez personnaliser tous les types de messages.

Établissements

Nous l'avons vu, un établissement est une province sans ville, mais possédant une colonie ou un comptoir. Lorsque vous établissez un comptoir ou une colonie, vous prenez le contrôle de la province. Aucun autre pays ne peut plus y établir de comptoirs ou de colonies ni la traverser pour déplacer des troupes en temps de paix. Vous pouvez perdre un établissement et donc une province lorsque la croissance démographique est négative, du fait d'actions hostiles perpétrées par les autochtones ou si vous la cédez à un autre pays dans le cadre d'un traité de paix. Vous pouvez également perdre un comptoir parce qu'une unité militaire ennemie y a pratiqué la politique de la terre brûlée lors d'une guerre.

Un comptoir offre une valeur de production faible, mais une valeur commerciale élevée. À l'inverse, une colonie offre une valeur de production élevée, mais une valeur commerciale faible. En outre, une colonie peut voir sa population s'accroître, ce qui en fait une véritable ville, alors qu'un comptoir n'enregistre pas de croissance démographique et ne peut jamais devenir une province avec une ville. Vos comptoirs peuvent devenir des colonies si vous y envoyez des colons, mais l'inverse n'est pas vrai.

Zones maritimes

Si les zones maritimes n'appartiennent à personne, on se dispute les couloirs de navigation. Quiconque peut empêcher l'utilisation d'un couloir de navigation exerce une certaine influence.

TERRA INCOGNITA

Certaines régions du monde n'ont été découvertes qu'après 1792, c'est le cas d'une partie de la Sibérie et de l'Australie. D'autres ont été découvertes plus tôt, mais avaient été bismées au rang de légende, comme

l'intérieur de l'Afrique. Il arrivait par ailleurs que les moyens technologiques de l'époque ne permettent pas leur exploration, c'est le cas de certaines routes maritimes du Nord.

Les parties blanches de la carte représentent la Terra Incognita, "le monde inconnu" en latin, la langue des érudits de l'époque.

Les terres inconnues représentent les provinces et les zones maritimes que votre pays ne connaît pas encore. Lorsque vous les découvrez, soit en y déplaçant des armées ou des bateaux, soit en échangeant des cartes avec d'autres pays, elles apparaissent sur la carte. Normalement, il vous faut un conquistador ou un niveau militaire terrestre de 31 (ou plus) pour découvrir des provinces. Pour découvrir des zones maritimes, vous avez besoin d'un explorateur ou d'un niveau de technologie navale de 21.

Les Terra Incognita permanentes sont les régions qui n'étaient pas encore explorées durant la période historique couverte par votre partie.

ARMEES ET FLOTTES

PRÉSENTATION

Déplacements de troupes et batailles sont deux éléments décisifs pour l'issue d'une guerre. Une seule bataille rangée, une seule bataille navale peut sauver l'indépendance de tout un pays. Si l'Invincible Armada n'avait pas subi un échec cuisant en 1588, l'Angleterre serait probablement devenue un État vassal de l'Espagne, tout comme le Portugal. Si l'empire Ottoman avait réussi à prendre Vienne en 1683, l'Europe telle que nous la connaissons n'aurait sans doute jamais existé. La mobilité joue également un rôle primordial. Excellent exemple à ce titre, la Pologne-Lituanie défendait ses terres en déplaçant sans cesse des armées incroyablement mobiles ; un jour sur les côtes de la mer Noire, le lendemain sur la mer Baltique, le surlendemain en Ukraine... tout en remportant des victoires !

Vous pouvez déplacer deux sortes d'unités militaires dans Europa Universalis 2 : les armées et les flottes. Il existe trois types de bataille : les batailles rangées, les sièges et les batailles navales, que nous allons voir dans cette section.



4 (Armées terrestres & maritimes)

En maintenant enfoncée la touche "MAJ" et en effectuant un clic droit, vous pouvez définir le cheminement exact de vos unités.

Sélection et déplacement d'unités militaires

Pour sélectionner une unité, il suffit de cliquer dessus et de maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé. L'unité est alors entourée d'un cercle vert et un rectangle apparaît à sa base. Le moral de l'unité est indiqué par les couleurs rouge, jaune ou vert. Une unité nouvellement recrutée a toujours le moral au plus bas. Son moral augmente au fil des mois jusqu'au niveau maximal autorisé par votre niveau technologique. Le nom de son commandant, sa force et son niveau d'usure sont indiqués dans la fenêtre d'information. Vous pouvez également scinder une unité, fusionner des unités en choisissant toutes les unités d'une province et réorganiser – ou personnaliser – vos unités. Enfin, il vous est également possible de démobiliser une unité.

Cliquez avec le bouton droit de la souris à l'endroit où vous souhaitez envoyer votre armée pour que les troupes se mettent en marche. Une flèche verte indique la direction dans laquelle elles se dirigent. Si vous faites autre chose pendant ce temps, vous occuper de votre province par exemple, la flèche verte disparaît. Elle réapparaît lorsque vous choisissez à nouveau l'unité.

Flottes et transport maritime

Une flotte est une unité militaire comprenant un certain nombre de bateaux, comme une armée compte un certain nombre de troupes. Dans Europa Universalis 2, il existe trois types de navires : les vaisseaux de guerre, les galères et les navires de transport (appelés "transports"). Les premiers ont une capacité de transport de 1, les deuxièmes de 0,5 et les troisièmes de 2. Qu'est-ce que la capacité de transport ? Chaque unité militaire pesant un certain poids, la capacité de transport représente le nombre de troupes que vous pouvez transporter. La cavalerie et l'artillerie pèsent plus que l'infanterie. Le poids total de chaque unité militaire et la capacité de transport de la flotte sont indiqués dans la fenêtre d'information qui apparaît lorsque vous sélectionnez une unité.

Les vaisseaux de guerre sont très efficaces au combat, les galères sont bon marché et les transports disposent d'une bonne capacité de transport. Les galères ne peuvent quitter la mer Baltique, la mer Méditerranée, la mer Rouge, le golfe Persique et la mer Noire, ce type de bateau étant parfaitement inutile dans les grandes étendues océaniques.

La fusion, la séparation, la réorganisation et la dissolution des flottes s'effectuent de la même façon que la fusion, la séparation, la réorganisation et la dissolution des unités militaires.



Pour embarquer une armée sur une flotte, donnez-lui l'ordre de se déplacer vers la zone maritime où se situe la flotte. Si celle-ci est dans un port, envoyez-la d'abord en mer. Il est plus rapide d'embarquer et de débarquer à partir de provinces possédant un port.

Embarquement d'unités militaires

Vous devez d'abord envoyer votre flotte dans une zone maritime, puis une unité militaire dans une province adjacente à cette zone maritime. Vous ne pouvez pas charger de troupes à bord d'une flotte si elle se trouve à quai car l'armée débarque automatiquement quand les navires sont à quai.

Une fois les troupes embarquées, un nouveau bouton apparaît dans la fenêtre d'information de la flotte. Cliquez dessus lorsque vous souhaitez débarquer dans une autre province adjacente.

Débarquement d'unités militaires

Choisissez la flotte et cliquez sur le bouton de débarquement. Vous apercevez l'unité militaire sur la carte. Cliquez maintenant sur la province où vous souhaitez débarquer. Les troupes se mettent alors en marche. Si une flotte transportant des unités militaires est envoyée au port, les unités débarquent automatiquement dans la province.

ARMÉES

Comme nous l'avons déjà vu, l'armée comprend trois corps : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie.

L'infanterie est le corps de base, celui qui coûte le moins cher à recruter. C'est également le plus facile à former, mais il manque de puissance de feu pour jouer un rôle décisif au combat. Digne successeur de la chevalerie, la cavalerie est le corps militaire réservé à la noblesse, un statut qu'elle conservera bien après la période couverte par Europa Universalis 2. La cavalerie, principal acteur du champ de bataille, manque elle aussi de puissance de feu. Cependant, l'effet de choc qu'elle provoque sur l'ennemi compense cet inconvénient. À la fin du XVIe et au début du XVIIe siècle, les armées européennes décident de privilégier leur puissance de feu. L'infanterie devient l'égal de la cavalerie, bien que les deux corps ne remplissent pas les mêmes objectifs au cours du combat. L'artillerie, désormais allégée et donc plus mobile, vient au secours de l'infanterie lors des batailles.

Au XVIIIe siècle, les armées européennes décident d'envoyer leurs troupes à l'exercice et d'avoir recours à davantage de discipline pour une plus grande efficacité de la puissance de feu de l'infanterie. L'infanterie devient plus importante que la cavalerie sur le champ de bataille, même si cette dernière joue toujours un important rôle de reconnaissance. En outre, la cavalerie reste le seul corps militaire rapide et à grand rayon d'action, d'où sa présence indispensable dans les guerres ayant tendance à s'enlisier, comme celles

de Russie, de Pologne et du Moyen-Orient. À la fin du XVIe siècle, on a surtout recours à l'artillerie pour les sièges. Les canons, lourds et peu mobiles, ne sont pas d'une grande utilité dans les batailles rangées. L'artillerie, plus efficace depuis le XVIIe siècle, est organisée en batteries. Comparé à celui de l'infanterie, son effet de feu est direct. Utilisée à bon escient, l'artillerie peut jouer un rôle décisif au combat. En effet, les feux de l'artillerie lourde peuvent détraquer le moral de tout un flanc, et vous pouvez en profiter pour envoyer une charge de cavalerie en retirant l'infanterie.

Dans l'armée de terre, l'infanterie est plus lente que la cavalerie, mais plus rapide que l'artillerie. Plus onéreuse, la cavalerie est en outre plus longue à former. Très facile à manœuvrer, ce corps peut provoquer un gros effet de choc dans le combat, mais se révèle peu pratique en cas de siège. L'infanterie, comme l'artillerie, sert de garnison pour une fortification.



Faire un clic droit sur la petite carte vous permet de sélectionner un type d'unité ou une province qui seront ensuite signalés par un point rouge.

Déplacement des armées

Lorsque vous ordonnez à une armée de se déplacer vers un point, elle s'y rend quelle que soit la distance à parcourir. Dès l'ordre reçu, elle se dirige à l'endroit indiqué à la vitesse du corps militaire le plus lent. Si votre armée se compose de bataillons d'infanterie, de divisions de cavalerie et de pièces d'artillerie, la progression se fait au rythme de l'artillerie.

La nature du terrain traversé affecte également la vitesse de déplacement de l'armée. Traverser forêts et déserts demande 25 % de temps de plus que de marcher en plaine, 50 % pour les marécages et 75 % pour les montagnes. La présence de neige ralentit encore la marche, comme les déplacements dans les provinces inconnues.

En temps de paix, vos unités militaires peuvent traverser vos provinces ainsi que celles de vos vassaux. En temps de guerre, elles peuvent également traverser les provinces de vos alliés.

Présence de l'ennemi

Une unité militaire ennemie se déplace dans une province que votre unité a prévu de traverser ? Votre unité s'arrête immédiatement et un combat s'engage. Si elle perd, elle se replie. Où ? Impossible de le dire à l'avance. Le commandant se dirige automatiquement vers une province voisine, de préférence une province que vous contrôlez.

Si votre unité gagne, c'est l'ennemi qui se replie tandis que votre unité continue d'avancer. Ainsi, il est impossible que deux unités militaires ennemies restent immobiles dans une même province après une bataille rangée. Ce qui n'est pas le cas pour deux unités militaires appartenant à des pays alliés.

Il est également possible de se déplacer librement dans des provinces ennemies fortifiées ou non, à condition que vous détachiez une troupe pour observer l'état des fortifications. Une fois le détachement effectué, toute votre unité peut se mettre en route. Pour envoyer une troupe en patrouille, cliquez sur le bouton correspondant dans la fenêtre d'information.

Recrutement

Le temps de recrutement d'une unité varie en fonction du corps militaire auquel elle appartient. Certaines sont plus longues à former, tandis que d'autres nécessitent différents types d'équipement spécialisés. Pour simplifier, disons que les unités d'artillerie sont les plus longues à recruter, suivies des unités de cavalerie puis des unités d'infanterie.

Le coût du recrutement dépend d'un certain nombre de facteurs. Toutes les troupes ne coûtent pas le même prix. La plus onéreuse est l'artillerie, suivie de la cavalerie puis de l'infanterie. Ensuite, le coût varie en fonction du pays, car tous les pays ne composent pas leur armée de la même manière. Certains, par exemple, préfèrent la qualité à la quantité. Enfin, le coût varie en fonction de votre niveau de technologie terrestre. En général, plus il est élevé, plus la formation de vos unités et les équipements militaires sont onéreux. L'infanterie et la cavalerie sont recrutées par groupes de 1 000 hommes et l'artillerie par groupes de 10 pièces.

Coûts de maintenance

Les frais de maintenance de vos unités militaires sont réglés chaque mois. Dans vos états financiers, vous pouvez comparer cette somme aux autres dépenses. Pour modifier les frais de maintenance, accédez à la fenêtre Informations militaires et choisissez la part que vous souhaitez payer. Le paiement doit au moins être égal à la moitié de vos frais actuels. La maintenance est plus ou moins importante en fonction de la taille de vos troupes. Vous pouvez démobiliser des unités militaires pour réduire les coûts de maintenance. Sachez néanmoins que le moral de vos troupes sera affecté si vous ne réglez pas l'intégralité des frais de maintenance.

Fortifications

On n'accorde jamais assez d'importances à ses fortifications. En effet, une armée ennemie contrôle une province sans forteresse dès qu'elle y pénètre. En revanche, une province possédant une forteresse doit être soit assiégée, soit prise d'assaut. Si un siège peut durer longtemps, entre trois mois et un an en général, l'assaut peut être rapide, mais au prix de nombreuses vies humaines. Le prix de base d'une fortification est de 100 ducats, mais il peut être plus élevé, en fonction de l'inflation. Vous pouvez perfectionner des installations existantes en les rendant plus modernes et en les agrandissant, mais pour cela, vous devez disposer d'un certain niveau de technologie terrestre.

FLOTTES

Comme nous l'avons déjà indiqué, une flotte peut compter trois types de navires : les vaisseaux de guerre, les transports et les galères. Les premiers sont des navires de haute mer lourdement armés, se déclinant en plusieurs formes et tailles, en fonction de votre niveau de technologie navale. Les galères existent également dans des tailles, des formes et des niveaux d'armement différents, mais se distinguent des vaisseaux de guerre par leur difficulté à naviguer en pleine mer et leur perte de qualité au fil du temps. L'avantage, c'est qu'elles coûtent moins cher à construire. Les transports se déclinent également en différentes formes, en fonction de votre niveau de technologie navale.

Vous ne pouvez pas contrôler l'immensité des océans. Vous pouvez simplement empêcher l'ennemi de contrôler les voies navigables. À l'époque, les batailles navales étaient menées complètement différemment des combats terrestres. Et il fallait beaucoup de temps pour atteindre une suprématie navale. Nous allons essayer de vous expliquer tout cela plus en détail.

D'abord, il est important de défendre les côtes ainsi que les passages stratégiques susceptibles d'être empruntés. Les flottes ennemies ne sont pas autorisées à croiser au large d'un pays car il leur serait alors facile de débarquer sans prévenir. L'Angleterre a vécu avec cette épée de Damoclès pendant plusieurs années, notamment à cause de la menace que faisaient peser sur elle la France et l'Espagne. En outre, un pays peut disposer d'un passage canalisé comme la Manche, dont le contrôle procure des avantages économiques et minimise le risque de voir une partie du pays séparée du reste.

Pour défendre une côte d'une flotte ennemie croisant à proximité, il est nécessaire de sortir en mer, de localiser l'ennemi et de l'attaquer afin de le contraindre à se retrancher dans ses eaux territoriales. C'est là que l'interception est importante. Dans la mesure où les zones maritimes sont très étendues et où une flotte ne peut contrôler physiquement qu'un petit espace, il n'est jamais certain qu'une bataille navale se produise. Il est fréquent que deux flottes fassent pendant longtemps des allées et venues sans jamais se trouver.

Une flotte est composée d'un gros bateau et de plusieurs petits patrouilleurs. Lorsque les patrouilleurs constatent la présence de bateaux ennemis, la flotte est reconstituée pour affronter la menace. Lorsque vous tombez nez à nez avec l'ennemi, il faut établir une supériorité locale. Si vous n'y arrivez pas, le combat est annulé.

Lorsqu'elle a réussi à chasser une flotte ennemie de son port, la flotte en défense peut alors croiser hors des zones côtières ennemies ou essayer de bloquer les ports ennemis. Lorsque la majorité des flottes ennemies ont été éradiquées ou sont sous blocus, la suprématie navale est atteinte.



Quand une flotte en patrouille atteint sa destination, elle revient à son point de départ, puis reprend sa patrouille

Déplacement de la flotte

Les flottes se déplacent de la même manière que les unités militaires. La seule différence, c'est que les zones maritimes qu'elles empruntent n'appartiennent à personne. Si vous vous déplacez vers une zone occupée par une flotte ennemie, il s'ensuit une tentative d'interception navale (voir la section Interception navale). Si la flotte ennemie ne réussit pas l'interception, vous pouvez continuer à vous déplacer. Si elle réussit ou si vous cessez délibérément tout mouvement, une bataille navale prend place. Les ports ne sont pas considérés comme des zones maritimes, aucune interception ou bataille navale ne peut s'y produire. Cependant, ils peuvent faire l'objet d'un blocus si le niveau de technologie navale est suffisamment élevé (voir les sections Blocus navals et Ports).

La vitesse des vaisseaux de guerre et des transports augmente avec le degré de technologie tandis que celles des galères reste constante. Les intempéries, la glace et les mers inconnues ralentissent la vitesse des flottes.

Interception navale

Votre flotte pénètre dans une zone maritime occupée par la flotte ennemie ? Attendez-vous à une interception et à une bataille ! L'issue de la bataille dépend du niveau de technologie navale des combattants, de la capacité des commandants à manœuvrer leur navire et du vent. Celui qui se trouve du bon côté du vent a un avantage certain. Sachez que les flottes qui croisent hors de leur zone côtière reçoivent un bonus lors de l'interception. De même, les interceptions dans certaines provinces côtières (Scanie, Zélande, Bosphore, Gibraltar et Tanger) réussissent toujours, du fait de l'avantage que possède la flotte contrôlant ces passages étroits.



Les zones maritimes qui longent les côtes d'un pays sont considérées comme ses eaux nationales. L'usure des bateaux y est minimale.

Ports

Nous avons vu que certaines provinces – les provinces côtières – possèdent des ports. Vous pouvez envoyer une flotte dans l'un de vos propres ports (c'est-à-dire un port de votre pays) à tout moment, à la condition que vous contrôliez la province où se situe le port en question. Vous pouvez également envoyer votre flotte dans les ports d'un pays allié, du moment que le pays en question contrôle la province où se situe le port, et que vos deux pays soient en guerre avec un autre pays.

Pourquoi faire rentrer sa flotte au port ? Tout d'abord parce qu'une flotte qui mouille dans un port ne peut être attaquée par une flotte ennemie. Cela se révèle un choix tactique judicieux si l'ennemi dispose d'une supériorité navale. Ensuite, les flottes au port ne subissent aucun phénomène d'usure des forces vives. Il est donc con-

seillé de faire rentrer sa flotte au port de temps en temps. Notez que si une unité ennemie prend le contrôle d'une province dans laquelle se trouve un port où mouille votre flotte, vos navires seront immédiatement expulsés dans la région maritime la plus proche. Si une flotte ennemie s'y trouve, il y aura bataille navale.

Construction navale

La durée de construction varie en fonction du type de navire, certains étant plus sophistiqués que d'autres. En général, plus le niveau de technologie navale est élevé, plus la construction dure. Les vaisseaux de guerre sont les plus longs à fabriquer, suivis des transports et des galères. Le coût de construction d'un navire dépend d'un certain nombre de facteurs. D'abord, tous les navires n'ont pas les mêmes coûts de construction. Les vaisseaux de guerre sont les plus chers, suivis des transports et enfin des galères. Ensuite, le coût varie en fonction du pays : tous ne composent pas leurs flottes de la même manière. Certains, par exemple, préfèrent la qualité à la quantité. Sachez que les galères peuvent uniquement se construire dans les provinces côtières le long des mers Baltique, Méditerranée, Noire, Rouge, ainsi que dans le golfe Persique. Les pays ayant accès à ces mers incluent donc tout naturellement des galères dans leurs flottes. Enfin, le coût varie en fonction du niveau de technologie navale de votre pays. En général, plus il est élevé, plus les navires coûtent cher, la formation et les équipements étant plus sophistiqués. Les navires sont construits un par un, même si certaines provinces côtières peuvent en construire plusieurs à la fois.

Coûts de maintenance

Les coûts de maintenance de votre flotte sont réglés chaque mois. Dans vos états financiers, vous pouvez comparer cette somme aux autres dépenses. Pour modifier ces frais de maintenance, accédez à la fenêtre Informations navales et choisissez le part à régler. Le paiement doit au moins être égal à la moitié de vos frais actuels. La maintenance est plus ou moins importante en fonction de la taille de vos flottes. Si vous possédez soixante-douze navires, vous payez deux fois plus que si vous n'en avez que trente-six. Vous pouvez démanteler des flottes pour réduire les coûts de maintenance. Sachez néanmoins que le moral de vos troupes sera affecté si vous ne payez pas l'intégralité des frais de maintenance.

CAPACITÉ DE CONSTRUCTION ET DE RECRUTEMENT

Tous les pays disposent d'une base de recrutement donnée, qui limite les possibilités de recrutement des armées. Chaque fois que vous recrutez, votre base de recrutement diminue : un groupe de 1 000 fantassins, de 1 000 cavaliers ou de 10 pièces d'artillerie absorbe un point. Le nombre d'hommes bons pour le service étant limité et la demande d'hommes et de femmes pouvant effectuer les travaux de fermage étant constante, vous ne pouvez recruter qu'un nombre de soldats restreint. Chaque province dispose d'une valeur de recrutement vous permettant de connaître sa contribution aux forces armées de votre pays. Calculée annuellement, la base de recrutement augmente avec le temps. Si votre pays a conquis de nouvelles provinces ou transformé des colonies en villes, votre base annuelle de recrutement augmente. Son augmentation est également liée à la croissance démographique. Votre base de recrutement peut également baisser si vous perdez des provinces ou enregistrez une diminution de la population pour d'autres raisons. La construction de navires pour votre flotte ne dépend pas de la base de recrutement car elle nécessite peu de main d'œuvre comparé aux unités militaires.

Limites des provinces

De plus, la capacité de recrutement des armées et des flottes est limitée géographiquement. Vos armées étant recrutées dans les provinces, le niveau de développement de chaque province restreint les tentatives de recrutement. Si vous pouvez augmenter la capacité de recrutement d'une province en nommant des fonctionnaires, en améliorant les fortifications et en construisant des manufactures, elle est avant tout déterminée par sa démographie. Notez que vous devez absolument boucler le recrutement d'une armée ou d'une flotte commencée dans une province avant de lever une autre armée ailleurs.

Améliorations

Lorsque la technologie navale ou militaire atteint un niveau suffisamment élevé, vous pouvez augmenter la capacité de recrutement ou de construction en créant des centres de recrutement (niveau technologique militaire de 31) et des chantiers navals (niveau de technologie navale de 16). Le centre de recrutement, signalé par une tente, représente les fonctions administratives et économiques de votre province. Il permet de mettre en place des unités militaires plus importantes. La capacité de recrutement de votre province est multipliée par 10 et la capacité de maintenance des unités militaires en poste dans une province est nettement améliorée (voir les

sections Coûts de maintenance et Usure). La province contribue également davantage à la capacité de recrutement de votre pays. En présence d'un chantier naval, le symbole portuaire de votre province change : il grossit et prend la couleur doré. Un chantier naval est en réalité un chantier naval amélioré, dans lequel tous les types de bateaux peuvent être construits plus rapidement. Il multiplie par 10 la capacité de construction de votre chantier.

COMMANDANTS



Si vous réorganisez une seule unité, une nouvelle unité avec son chef sera créée. Si votre unité comporte plus d'un chef historique, utilisez le bouton scinder pour les assigner à des unités différentes.

À la tête des armées et des flottes se trouve un commandant. Il a une grande influence sur les batailles (voir les sections Batailles rangées et Batailles navales), l'exploration et l'usure. Les commandants peuvent être des personnages dont le nom est resté dans l'histoire, comme des généraux et des amiraux célèbres qui se sont distingués par leurs faits d'armes et qui présentent un intérêt particulier. Ils peuvent également être moins connus, ce qui ne les empêche pas de refléter les compétences du corps d'officiers de votre pays.

Une armée, comme une flotte, peut compter plusieurs commandants dans ses rangs, mais un seul est chargé du commandement de l'unité. C'est en général le plus gradé et le seul capable d'apporter un plus au combat. Vous pouvez scinder une unité si vous souhaitez profiter des compétences de plusieurs commandants compétents.

Les commandants peuvent mourir au combat ou au cours d'événements aléatoires. Si un commandant meurt au combat, le commandant ayant le grade immédiatement inférieur assure le commandement de l'unité militaire ou de la flotte. Si cette dernière était commandée par un grand commandant de l'histoire, un commandant moins connu prend immédiatement le relais.

Les commandants sont évalués dans différents domaines : la manœuvre, le feu, l'effet de choc, l'abordage et le siège. Un commandant évolue soit dans l'armée de terre, soit dans la marine. Les commandants moins connus ont toujours les mêmes valeurs, qui dépendent de leur pays d'origine. Celles-ci ne peuvent jamais être supérieures à 4 (2 pour le siège) et inférieures à 0. Les grands commandants historiques, en revanche, ont des valeurs plus variées.

Spécialistes

Il existe également deux sortes de spécialistes : les conquistadors et les explorateurs. Ils fonctionnent comme les commandants, mais possèdent des fonctions spécifiques.

Les premiers dirigent des unités militaires et reçoivent un bonus spécial lorsqu'ils explorent de nouvelles provinces. Ils perçoivent également un bonus lorsqu'ils battent des autochtones. Ils bénéficient en outre d'une capacité de maintenance élevée (un faible taux d'usure, par exemple).

Les seconds dirigent des flottes et reçoivent un bonus spécial lorsqu'ils explorent de nouvelles zones maritimes et des provinces limitrophes. À l'instar des conquistadors, ils bénéficient d'une capacité de maintenance élevée (un faible taux d'usure, par exemple).

ACTIONS HOSTILES

Dès que deux unités ennemies, au moins, se trouvent dans une même province ou dans une même zone maritime, il s'ensuit une bataille. Une bataille rangée peut se produire lorsqu'une armée pénètre dans une province indépendante et se retrouve face à des autochtones. Vous apercevez alors deux soldats ou bateaux en

train de se battre, qui symbolisent les deux camps. Chaque unité est accompagnée d'un long rectangle. La couleur du rectangle signale l'évolution du moral au cours du combat. La longueur du rectangle indique la taille de l'unité par rapport à l'unité ennemie et son évolution au fil des pertes subies. Le combat se divise en phases qui se poursuivent jusqu'à la défaite de l'un des deux camps. Notez que vous ne pouvez contrôler l'action au cours des différentes phases sauf en cas de retraite volontaire.

Le camp qui perd tout son moral et bat en retraite (ou se replie, voir la section Retraite) ou perd tous ses soldats et bateaux est défait. Notez que chaque armée peut choisir de se replier à tout moment en ordonnant à l'unité de se déplacer vers une autre province ou zone. Lorsque vous choisissez cette option, votre armée arbore un drapeau blanc.



Des mercenaires apparaissent spontanément avec un moral au maximum. Ils n'affectent pas votre recrutement comme le font les autres unités.

Moral au combat

Le moral au combat est un facteur clé. Si le moral d'une unité ou d'une flotte tombe au plus bas au cours d'une bataille, elle ne pourra pas gagner. Les unités et les flottes sont associées à un niveau de moral, symbolisé par un rectangle allongé à la base de l'unité. Il indique le moral selon une échelle rouge-jaune-vert. Une unité fraîchement recrutée ou formée commence toujours sa carrière avec le plus bas niveau de moral. Il augmente chaque mois jusqu'à atteindre son niveau maximal, en fonction de votre degré de technologie.

Le moral dépend du degré de technologie navale et militaire de votre pays. Plus ce degré est élevé, meilleur est le moral. Voici quelques points à noter.

Premier point : les pays de religion d'État réformée, hindoue ou chiite reçoivent un bonus de moral.

Deuxième point : le moral diminue pendant plusieurs années après une crise économique.

Troisième point : le moral baisse lorsque vous ne réglez pas l'intégralité des coûts de maintenance.

Quatrième point : les flottes composées uniquement de transports ont un moral de combat très bas.

Cinquième point : les galères ont toujours un moral bas et ne sont pas affectées par l'amélioration des technologies navales.

Remarque : une unité qui perd le moral retrouve un moral maximal chaque mois. Il peut donc s'avérer judicieux d'attendre un mois avant d'envoyer au combat une unité déprimée.

Batailles rangées

Qu'est-ce qui détermine l'issue du combat ?

Premièrement, l'avantage, c'est-à-dire la puissance relative des armées entre elles.

Deuxièmement, la différence de niveau de technologie terrestre. C'est très important.

Troisièmement, le commandant. C'est sa compétence à déplacer les troupes, à utiliser la puissance de feu et l'effet de choc qui déterminent les phases du combat. L'issue de la bataille est aussi affectée par le camp possédant une cavalerie supérieure. Grâce à elle, le commandant bénéficie d'informations de reconnaissance qu'il pourra mettre à profit pendant le combat d'une part, et d'une force efficace à lancer aux troupes des armées ennemies en déroute d'autre part. Notez que la supériorité de la cavalerie perd de son importance dans les provinces boisées, marécageuses ou montagneuses.

Enfin, un assaillant reçoit un bonus négatif lorsqu'il lance l'attaque dans les montagnes, en traversant un fleuve ou en pénétrant dans une province contenant des armées ennemies.

Lorsque vous remportez la bataille, l'ennemi bat en retraite. Vous pouvez alors vous diriger vers une autre province ou, si vous le souhaitez, assiéger ou partir à l'assaut de forteresses dans la province où se trouve l'armée.

L'armée battue se retire dans une province dirigée par son propre pays ou un allié, dépourvue d'ennemis.



L'attaquant se trouve toujours dans la partie gauche de l'écran et le défenseur à droite. L'aiguille pointe vers le côté le plus fort, déterminé d'après la force de frappe, la technologie, le moral, les meneurs et le terrain.

Batailles navales

Qu'est-ce qui détermine l'issue d'une bataille navale ? Quatre points sont importants.

Premièrement, l'avantage, c'est-à-dire la différence relative entre la force des deux flottes.

Deuxièmement, la différence entre les tactiques navales.

Troisièmement, le commandant. C'est son aptitude à utiliser la puissance de feu, à manœuvrer et à pratiquer les abordages qui déterminent les phases de la bataille. Quatrièmement, le vent. L'issue de la bataille est très liée à l'utilisation du vent. La responsabilité en incombe à votre commandant. Vous ne pouvez intervenir dans son choix, mais notez bien qu'un seul camp obtiendra le bonus associé aux conditions de vent. Les vaisseaux de guerre sont moins efficaces en l'absence totale de vent, donnant aux galères un avantage certain. Cet inconvénient s'atténue à mesure que la technologie progresse.

Lorsque vous remportez la bataille, l'ennemi bat en retraite. Vous pouvez alors vous diriger vers une autre zone maritime ou, si vous le souhaitez et si vous possédez la technologie navale, vous pouvez entamer un blocus naval. Vous pouvez également vous contenter de croiser dans la zone. La flotte vaincue doit se retirer de la région maritime. Si l'ennemi avait tenté une sortie en force d'un port soumis à un blocus, sa flotte se retire dans ce même port. Sinon, il se rend dans la région maritime la plus proche d'un port de son pays ou d'un allié, et qui n'abrite aucune flotte ennemie.

Retraite

La retraite s'engage dans l'un de ces deux cas : lorsque votre armée ou votre flotte est défaite dans une bataille rangée ou une bataille navale ou lorsque vous ordonnez à votre armée ou à votre flotte au cours d'une bataille rangée ou navale de quitter la province où se déroule le combat, c'est-à-dire lorsque vous vous retirez volontairement.

Notez que si une armée est défaite dans une bataille rangée ou une flotte dans une bataille navale, elle doit se retirer. Si, pour une raison ou une autre, il n'y a pas de province ni de région maritime vers laquelle se replier, l'unité sera détruite. Lorsqu'une flotte ou une armée bat en retraite, elle arbore un drapeau blanc, ce qui indique que vous ne contrôlez plus l'unité, qu'elle n'affecte pas la province où elle se retire et qu'elle est vulnérable en cas d'attaque.

Lorsqu'une armée ou une flotte en déroute arrive dans une province ou une région maritime sans unité ennemie, elle recouvre son drapeau et le joueur reprend le contrôle de son unité. Le moral, lui aussi, augmente peu à peu.

Notez qu'il peut être tactiquement judicieux de poursuivre un ennemi battant en retraite et de reprendre aussitôt une bataille rangée ou navale, en utilisant l'avantage que vous donne le bon moral de votre unité.



L'ennemi perdra une partie de son revenu commercial lorsque vous imposez un blocus à son port. Une ville dont le port est assiégé sera vaincue plus rapidement si vous l'assiégez également. Un port bloqué ne peut servir de source d'approvisionnement pour des forces à l'étranger.

Blocus navals

Vous ne pouvez procéder à un blocus naval que si vous avez le niveau requis de technologie navale. L'une de vos flottes doit stationner dans une zone maritime proche d'un port, auquel cas elle impose un blocus à tous les ports ennemis de la zone. Elle patrouille à l'entrée du port, empêchant tout navire de le quitter ou d'y faire escale. Une flotte qui bloque un port peut être attaquée à la fois depuis d'autres régions maritimes et depuis le port lui-même. Elle reçoit automatiquement le bonus lié aux conditions de vent si elle se défend contre la flotte bloquée.



Quand l'icône d'une forteresse assiégée commence à brûler, cela signifie qu'une brèche a été ouverte dans la muraille. Non seulement cela accélérera le processus du siège, mais cela augmentera aussi les chances de succès de l'assaillant.

Sièges

Quand assiège-t-on une forteresse? Après une bataille rangée remportée dans une province ennemie fortifiée ou lorsqu'une armée pénètre dans une province hostile dotée d'une forteresse, mais sans armée ennemie. Dans les deux cas, l'unité militaire doit posséder une taille minimum pour entamer le siège. Normalement, sa taille doit être égale à celle de l'unité stationnée dans la garnison.

Pourquoi assiéger une forteresse? C'est le seul moyen de contrôler la ville et, par conséquent, la province. Une province contrôlée vous donne plus d'étoiles en cas de négociations de paix. Lorsque vous vous préparez à assiéger, deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez laisser sur place un détachement de surveillance, ce qui vous permet de maintenir une ligne de ravitaillement dans la province, de garder un œil sur la forteresse et de contrôler la province. Deuxième solution, vous entamez un vrai siège, avec des forces qui tenteront de prendre la ville, qui creuseront des tranchées de plus en plus étendues et avancées, qui utiliseront les soldats du Génie pour saper les murailles, feront feu et affameront la garnison jusqu'à ce qu'elle se rende.

Chaque mois, les défenses de la garnison sont testées. Si elles cèdent, la forteresse tombe entre vos mains. Cela dépend de la durée du siège, de l'expérience du commandant assiégé, du terrain, de la différence entre les deux artilleries, de la taille de la forteresse et des résultats précédents.

Si une forteresse finit to [redacted] par tomber, votre ennemi peut envoyer une unité dans la province, vous forçant à vous battre dans une bataille rangée avant de poursuivre le siège. L'autre problème qui se pose est celui des pertes humaines. Si votre unité devient inférieure en nombre à celle qui défend la garnison, le siège est levé et vous ne pouvez plus que surveiller la forteresse. Vous pouvez bien sûr faire venir d'autres unités dans la région et reprendre le siège. Remarque : vous pouvez à tout moment lever le siège pour quitter la province ou vous lancer à l'assaut de la forteresse.

Assauts

Un assaut peut se solder par un échec cuisant comme par un succès retentissant. L'assaut que le roi de Suède Charles-Gustave avait lancé contre Copenhague en 1659 fut un terrible échec, par exemple. En revanche, lancer un assaut après quelques mois de siège se révèle souvent payant. La grande perte de moral consécutive à un assaut vous rend vulnérable à une contre-attaque éclair, qui peut réduire à néant une opération militaire jusqu'alors menée avec succès.

Pour lancer l'assaut, cliquer sur l'icône Assaut dans la fenêtre d'information. L'assaut lui-même est similaire à une bataille rangée, à quelques exceptions près. La personne donnant l'assaut l'emporte si la garnison ennemie est anéantie ou contrainte de battre en retraite (ce qui signifie qu'elle est en déroute). Le terrain ne joue aucun rôle et la cavalerie ne sera pas utilisée. Si l'assaut réussit, la taille de la forteresse diminue d'un cran (elle passe par exemple de moyenne à petite), sans pour autant disparaître. Il y a aussi le risque que la ville soit pillée, ce qui réduit la population de façon significative. Le pillage est une phase abstraite de la bataille : on ne peut pas l'observer et le joueur ne peut l'influencer puisqu'il est l'œuvre de soldats incontrôlables.

USURE

Autrefois, les forces armées s'amenuisaient plus rapidement qu'aujourd'hui. Les soins médicaux, le régime alimentaire et l'hygiène étaient très différents. Les troupes marchaient par tous les temps, les soldats étaient rarement au sec et dormaient à la belle étoile. Les maladies et les épidémies étaient nombreuses, et la sous-nutrition ne faisait qu'aggraver le problème. Pour compléter le tableau, certains soldats refusaient de se battre. Ils étaient profondément démotivés et désertaient dès qu'ils le pouvaient. Ces facteurs entraînent une diminution des forces vives, que l'on appelle l'usure. Elles entrent en ligne de compte dans le concept stratégique de guerre d'usure.

Dans Europa Universalis II, il est entendu que plus une armée ou une flotte est soumise à des épreuves, plus grande est l'usure. Le temps joue aussi un rôle. Chaque mois, le niveau des réserves de chaque armée et de chaque flotte est contrôlé. Le résultat s'exprime en nombre de pertes dues au phénomène d'usure.

Sur terre

Quels sont les facteurs d'usure d'une unité? D'abord la taille de l'unité, puis l'allégeance, le contrôle et le statut de la province (pillée ou non) dans laquelle l'unité est stationnée, et enfin la richesse de la province, c'est-à-dire son volume de production. Vous trouverez ces informations dans la fenêtre d'information, accessible via l'église. Certains terrains (déserts et marécages par exemple) ainsi que le climat (hiver) peuvent avoir une influence. De plus, le taux d'usure est affecté par l'utilisation de l'unité en question. Les mouvements, les retraites, les batailles, les sièges, les assauts entrent en ligne de compte, ainsi que la capacité de l'unité à maintenir une ligne de ravitaillement. Enfin, le taux d'usure baisse en fonction des talents stratégiques du commandant. Notez bien que l'un des grands avantages des conquérants par rapport à tous les autres commandants, c'est leur capacité à ramener le taux d'usure au plus bas niveau hors d'Europe.

En mer

Quels facteurs déterminent l'usure de la flotte? D'abord, le niveau de technologie navale : plus il est élevé, plus l'usure est faible. Ensuite, la situation géographique de la flotte. Nulle dans les ports, l'usure se prononce dans les régions maritimes bordant une province côtière, prend davantage d'ampleur dans les régions maritimes bordant une autre province et plus encore dans les régions maritimes ne bordant aucune côte. Elle augmente terriblement lorsque la flotte est prise dans une tempête ou par les glaces. Par ailleurs, elle croît au fil des mois passés en mer sans retour au port et, pour les galères, lorsqu'elles croisent en dehors de la mer Baltique, Méditerranée, Noire, Rouge et du golfe Persique. En outre, l'usure varie en fonction des capacités de manœuvre du commandant.

Les bateaux souffrent d'usure lorsqu'ils sont en mer. Chaque fois que vous choisissez une flotte, son niveau d'usure apparaît dans la fenêtre d'information, près du petit crâne. La flotte ne s'usant pas à quai, il faut que vous la rameniez régulièrement au port pour l'entretenir.

LIGNES DE RAVITAILLEMENT

Les unités de combat et les flottes subissent parfois un phénomène d'usure, c'est-à-dire qu'elles perdent des hommes sans pour autant être au feu. Elles doivent donc maintenir des lignes de ravitaillement pour réduire ce risque. À l'origine, une ligne de ravitaillement n'était guère plus qu'un convoi transportant les produits de base, qui faisait l'aller-retour entre les unités déployées et les dépôts situés dans des zones plus sûres. Une fois par mois, les réserves de chaque unité sont contrôlées. Si leur niveau est élevé, l'usure est faible. Mais s'il reste peu de réserves, l'unité perd plus de soldats.

Qu'est-ce qu'une ligne de ravitaillement? C'est une ligne imaginaire tracée par une unité entre la province d'action et la province servant de base d'approvisionnement, qui traverse d'autres provinces. La longueur de cette ligne n'est pas limitée. Elle peut passer par les provinces contrôlées par vous ou vos alliés, mais pas par les provinces abritant des unités ennemies ni pas les provinces n'étant contrôlées ni par vous ni par vos alliés. Cette ligne ne peut passer par une province abritant une unité ennemie ou des fortifications ennemies sans être gardée par des forces de surveillance ou des forces de siège. De plus, elle ne peut traverser des provinces neutres (appartenant à des pays n'étant pas impliqués dans votre conflit) ni des provinces indépendantes. Quelles provinces peuvent servir de base d'approvisionnement?

D'abord, toutes les provinces comprenant une ville ou une colonie, avec ou sans port, vous appartenant et étant contrôlées par vous. Ensuite, les provinces côtières que vous contrôlez (mais qui ne vous appartiennent pas nécessairement) et qui ne subissent pas de blocus naval. Notez bien que vous et vos alliés pouvez utiliser indifféremment vos bases d'approvisionnement pendant la guerre. Attention : les provinces abritant des comptoirs ne peuvent être utilisées comme base d'approvisionnement. Si vous ne pouvez pas

établir de ligne de ravitaillement, vos pertes en hommes augmenteront notablement tous les mois.

Provinces pillées

Les unités militaires vivent souvent aux crochets des provinces qu'elles occupent. Ainsi, elles réquisitionnent de façon arbitraire tout ce dont elles ont besoin (argent et produits de première nécessité) chez leurs habitants, ce qui explique pourquoi les provinces passées sous contrôle ennemi ne rapportent plus de revenus à l'État.

Les provinces abritant une armée, même une armée alliée, souffrant d'extrême usure, soit parce qu'elle est coupée de sa province de ravitaillement, soit parce que la province est trop pauvre au regard de l'armée à nourrir, risquent d'être pillées. Par ailleurs, les provinces peuvent être pillées pour moult raisons par des forces rebelles. Vous le remarquerez aux incendies présents autour de la ville ou de la colonie. Le pillage rapporte un petit revenu exceptionnel aux pillleurs.

Une province pillée ne rapporte plus aucun revenu à l'État. En outre, sa population diminue, ce qui affecte également le revenu du pays. Il faut un an à une province pillée pour se refaire une santé, après quoi la ville ou la colonie pillée cesse de brûler.

ÉCONOMIE

PRÉSENTATION

Il est capital pour un pays d'avoir une économie prospère. La richesse économique détermine la quantité de ressources que vous pouvez investir dans différentes activités, de la recherche à la guerre. Sur quoi repose votre économie ? L'essentiel de vos revenus provient de la production et des impôts collectés auprès de votre population ainsi que du commerce, mené par vos marchands dans les divers centres de commerce.

Facteurs externes

L'économie de votre pays est influencée par les événements bouleversant le monde comme par vos propres choix. Deux facteurs affectent votre économie à différents niveaux et ont, par conséquent, des effets multiples : ce sont votre niveau de stabilité et vos infrastructures. Lorsque votre pays perd de sa stabilité, vos revenus diminuent, tout comme votre capacité à investir dans la recherche. La guerre est elle aussi un fléau car même si votre stabilité est intacte (car c'est un autre pays qui vous déclare la guerre), vos ressources diminuent. Les provinces pillées, les foyers de révolte, les sièges, les assauts et bien d'autres facteurs peuvent entraîner une chute de la population dans votre province et, avec le temps, une diminution de vos revenus.

Il faut toujours garder une vision relative des choses. Si, au cours des dix dernières années, votre revenu a augmenté de 10 %, ne sautez pas de joie. Car si le revenu annuel de vos ennemis potentiels a, lui, augmenté de 50 % sur la même période, vous êtes comparativement plus faible qu'eux sur le plan économique.

Gestion des ressources

Si la gestion des ressources n'est pas une recette miracle, elle peut largement faciliter la victoire de votre pays. Un vieux dicton dit que si les moyens sont limités, les objectifs ne le sont pas – il n'a rien perdu de sa valeur.

Lorsque vous puisez dans vos ressources, vous devez sans cesse garder le mot "équilibre" en tête. Que ce soit au sujet de l'équilibre mensuel entre les revenus et les dépenses ou de l'équilibre entre les différents domaines dans lesquels vous investissez. Ces domaines sont au nombre de trois : la défense, les finances et l'expansion.

Votre défi ? Défendre votre pays tout en investissant dans la recherche, en modernisant vos forteresses, en nommant de hauts fonctionnaires et en colonisant le Nouveau Monde. Si vous parvenez à créer des monopoles dans des centres de commerce et à remporter une ou deux guerres, votre fortune est assurée – mais tout est question d'équilibre.

États financiers

Les états financiers vous informent sur l'état de vos finances. N'oubliez pas que toute votre économie dépend de la stabilité de votre pays. Un manque de stabilité implique de faibles revenus et un niveau technologique médiocre. En revanche, une bonne stabilité génère des revenus et facilite le développement. Les revenus augmentent également lorsque vous améliorez les bâtiments et vos niveaux technologiques dans les secteurs de l'infrastructure et du commerce.

Prenez garde à l'inflation. Elle croît proportionnellement aux sommes que vous percevez chaque mois en frappant des pièces d'or et en contractant des emprunts. Lorsque l'inflation est stable, l'État vit selon ses moyens, pas au-dessus. En d'autres termes, cela signifie que vous n'augmentez pas le volume des pièces dans votre pays. Dans ce cas, seul votre revenu annuel est disponible. Sachez également que les mines d'or font augmenter l'inflation. Si vous en possédez, vous ne pouvez jamais complètement l'éviter.

Votre meilleur remède contre l'inflation ? Nommer un gouverneur ! En promouvant des maires au poste de gouverneurs, vous faites baisser l'inflation. N'oubliez pas que l'inflation est relative : tant que l'augmentation des prix est inférieure à l'augmentation des recettes, ce n'est pas grave, à court terme en tout cas.



L'info-bulle de la maintenance terrestre vous donne des indications sur la façon d'augmenter son montant. Le coût d'entretien des unités sur-numéraires est trois fois supérieur au coût ordinaire.

Budget

Le budget de l'État vous permet de gérer le développement, la stabilité et la dépense publique de votre pays à l'aide de fonctionnaires, de diplomates et de forces armées. Le budget de l'État se divise en trois domaines.

Premièrement, la recherche, qui procure des avantages qualitatifs. Les unités militaires ont un meilleur moral, disposent d'une puissance de feu supérieure et ont un plus grand impact. Les marchands deviennent plus compétitifs et font de meilleurs profits. Les infrastructures permettent d'améliorer la productivité.

Ensuite, la stabilité, qui affecte tous les domaines de votre pays. Elle influe sur l'économie, le moral des troupes, le risque de révolte de vos provinces et incite vos voisins à y réfléchir à deux fois avant de vous déclarer la guerre. Si l'un des facteurs était plus important que les autres, ce serait bien la stabilité. Elle a également des répercussions sur votre budget global. Ainsi, le total des investissements technologiques réalisés peut s'affaiblir si vous manquez de stabilité.

Enfin, la dépense publique ou les dépenses de trésorerie effectuées chaque mois. Vous dépensez cet argent en disposant de plus de troupes, de vaisseaux de guerre ou de marchands.

CROISSANCE DE LA POPULATION ET DES PROVINCES

S'il est vrai que votre économie est le cœur de votre pays, n'oubliez pas que vos provinces en sont les artères. C'est dans les provinces que tout se passe. Le système économique naît de l'échange des marchandises. Cet échange se produit dans les marchés, là où les gens vivent, produisent et consomment.

En d'autres termes, la population d'une province est directement liée à la quantité de marchandises produites, à la population active, à l'étendue du négoce, et, enfin, à la capacité du gouvernement à percevoir les impôts et autres redevances.

Ceci signifie que chaque province est associée à une valeur fiscale, une valeur de production et une valeur commerciale. Ces valeurs sont proportionnelles à la population de la province. Si la population augmente, ces trois valeurs augmentent avec elle, ainsi que les revenus mensuels et annuels.

Croissance démographique positive

La population peut également enregistrer une croissance négative, c'est-à-dire que sa population diminue avec le temps. C'est le cas des provinces où vous avez fondé une colonie et des villes situées dans des zones très inhospitalières, en Afrique tropicale, par exemple. Une province peut également enregistrer une baisse passagère ou une très faible croissance si elle est pillée, assiégée ou contrôlée par des rebelles.

Variations ponctuelles

La population peut soudainement enregistrer des variations de grande amplitude. Lorsque vous envoyez des colons, la population augmente de 100 habitants. Notez que vous ne pouvez pas envoyer de colons dans des provinces de 5 000 habitants et plus. Lorsqu'une armée conquiert une province après un siège ou un assaut, la population peut diminuer en raison d'un massacre – les soldats de l'époque étaient parfois difficiles à contrôler. Enfin, des événements exceptionnels peuvent affecter la croissance démographique.

Population et revenu

En résumé, plus la population est importante, plus la valeur de la production, la masse fiscale et la masse commerciale sont élevées. Les comptoirs ont en principe une très faible valeur de production et pratiquement aucune valeur fiscale. En revanche, leur valeur commerciale est très élevée. Les colonies sont considérées comme des villes moins développées. Les villes, elles, bénéficient de valeurs plus équilibrées, mais la valeur de la production et la valeur fiscale peuvent sensiblement augmenter en fonction de l'augmentation de la population, tandis que la valeur commerciale va rester stable. Remarque : la valeur commerciale ne dépend pas autant de la taille de la population que les autres valeurs. Ce qui importe plus, c'est l'offre et la demande, ainsi que le cours du marché, mais nous verrons cela plus tard. Voici les seuils de population censés affecter profondément ces trois valeurs. Lorsque la population croît au point que la ville atteint un nouveau niveau de développement, ces trois valeurs augmentent sensiblement.

Population et revenu

En résumé, plus la population est importante, plus la valeur de la production, la masse fiscale et la masse commerciale sont élevées. Les comptoirs ont en principe une très faible valeur de production et pratiquement aucune valeur fiscale. En revanche, leur valeur commerciale est très élevée. Les colonies sont considérées comme des villes moins développées. Les villes, elles, bénéficient de valeurs plus équilibrées, mais la valeur de la production et la valeur fiscale peuvent sensiblement augmenter en fonction de l'augmentation de la population, tandis que la valeur commerciale va rester stable. Remarque : la valeur commerciale ne dépend pas autant de la taille de la population que les autres valeurs. Ce qui importe plus, c'est l'offre et la demande, ainsi que le cours du marché, mais nous verrons cela plus tard.

Voici les seuils de population censés affecter profondément ces trois valeurs. Lorsque la population croît au point que la ville atteint un nouveau niveau de développement, ces trois valeurs augmentent sensiblement.

Niveau de développement	Nombre d'habitants
Colonie Niveau 1	1 - 199
Colonie Niveau 2	200 - 299
Colonie Niveau 3	300 - 399
Colonie Niveau 4	400 - 499
Colonie Niveau 5	500 - 599
Colonie Niveau 6	600 - 699
Ville coloniale Niveau 1	700 - 1399
Ville coloniale Niveau 2	1400 - 2799
Ville coloniale Niveau 3	2800 - 4999
Ville Niveau 1	5000 - 9999
Ville Niveau 2	10000 - 19999
Ville Niveau 3	20000 - 39999
Ville Niveau 4	40000 - 79999
Ville Niveau 5	80000 - 199999
Ville Niveau 6	200000 +

Chaque niveau de comptoir représente dix personnes. Cette population n'est pas sujette à la croissance et décroît comme toute population ordinaire, étant principalement composée d'autochtones. Ces personnes s'ajoutent à la population totale si une colonie s'établit dans une province disposant d'un comptoir.

Envoyer des colons peut augmenter la population dans les provinces comptant moins de 5 000 habitants. Notez bien que si la population atteint 1 000 habitants, elle ne pourra plus descendre sous ce seuil. N'oubliez pas que la stabilité a toujours un impact sur la croissance démographique.

STABILITÉ

La culture politique de l'Europe au cours de la période couverte par Europa Universalis 2 n'est pas un phénomène isolé. Déjà, à l'époque de l'Empire romain, les nations mènent une politique intérieure et étrangère, et le processus ne fait que s'amplifier au Moyen Âge. À la fin du XVe siècle, la civilisation en Europe occidentale se définit dans le cadre du christianisme, fondement des us et coutumes présidant aux

relations entre les pays. Dans les régions musulmanes, le concept de pays n'est pas reconnu, tous les musulmans faisant partie de la communauté musulmane. La division de la société est gelée, en partie du fait de la répartition du pouvoir entre différents groupes à la fin du Moyen Âge, mais aussi en raison de la politique intérieure, qui s'apparente à une lutte entre les différents groupes formant la société. L'attitude du monarque, bien évidemment, y est pour beaucoup.

L'infraction aux règles internationales présente quelques conséquences que vous devez connaître. Les princes de la Renaissance étaient tous impliqués dans une lutte politique dont le but était l'hégémonie européenne. C'est là qu'intervient le concept de stabilité. Si le monarque ne respecte ni les règles formelles ni les règles informelles, il met en danger sa réputation sur le plan intérieur et extérieur, ainsi que l'équilibre de son pays. Vos déclarations de guerre, si elles n'ont pas de motivations réelles, risquent de créer une spirale d'injustice, de guerre et d'esprit de revanche qui affectera toute l'Europe.

La stabilité dépend donc tant du statut international de votre pays que des relations que votre monarque entretient avec ses sujets.

FACTEURS DÉFAVORABLES À LA STABILITÉ

Si la stabilité peut se détériorer pour plusieurs raisons, une déclaration de guerre a un effet particulièrement dévastateur. Tous les pays considèrent une déclaration de guerre avec inquiétude car elle peut bouleverser l'équilibre des pouvoirs dans une région. Vous pouvez avoir une bonne raison d'attaquer (voir la section *Causa belli*), mais les guerres injustifiées sont punies par la force. Suite à une déclaration de guerre, un pays peut perdre tout son prestige et son honneur. Ajoutez à cela les réactions négatives de la population, qui voit d'un mauvais œil la hausse des impôts et l'inflation allant de pair avec les conflits.

À l'époque, la religion unit mais divise. Il n'est pas chrétien, donc moral, de déclarer la guerre à un pays ayant la même religion. Si le monarque choisit de passer outre ce mode de pensée, la population et le clergé risquent de mal réagir.

Les actes politiques de nature douteuse constituent d'autres facteurs d'affaiblissement de la stabilité. Une rupture de promesse affecte la réputation et le prestige d'un pays. Le principe de l'accord à force obligatoire (*Pacta sunt servanda*), qui faisait déjà partie du droit romain, a été intégré à la vie diplomatique.



Si vous double-cliquez sur une barre, elle sera verrouillée dans sa position actuelle. Toutefois, si une barre verrouillée atteint son niveau maximum, la stabilité par exemple, elle se mettra d'elle-même en position minimum.

Une déclaration de guerre sans *casus belli* diminue la stabilité de votre pays de deux points (-2). Une déclaration de guerre avec *casus belli* n'affecte aucunement votre stabilité. Une déclaration de guerre à un pays pratiquant la même religion ou un pays avec lequel vous entretenez de très bonnes relations fait chuter votre stabilité d'un point supplémentaire (-1). Le fait d'entrer en conflit armé avec un allié vous fait également perdre un point de stabilité (-1) si le pays attaqué est lié au vôtre par un mariage royal. Si vous déclarez la guerre à un pays vassal, votre stabilité perd encore trois points (-3), et si vous mettez fin aux liens qui vous unissent à un pays vassal sans lui déclarer la guerre, votre niveau de stabilité perd trois points supplémentaires (-3). Si vous déclarez la guerre à un pays avec lequel vous avez signé un traité de paix, votre stabilité perd cinq autres points (-5) et vous serez mis au ban de la société internationale. Les traités de paix restent effectifs pendant cinq ans.

Si rompre un traité, comme annuler un mariage royal, présente parfois certains avantages, cela nuit à la stabilité (-1). L'inconstance des relations que vous entretenez avec l'étranger peut déranger les autres pays.

Si vous décidez de renvoyer un vassal, votre stabilité en pâtit (-3). La noblesse remettra particulièrement en doute vos capacités à gérer les relations avec l'étranger. Un vassal s'étant soumis à vos lois, la dissolution du lien qui vous unit à lui (même si ce lien est de nature formelle) peut être considérée comme un signe de faiblesse. Si vous quittez une alliance, votre stabilité perd un point (-1), car des personnalités haut placées se sont probablement investies dans l'alliance que vous abandonnez. Vous subissez la même punition si vous n'honorez pas une alliance, en refusant, par exemple, d'aider un pays frère faisant l'objet d'une attaque (-1). Un changement radical de politique étrangère rend votre évolution sur l'échiquier politique pour le moins incertaine. Si vous refusez qu'un pays fasse du commerce dans l'un de vos centres de commerce, votre stabilité perd un point (-1). Vos voisins craindront que vous fassiez subir le même sort à d'autres nations.

Par ailleurs, la stabilité peut être mise à mal pour cinq raisons d'ordre plus général. La première est le cas de banqueroute. Une banqueroute se produit lorsque vous avez contracté cinq emprunts auprès du Trésor national (les emprunts contractés auprès d'autres pays ne sont pas pris en compte), et que vous n'êtes pas capable de les rembourser à échéance ou que les mensualités qu'ils représentent sont supérieures à vos revenus mensuels. En cas de banqueroute, votre niveau de stabilité perd un point (-1). Le population n'a plus confiance en la capacité du monarque et du gouvernement à gérer les finances du pays.

De même, si vous n'arrivez pas à rembourser un emprunt souscrit auprès d'un autre pays, votre stabilité perd un point (-1).

La stabilité faiblit lorsque vous augmentez les contributions de guerre (voir la section Contributions de guerre). Vous alourdissez le fardeau pesant sur les épaules de votre pays et lui faites perdre un point de stabilité (-1).

La changement de religion d'état implique un profond bouleversement de la société. Certains de vos sujets seront ravis, mais d'autres risqueront de se rebeller ! Cette modification vous coûtera cinq points de stabilité, sauf si vous abandonnez le catholicisme classique au profit de la contre-réforme (pour une plus longue description, voir la section Religion). Enfin, certains événements aléatoires sont également susceptibles de perturber la stabilité de votre pays. Sachez que tous les effets se cumulent. Ainsi, si votre stabilité est égale à 0 et que vous déclarez une guerre sans casus belli à un pays auquel vous êtes lié par un mariage royal et un traité de paix, vous perdrez huit points de stabilité (-2-1-5=-8). Comme nous vous l'avons déjà dit, votre niveau de stabilité ne peut être inférieur à -3. Pour chaque point de stabilité perdu sous la barre des -3, vous subissez une révolte dans chacune de vos provinces. Dans notre exemple, vous perdez huit points de stabilité, chutez donc à -3 et essayez cinq révoltes.

FACTEURS FAVORABLES À LA STABILITÉ

Parmi les facteurs favorables à la stabilité, on compte la volonté des dirigeants de faire des concessions à une certaine couche de la population, en baissant momentanément les impôts des paysans, en accordant des subventions à la noblesse ou en négociant des droits pour les citadins ou une plus grande liberté pour les serfs, par exemple.

Pour améliorer la stabilité de votre pays, vous pouvez investir dans la stabilité de l'état lui-même. Pour ce faire, vous mettez de côté chaque mois une certaine somme, que vous pouvez visualiser dans la fenêtre d'information. Sachez que plus votre pays est grand, plus nombreuse est la population à apaiser et plus les frais sont élevés. Lorsque la ligne verte a atteint son niveau maximum, la stabilité de votre pays est augmentée d'un point (+1), et la ligne verte retombe à zéro. Votre niveau de stabilité ne peut dépasser +3. Tous les investissements réalisés lorsque votre niveau de stabilité est à +3 vous rapportent des ducats.

Le taux d'augmentation est réduit si vous êtes en guerre, pour chaque trimestre que dure le conflit et pour chaque province contrôlée par l'ennemi (les provinces d'origine comptent double et la capitale compte pour dix provinces normales).

Lorsque vous gagnez une guerre et parvenez à annexer des pays, votre stabilité augmente d'un point (+1) car votre victoire accroît votre prestige et fait grande impression sur vos sujets.



La couleur du disque de la capitale indique le niveau de stabilité. Un trait rouge autour de l'icône de stabilité indique que vous êtes en guerre. Le symbole de l'ancre dans un port se transforme en gouvernail lorsqu'il abrite une flotte. La couleur or indique un chantier naval.

Que concerne la stabilité ?

La démographie de vos villes et de vos colonies, ainsi que vos revenus mensuels et annuels dépendent de la stabilité de votre pays. Durant les périodes de troubles, la population a tendance à diminuer. Votre stabilité faiblit quand vous êtes en guerre, par exemple. Plusieurs autres raisons peuvent expliquer une baisse de population : le poids des impôts supplémentaires, la fuite des habitants et les fléaux, souvent liés aux guerres. Pour connaître l'évolution démographique d'une province, cliquez sur son église. Lorsque la conjoncture est très mauvaise, les villes et les colonies peuvent enregistrer une croissance négative, ce qui signifie qu'elles se dépeuplent.

La démographie détermine le revenu de la production de vos provinces. La stabilité détermine donc vos revenus à long terme. Même le système administratif perd en efficacité pendant les périodes de troubles. Les baillis ne sont plus respectés, les routes et les moyens de communication sont détériorés et les contribuables tentent d'échapper le plus possible à l'impôt. Le coût de la vie augmente alors que la consommation et la production baissent. Vos revenus fiscaux varient donc en fonction de votre stabilité. Pour vous en rendre compte, il suffit de jeter un œil à vos états financiers ou à vos revenus annuels.

Le commerce est soumis au même phénomène. Il est fréquent que les commerces intérieur et extérieur enregistrent une baisse en période de troubles. Ce déclin s'explique par le lien existant entre le quota de marchands qui vous est alloué chaque année et votre niveau de stabilité. Si ce dernier est au plus mal (-3 ou -2), il vous sera difficile de les convaincre de faire des affaires. Ils ne feront preuve d'aucune initiative et votre stock de marchands perdra deux points (-2). Si votre stabilité est à -1, vous ne perdrez qu'un seul marchand (-1). Si votre stabilité est à 0 ou +1, vous gagnez un (+1) ou deux (+2) marchands supplémentaires. Si votre pays jouit d'un niveau de stabilité excellent (+2 ou +3), vous gagnez trois marchands supplémentaires. En outre, la stabilité affecte la capacité de vos marchands à pénétrer dans les centres de commerce pour faire des affaires avec leurs confrères déjà présents.

En matière de diplomatie, vous ne pouvez pas déclarer de guerre si votre niveau de stabilité est au plus bas (-3). En effet, en période de troubles sociaux, la seule préoccupation du monarque et du gouvernement est de maintenir coûte que coûte l'unité du pays.

Le risque de révolte de vos provinces est directement lié à votre stabilité. Plus elle est faible, plus le risque de révolte est élevé, et vice versa. Nous reviendrons sur ce point plus en détail dans ce manuel.

Notez également que l'intérêt annuel de vos emprunts dépend de votre stabilité.

EMPRUNTS

Si les emprunts étaient à l'époque aussi courants qu'aujourd'hui, les remboursements ne l'étaient pas. Remarquez qu'un emprunt n'est pas toujours synonyme de soucis. Il l'est uniquement s'il est mal géré. Les emprunts sont souvent un mal nécessaire - lorsque votre pays veut construire des manufactures ou recruter rapidement des soldats en raison d'un conflit imminent, par exemple. En d'autres termes, vous ne pouvez éviter d'emprunter dans certaines phases du jeu, car il sera plus avantageux de contracter un emprunt plutôt que d'économiser lentement.

Emprunts nationaux

Vous pouvez souscrire un emprunt auprès de la banque nationale de votre pays. Cela signifie que vous empruntez de l'argent à vos propres sujets. Si vous ne remboursez pas cet emprunt, vous en subirez les conséquences : vos sujets ne vous feront plus confiance à l'avenir. Un emprunt d'une banque nationale équivaut à 200 ducats, ni plus ni moins. Le montant du prêt peut cependant varier en fonction du développement des institutions financières de votre pays (événements imprévisibles). Votre pays ne peut être engagé dans plus de cinq emprunts à la fois. Chacun a une échéance de cinq ans. Au terme de l'échéance, vous remboursez ou prolongez l'emprunt de cinq autres années. En cas de prolongation, le taux d'intérêt augmente. Chaque mois, l'intérêt que vous devez sur vos emprunts est déduit du revenu mensuel, puisque les intérêts font partie des coûts mensuels.

Le niveau de stabilité d'un pays, le nombre d'emprunts que vous avez souscrits, la mise en banqueroute de votre pays et le renouvellement des emprunts sont autant de facteurs affectant les taux d'intérêt.

Emprunts internationaux

Les pays peuvent également se prêter de l'argent. Vous décidez des conditions de prêt dans la fenêtre Diplomatie : la somme que vous prêtez ne peut excéder la moitié de votre trésorerie. Vous fixez le taux d'intérêt, compris entre 1 et 10 %. Enfin, vous déterminez la durée du prêt, entre 1 et 300 mois. Le pays emprunteur peut tout à fait déclinier votre offre de prêt. C'est la conséquence des conditions que vous imposez et de votre politique extérieure. De même, vous ne pouvez pas négocier les termes des prêts que l'on vous propose. Vous pouvez uniquement les accepter ou les refuser. Un prêt lie deux pays entrant en guerre ? L'emprunt est effacé, le créancier ne reverra jamais son argent et l'emprunteur n'aura pas à le rembourser.

Remboursements

Toujours épineuse, la question du remboursement d'un emprunt peut réserver de bien mauvaises surprises. La meilleure façon de les éviter est de bien utiliser les archives (voir la section Archives). Les prêts des banques nationales s'étalent sur cinq ans, à l'issue de quoi ils doivent être remboursés. Vous ne pouvez les rembourser plus tôt, car les emprunts en liquide doivent être remboursés en liquide. La majorité des revenus et des dépenses fonctionnant par le troc, une bonne planification est indispensable.

Aucun emprunt ne peut être amorti, c'est-à-dire remboursé petit à petit. La raison ? Les créanciers souhaitent empocher un intérêt maximal ! Lorsqu'un emprunt arrive à échéance, vous pouvez soit le rembourser dans son intégralité, soit le renouveler. Attention : si vous renouvelez un emprunt, vous ne faites que remettre le problème à plus tard, car un jour ou l'autre, vous aurez à rembourser ou à déclarer banqueroute. Cette dernière solution est dramatique et doit être évitée à tout prix.

Le remboursement des emprunts étrangers fonctionne différemment. D'abord, les emprunts ne sont pas limités à cinq ans. Ensuite, vous pouvez décider de ne pas rembourser, en avançant que vous ne devez rien à l'autre pays. Cela vous fait perdre un niveau de stabilité et représente, pour l'autre pays, un casus belli.

BANQUEROUTE

Votre pays est déclaré en banqueroute dans deux cas de figure : premièrement s'il a souscrit cinq emprunts et qu'il ne peut rembourser l'un d'eux ; deuxièmement s'il a contracté cinq emprunts, que la balance des paiements mensuelle est négative et que la trésorerie ne peut couvrir la différence. Remarque : si la même situation se produit alors que vous avez contracté moins de cinq emprunts, un emprunt supplémentaire sera automatiquement souscrit pour couvrir la balance négative.

Lorsqu'un pays se déclare en banqueroute, il chute d'un niveau de stabilité car ses sujets perdent confiance dans la capacité du monarque et du gouvernement à gérer les finances nationales. Il se voit également déposséder d'une large part de tous ses investissements technologiques. Si les emprunts contractés auprès de la banque nationale sont effacés lorsque vous vous mettez en banqueroute, tous les emprunts futurs contractés auprès de la banque nationale auront des taux d'intérêts plus élevés. L'inflation augmente et le moral de vos armées et de vos flottes s'effondre. Cet effet dure plusieurs années à compter de la mise en banqueroute du pays. Il est dû à l'agitation générale qui s'empare des troupes lorsqu'elles apprennent que le Trésor, d'où est prélevé leur solde, est vide.

INFLATION

Autrefois, l'inflation était un problème beaucoup plus grave qu'aujourd'hui, du moins en Europe. En effet, les économistes ne comprenaient pas toujours bien les causes de l'inflation et ils leur manquaient le pouvoir politique nécessaire pour l'enrayer.

Vous le savez, il y a inflation lorsque les prix augmentent plus vite que les revenus et l'argent en circulation. Ce problème était dramatique avant l'ère capitaliste, et pour cause. L'un des accrocs majeurs était la diversité des systèmes monétaires. Une partie de l'économie était constituée de troc, sans argent comme moyen de paiement. Lorsqu'on utilisait de l'argent, les pièces étaient toutes différentes. Leur valeur dépendait du métal dans lequel elles étaient frappées. La plupart des gens utilisaient des pièces de cuivre. Les marchands et les citoyens avaient en plus des pièces d'argent et le gouvernement, des pièces d'or. Si la valeur du cuivre s'effondrait, la valeur relative des pièces d'argent et d'or s'envolait, ce qui amplifiait le phénomène inflationniste pour la plupart des gens.

L'autre problème qui se posait, c'était la confiance du peuple dans la qualité des pièces. Les fraudes étaient nombreuses, souvent orchestrées par des dirigeants peu scrupuleux.

Quels sont les effets de l'inflation ? Globalement, le prix de tout ce qui se paie en argent augmente. Cela comprend notamment le recrutement des unités militaires, la construction navale, la construction et la modernisation de forteresses, la construction de manufactures et la promotion des hauts fonctionnaires.

Facteurs d'inflation

Quels sont les facteurs d'inflation ? Premièrement, les réserves d'or de vos provinces. Force est de constater que l'or sert relativement peu, si ce n'est à frapper des pièces de monnaie. Lorsqu'un pays produit beaucoup d'or, le gouvernement l'utilise comme moyen de paiement. Or, le numéraire doit être proportionnel à la production d'un pays, faute de quoi, l'inflation est inévitable. En règle générale, l'or est responsable de l'inflation, mais en même temps, la production d'or augmente les liquidités par rapport aux autres provinces.

Deuxièmement, l'inflation augmente dans votre pays s'il est frontalier d'une province productrice d'or. Troisièmement, le taux d'inflation varie dans tous les pays voisins dont l'inflation est plus élevée que chez vous. Quatrièmement, chaque emprunt souscrit joue sur l'inflation car il apporte des liquidités dans votre système monétaire.

Enfin, point très important. L'inflation varie en fonction des liquidités que vous décidez de retirer de votre revenu mensuel. En retirant des liquidités, vous encouragez la consommation en mettant de l'argent en circulation, ce qu'on appelle aujourd'hui "faire marcher la planche à billets".

Amoindrir les effets de l'inflation

Il est presque impossible d'éviter toute inflation mais, si votre économie est bien gérée et l'exécutif compétent, vous pouvez amoindrir ses effets. L'une des choses à faire pour atténuer l'inflation est de nommer des maires comme gouverneurs. Ce sont d'efficaces combattants anti-inflation et chaque nomination diminue l'inflation d'un point.

Vous pouvez conquérir et annexer des pays voisins qui ont une inflation plus forte que la votre, mais pour des raisons évidentes, ceci est rarement bénéfique. Choisir de céder des provinces productrices d'or au cours de traités de paix n'est pas une solution puisque ses provinces font partie des plus riches du monde. Il y avait, après tout, plus de raisons que l'établissement de comptoirs commerciaux pour l'Espagne lors de sa décision de coloniser l'Amérique.

Vous pouvez, cependant, éviter de contracter des prêts, ou en prendre le moins possible et les rembourser à terme. Ne jamais disposer d'une partie de votre revenu mensuel comme atout en liquide est presque impossible, mais ne pas le faire n'est pas nécessairement un avantage.

SOURCES DE REVENUS

Si la production et les impôts tiennent un rôle important dans l'économie, peu de provinces vivent en autarcie. Elles sont reliées par le commerce, troisième pilier de l'économie. En effet, les pays disposent tous de spécialités dans lesquels ils excellent tout en ignorant le savoir-faire de la production d'autres marchandises. La Suisse, par exemple, produit peu de poissons et la Suède peu d'ivoire. D'où le commerce, excellent moyen permettant d'obtenir les marchandises nécessaires à un pays qui ne les produit pas.

Comme vous le savez, chaque province dispose d'une valeur fiscale, commerciale et de production. Si la valeur fiscale et de production d'une province profite à son pays, sa valeur commerciale la met en concurrence avec le monde dans une course au bénéfice, par l'intermédiaire des marchands.

Il existe plusieurs types de revenus : les revenus annuels, mensuels et divers.

Revenus annuels

Les revenus annuels sont perçus en début d'année. Il comprend le cens (taxe populat.), les péages et les droits de douane. Lorsque vous recevez le revenu annuel, les fonds sont mis à votre disposition au Trésor.

Le cens est un impôt fixe par habitant. Dans Europa Universalis, il est calculé en fonction de la somme totale des impôts de vos provinces.

Les péages sont une taxe que l'État prélève sur les marchandises transportées d'une ville à l'autre du pays. C'est une manière pour le gouvernement de contrôler le commerce et d'orienter les marchandises vers un certain nombre de villes. La valeur du péage dépend des infrastructures commerciales de votre pays, du nombre et de la taille de ses villes, colonies et comptoirs.

Les droits de douane sont acquittés par les marchands souhaitant commercer dans les centres de commerce de votre pays, dans l'une de vos provinces. Cette taxe s'élève à 5 ducats par marchand.

Revenu mensuel

Le revenu mensuel est perçu une fois le coût mensuel (nous en parlerons plus loin) déduit. Il comprend l'impôt, le revenu de production, les intérêts sur les prêts à long terme ainsi que les bénéfices issus des manufac-

tures. Le revenu mensuel doit être redistribué. Vous pouvez investir dans la stabilité, la recherche, la technologie (terrestre, navale, commerciale, les infrastructures) et faire des retraits en liquide.

La composition exacte de l'impôt varie d'un pays à l'autre et d'une époque à l'autre. Historiquement, la taxe foncière et les taxes courantes (comme la gabelle) en forment la plus grande part. Les revenus fiscaux sont calculés sur la valeur globale des impôts de vos provinces. Les revenus de la production proviennent traditionnellement de la vente de produits des domaines royaux, la vente des charges officielles et une poignée de taxes sur la production et la consommation des sujets. Les revenus de la production sont basés sur la valeur totale de la production de vos provinces. Les revenus commerciaux découlent d'une taxe indirecte sur le commerce international. À l'ère mercantiliste, cet impôt devient un moyen de subventionner le développement des moyens de production. L'importance des revenus commerciaux est fonction du nombre de marchands que votre pays a installés dans les centres de commerce étrangers. Les intérêts sur les prêts à long terme sont, comme leur nom l'indique, les intérêts qui vous sont versés sur les prêts accordés à d'autres pays (voir la section Emprunts). Le revenu industriel provient en partie du fait que l'État et ses institutions bénéficient de tarifs préférentiels auprès des entreprises, et en partie du fait que l'État possède souvent des parts dans les manufactures et, de ce fait, empêche un pourcentage des bénéfices. Ces revenus dépendent du nombre de manufactures que possède votre pays ainsi que de leur type.

Autres sources de revenus

Les autres sources de revenus sont irrégulières. Elles se manifestent par la présence d'actifs en liquide dans votre trésorerie. Il peut s'agir de cadeaux d'autres pays, de nouveaux prêts, d'un tribut acquitté à l'occasion d'un accord de paix, d'une levée d'impôt de guerre (voir la section Contributions de guerre) ou de tout autre événement exceptionnel.

La stabilité, le niveau d'inflation et le niveau technologique de votre pays affectent à la fois le revenu annuel et le revenu mensuel.

Dépenses mensuelles

En ce qui concerne les dépenses, il n'existe que les dépenses mensuelles et les dépenses occasionnelles. En d'autres termes, il n'y a pas de dépenses annuelles. Les dépenses mensuelles comprennent le coût d'entretien de l'armée et les intérêts à acquitter sur les emprunts contractés. Nous l'avons déjà mentionné, les dépenses mensuelles sont déduites du revenu mensuel avant que vous ne l'encaissiez. Si la balance mensuelle est négative, la différence est déduite de votre trésorerie. Si vous n'avez pas assez d'argent pour couvrir la différence ou si votre Trésor est vide, votre pays est obligé d'emprunter de l'argent. Si votre pays a déjà atteint le nombre maximal d'emprunts autorisés dans le jeu (voir la section Emprunts), alors il est automatiquement déclaré en banqueroute.

Les autres dépenses sont irrégulières. Dans leur cas, les actifs en liquide de votre trésorerie sont immédiatement débités. Ces dépenses comprennent les cadeaux aux autres pays, le remboursement des emprunts, les tributs que vous acquittez à l'occasion d'un accord de paix ou tout autre événement exceptionnel. Ces dépenses irrégulières incluent les sommes engagées dans le recrutement de soldats, la construction de flottes, le salaire des hauts fonctionnaires, la construction ou l'extension de forteresses, ainsi que l'envoi de colons, négociants et marchands.

Contributions de guerre

L'armée et la flotte doivent rester en place un long moment en cas de guerre. Le déplacement des troupes et la maintenance des flottes coûtent cher, d'autant qu'il faut nourrir les effectifs et leur fournir des munitions. De l'argent est également nécessaire pour renforcer les unités déjà en place. À l'époque, l'usure est aussi élevée qu'aujourd'hui, même pas pour les mêmes raisons.

Les contributions de guerre désignent toutes les petites taxes qui se justifient du fait de l'état de guerre. Elles sont généralement mal accueillies par la population.

Lorsque vous choisissez l'option Contributions de guerre, les revenus de vos provinces sont largement augmentés pendant six mois. En contrepartie, votre niveau de stabilité perd un point. Notez que vous ne pouvez pas lever de contributions de guerre si votre niveau de stabilité est à -3. Si la hausse de revenus est supérieure aux coûts engendrés pour récupérer votre point de stabilité perdu, l'instauration d'une contribution de guerre vaut la peine. Dans le cas contraire, gardez cette mesure pour les situations vraiment désespérées.

PRODUCTION ET MARCHANDISES

La production est le fondement de toute économie. Si toutes les provinces produisent toutes sortes de biens, seuls quelques-uns sont typiques. Aujourd'hui, on parlerait d'avantage relatif : si une région sait très bien produire une marchandise, alors c'est cette marchandise qu'elle doit produire. On peut sans difficulté comprendre qu'il vaut mieux produire du vin et de la feta dans le sud de l'Europe et du bois et des fourrures en Europe du

Nord, plutôt que l'inverse. Voilà pourquoi dans Europa Universalis 2, chaque province est associée à une marchandise spécifique. C'est le produit le plus important de la province. D'une manière générale, la valeur de la moitié de la production d'une province constitue un revenu direct pour le pays possédant la province, la seconde moitié étant disponible aux marchands de tous pays travaillant dans le centre de commerce de la province.



Faire un clic droit dans une province affiche une liste de raccourcis clavier utiles. Les listes diffèrent selon le possesseur de la province.

Valeur de base des biens

Pour des raisons évidentes, les marchandises sont toutes cotées à des prix différents sur le marché. Leur cours dépend de l'offre et de la demande, mais aussi du prix de base du produit. Mais qu'est-ce que le prix de base ? Aujourd'hui, il y a relativement peu de produits totalement nouveaux. Les prix sont donc fonction de la publicité et des phénomènes de mode. À l'époque, les marchandises nouvelles et exotiques valaient très cher, un peu comme nos produits très tendance ou dernier cri. La position sociale étant extrêmement importante à l'époque, il fallait exposer sa richesse en étalant un train de vie extravagant. Vous l'avez compris : le prix de base est le prix induit par des raisons qui ne sont pas normalement prises en compte par le mécanisme des prix.

Le tableau ci-dessous répertorie les marchandises que l'on trouve dans Europa Universalis 2 et leur valeur de base.

- **Faible** – céréales, vin, laine
- **Normale** – tissus, café, cuivre, coton, pêche, fourrures, fer, sel, esclaves, thé
- **Élevée** – ivoire, fournitures navales, sucre, tabac
- **Très élevée** – porcelaines, épices.
- **L'or** n'est pas échangé et n'a pas de valeur de base. Quoi qu'il en soit, la valeur de sa production est automatiquement convertie en actifs en liquide.

Voici une description plus détaillée de chaque produit et des facteurs affectant les prix.

L'offre et la demande

La valeur de base d'un bien est différente de son prix sur le marché. Si le prix du marché varie largement d'une période à l'autre, la valeur de base pose certaines limites. Même dans les situations les plus extrêmes, les céréales seront toujours moins chères que les épices, par exemple.

L'offre d'un produit particulier augmente à mesure que les provinces le produisant se font coloniser et exploiter par une population en augmentation ou des comptoirs plus nombreux. Une offre plus importante a pour immédiat corollaire une baisse du prix.

Quant à la demande de biens, elle augmente pour les raisons énumérées ci-dessous. Notez qu'une augmentation de la demande tire les prix vers le haut.

- **Porcelaine** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals ainsi qu'avec la promotion de juges et de gouverneurs.
- **Tissus** – augmente à mesure que sont construits manufactures et centres de recrutement.
- **Café** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals ainsi qu'avec la promotion de juges et de gouverneurs.
- **Or** – La valeur de l'or n'est pas affectée par l'offre et la demande. Néanmoins, plus la production globale d'or augmente, plus l'inflation s'accroît dans tous les pays. Les pays extrayant de l'or subissent une inflation encore plus élevée.
- **Cuivre** – augmente à mesure que sont ouverts fabriques d'armes et chantiers navals ;
- **Coton** – augmente à mesure que sont construites des manufactures et lorsque des provinces produisant du textile sont colonisées.
- **Pêche** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutements et chantiers navals.
- **Fourrures** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers

navals ainsi qu'avec la promotion de juges et de gouverneurs

- **Céréales** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals
- **Ivoire** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals ainsi qu'avec la promotion de juges et de gouverneurs
- **Fer** – augmente à mesure que sont ouverts fabriques d'armes et chantiers navals
- **Fournitures navales** – augmente à mesure que sont ouverts des chantiers navals
- **Sel** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals
- **Esclaves** – augmente avec la colonisation de provinces productrices de coton, de sucre et de tabac
- **Épices** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals ainsi qu'avec la promotion de juges et de gouverneurs
- **Sucre** – augmente avec la création de brasseries
- **Thé** – Augmente à mesure que sont construits manufactures, centres de recrutement et chantiers navals ainsi qu'avec la promotion de juges et de gouverneurs
- **Tabac** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals ainsi qu'avec la promotion de juges et de gouverneurs
- **Vin** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals
- **Laine** – augmente à mesure que sont ouverts manufactures, centres de recrutement et chantiers navals.

Description et contexte historique

Tissus Les tissus comprennent différentes étoffes utilisées à l'époque du jeu, les lainages, mais aussi le lin, les tissages... Lorsque les plantations de coton virent le jour en Amérique, au XVIII^e siècle, et que le commerce avec l'Inde s'est véritablement développé, le coton est lui aussi devenu un matériau de base dans la production des étoffes.

Or et argent L'or et l'argent formaient l'assise numéraire de la plupart des monnaies en Europe. Ces deux matières premières étaient très convoitées. La découverte puis l'exploitation de gisements d'or en Amérique centrale et du Sud a beaucoup enrichi certains pays européens, mais a également augmenté leur inflation et sensiblement diminué la valeur de leur monnaie.

Coton Le coton provenait au départ d'Asie centrale, mais il n'a été vraiment utilisé en Europe qu'après avoir été implanté dans les colonies américaines. On s'en servait comme un complément et un substitut bon marché de la laine dans l'industrie textile naissante du XVIII^e siècle.

Poisson Le poisson était l'aliment de base de l'Europe – la viande était alors considérée comme un mets de luxe pour les classes supérieures. Par ailleurs, toute l'industrie de la pêche encourageait la construction navale. Les pêcheurs étaient les premiers recrutés pour servir dans les flottes militaires.

Fourrure La fourrure servait à la confection de vêtements chauds et de qualité. C'était de la zibeline, du renard, du vison, de lours ou du loup. Au départ, les peaux les plus convoitées étaient celles de Scandinavie et de Russie, mais la découverte de l'Amérique fit du Nouveau Monde une source de fourrure jusqu'au milieu du XVIII^e siècle.

Céréales Les céréales représentent tous les aliments végétaux servant d'alimentation de base à la population et aux animaux domestiques. Une pénurie de céréales entraînait souvent soulèvements et révoltes. L'Europe produisait surtout du seigle, de l'avoine et de l'orge. Plus tard, la tomate, le maïs et les pommes de terre sont venus diversifier l'alimentation.

Ivoire L'ivoire était l'une des marchandises les plus importantes issues d'Afrique, avec les esclaves. Il était très recherché par les artisans européens, qui en faisaient des ustensiles de cuisine, des boîtes à bijoux, des reliquaires, des instruments, des objets décoratifs, des meubles...

Fer Le fer représente ici la plupart des métaux ferreux, c'est à dire presque tous les minerais à l'exception du cuivre, du plomb ou des métaux précieux. Le fer était l'un des matériaux les plus importants de l'industrie des métaux. Il entrait dans la fabrication d'armes, d'outils, dans la construction navale, le renforcement des bâtiments...

Cuivre Le cuivre inclut tous les métaux non-ferreux, le plomb, le zinc, l'étain et l'argent. Le cuivre, composant essentiel du bronze, était indispensable à toutes les fonderies et entrait dans la fabrication des canons et cuisasses. Avec d'autres métaux, il servait aussi à la production des monnaies courantes et beaucoup d'œuvres d'art (comme la bijouterie). Cette ressource inclut aussi les pierres précieuses.

Porcelaine La catégorie de la porcelaine comprend non seulement ce type de produits manufacturés en Chine mais aussi tous les autres produits orientaux et exotiques comme la soie, les tapis, l'ébène et les objets artisanaux manufacturés en Inde, en Chine, en Perse et en Extrême-Orient. Produits d'une extrême rareté en Europe, ils faisaient la fortune des marchands et des capitaines.

Fournitures navales Les fournitures navales sont tous les matériaux nécessaires à la construction des navires : le bois, la toile, le goudron, le chanvre et les cordages. Beaucoup de ces matériaux venaient

de Scandinavie, mais après sa colonisation, l'Amérique n'a cessé d'en produire davantage.

Sel Le sel tenait une grande place dans l'alimentation des hommes et des animaux domestiques. C'était l'unique moyen de conservation des aliments, à part bien sûr la congélation en biver. Il était soit extrait des mines de sel d'Europe centrale, soit récolté dans les marais salants des régions plus chaudes.

Esclaves Les esclaves ont toujours été, depuis l'Antiquité, une des ressources les plus échangées. La demande s'est cependant fortement accrue à la fin du XVI^e siècle, lorsqu'il est apparu qu'ils constituaient une main d'œuvre bon marché et fiable pour les plantations européennes de coton, de tabac et de sucre aux Amériques. Ce trafic a continué dans le monde musulman bien après l'abolition de l'esclavage en Europe.

Épices Les épices sont connues en Europe depuis l'Antiquité. On les utilisait pour conserver et assaisonner les viandes plutôt faisandées, ainsi que pour leurs vertus curatives. Le poivre, le gingembre, la noix de muscade, la cannelle arrivaient par bateau d'Afrique de l'Est, d'Inde, de Chine et d'Indonésie, jusqu'aux marchés d'Alexandrie et du Moyen-Orient. Bientôt, les Européens cherchèrent une route des épices moins longue et moins onéreuse, d'où les premières expéditions portugaises vers l'Est.

Sucre Le sucre était un condiment, mais aussi un moyen de conservation. À l'époque, la canne à sucre était la seule source de sucre, et elle était cultivée près de la Méditerranée. Les plantations en Amérique, d'abord dans les Caraïbes, ont rapidement pris l'avantage.

Tabac Le tabac était inconnu en Europe jusqu'à ce que les premiers conquistadores reviennent d'Amérique, au XVI^e siècle. Les riches adoptèrent cette mode, ce qui entraîna une forte croissance économique dans les colonies britanniques de la côte Est de l'Amérique du Nord et dans le Brésil portugais.

Vin Le vin existe depuis toujours dans les régions méditerranéennes. Il est de tous les repas, sauf dans le monde musulman. Ce n'était pas un produit de luxe, mais plutôt un moyen d'oublier combien la vie était dure il y a quelques siècles, avant la découverte de la pénicilline, des antibiotiques et de l'hygiène. En Europe du Nord et de l'Est, l'hydromel, la bière, la vodka et cerwoise étaient consommés lors des repas.

Laine La laine provenait à l'origine de troupeaux de moutons du fin fond de l'Europe et de l'Asie. Avec le lin, c'était le matériau de base de la confection avant l'arrivée du coton.

COMMERCE ET MARCHANDS

L'économie s'est mondialisée à partir de la découverte de l'Amérique. À cette époque toutefois, plutôt que de mondialisation, il est plus juste de parler de juxtaposition d'économies locales entretenant entre elles des liens tantôt étroits, tantôt lâches, grâce au commerce. Plus il y a d'économies locales reliées entre elles, plus le commerce augmente. Et lorsque le commerce augmente, l'offre et la demande progressent et les échanges s'internationalisent.

Chacune des provinces du jeu appartient à un centre de commerce. C'est là que les marchandises sont échangées, que les prix sont fixés et que les pertes et les profits sont répartis. Au début de l'histoire moderne, le commerce était davantage lié à l'État et à la monarchie qu'il ne l'est aujourd'hui. Les marchands que vous envoyez un peu partout dans le monde appartiennent très certainement à une compagnie de commerce publique ou semi-publique.

Chaque province a une valeur commerciale fondée sur la taille de sa population et la valeur de base de ce qu'elle produit. Pour afficher la valeur commerciale, cliquez sur le symbole Commerce de la fenêtre d'information. La valeur commerciale s'affiche dans le centre de commerce de la province. Tous les échanges se font dans les centres de commerce, situés un peu partout dans le monde. Votre revenu commercial dépend du nombre de marchands que vous avez envoyés dans les centres de commerce du monde entier. Autrement dit, votre revenu est directement proportionnel à la part du marché contrôlé par votre pays.

Centres de commerce

Il ne faut pas sous-estimer l'influence du commerce sur votre économie. Lorsque votre niveau technologique commercial est très élevé et que vous possédez beaucoup de provinces et de comptoirs, les centres de commerce sont de véritables mines d'or si vous réussissez à maintenir un monopole. Sachez également qu'il est important de posséder un centre de commerce sur son propre territoire. Les nouvelles colonies et les comptoirs finissent presque toujours par tomber dans la sphère d'influence de votre propre centre de commerce. Cela permet d'augmenter vos profits ainsi que la valeur commerciale de votre centre. Il est également plus facile d'être compétitif dans son propre centre, comme nous le verrons un peu plus loin.

Un centre de commerce couvrant peu de provinces et proposant des marchandises courantes (comme des céréales, du vin et de la laine) a une valeur commerciale plus faible et rapporte moins qu'un centre couvrant plusieurs provinces et faisant le commerce de produits exotiques comme l'ivoire, la porcelaine et les épices. Lorsqu'un grand nombre de pays nomme des marchands dans un même centre de commerce, une guerre commerciale peut éclater.



Lorsque l'option d'envoi ne spécifie pas un centre d'envoi en particulier, l'IA décidera d'elle-même où l'envoi se fera.

Revenus commerciaux

Le revenu commercial de votre pays dépend avant tout de trois facteurs : la valeur commerciale d'un centre de commerce, votre niveau commercial dans ce centre et votre niveau de technologie commerciale.

Dans chaque centre de commerce, un pays peut disposer d'un niveau commercial allant du niveau 0 (il ne contrôle le commerce d'aucune marchandise dans ce centre) au niveau 6. Dans ce dernier cas, il est en situation de monopole. Plusieurs pays peuvent avoir le même niveau commercial. Seule exception : si un pays atteint le niveau 6, car il est en situation de monopole. Nous n'utilisons pas le terme "monopole", mais "situation de monopole" car un pays disposant d'un niveau 6 dans un centre peut accepter que d'autres pays continuent à y commercer. Deuxième élément majeur, votre niveau commercial. Le concept de technologie commerciale peut sembler un peu étrange, mais c'est un terme générique englobant un certain nombre d'innovations dans les domaines du transport, du cubage, des systèmes de crédit, de la comptabilité, des progrès administratifs et financiers, comme les sociétés commerciales, les assurances et le droit des sociétés. Plus ce niveau est élevé, plus vous percevez de revenus de vos centres de commerce. De plus, chacun de vos marchands sera mieux placé pour gagner des parts de marché.

Dans chaque centre, vingt niveaux commerciaux peuvent être occupés par les marchands. Lorsque le revenu commercial est versé, votre pays reçoit une part des échanges globaux du centre, calculée comme suit : votre nombre de niveaux commerciaux divisé par le nombre total de niveaux, multiplié par votre niveau de technologie commerciale divisé par 10.

Exemple

La Courlande a un niveau de technologie commerciale 3 et 4 niveaux commerciaux au centre de commerce de Novgorod (valeur commerciale totale : 200).

Le revenu commercial se calcule comme suit : (niveaux commerciaux de la Courlande / 20) * valeur commerciale totale * niveau de technologie commerciale de la Courlande / 10 = revenu commercial de ce centre de commerce. La Courlande toucherait dans ce cas $(4/20) * 200 * 3/10 = 12$ ducats de son activité commerciale à Novgorod.

Nous l'avons déjà dit, la situation de monopole (niveau commercial 6) vous donne un revenu commercial supplémentaire. En effet, on vous attribue tous les niveaux de commerce "vides". Vous aurez donc plus de niveaux commerciaux qu'en réalité. Par exemple :

L'Espagne a un niveau commercial 6, l'Angleterre 3 et la Courlande 2. Un centre de commerce comporte vingt niveaux commerciaux. L'Espagne peut donc prétendre à $6 + (20 - 6 - 3 - 2)$ niveaux commerciaux = $6 + 9 = 15$ niveaux commerciaux, ce qui lui donne $15/20$ de la valeur commerciale totale du centre de commerce.

Marchands

La guildes des marchands de votre pays augmente chaque année. Au départ, votre pays n'a qu'un seul marchand. Ensuite, vous gagnez un marchand par centre de commerce à l'intérieur des frontières de votre pays, un marchand pour chaque centre de commerce dans lequel votre pays est en situation de monopole, un marchand si votre pays atteint le niveau 5 en technologie commerciale, un marchand pour chaque province principale qui est également côtière, un marchand pour deux provinces côtières si votre religion d'État est réformée ou protestante (à concurrence de trois marchands). Enfin, le niveau de stabilité est ajouté ou déduit, selon sa valeur, négative ou positive. Par ailleurs, vous augmentez votre nombre de marchands en pratiquant une politique intérieure de libre-échange. Votre pays n'est pas obligé d'envoyer ses marchands en poste au moment où ils lui sont attribués. Vous pouvez en garder jusqu'à six en même temps.

Déployer des marchands n'est pas gratuit. Cela coûte plus cher d'envoyer des marchands à l'étranger que dans votre propre pays et plus vous les envoyez loin, plus l'opération est onéreuse. Vous pouvez également

procéder à un envoi automatique des marchands dans les centres de commerce, auquel cas vous ne contrôlez pas leur destination. L'ordinateur calcule à votre place les destinations les plus profitables pour votre pays et y envoie vos marchands dès que votre Trésor dispose de suffisamment de ducats. Notez bien que vous ne pouvez pas envoyer de marchands dans des centres de commerce situés dans des pays vous imposant un embargo commercial.

Compétition

La concurrence au sein d'un même centre de commerce dépend du nombre de marchands y exerçant. Un centre de commerce dispose de vingt niveaux commerciaux, vides ou contrôlés par un ou plusieurs pays (jusqu'à vingt différents). Si aucun niveau n'est vide, chaque installation d'un nouveau marchand se fait au détriment d'un autre pays, qui perd un niveau lorsque vous en gagnez un. L'opération prend au moins un mois.

Un pays disposant d'un monopole continue à envoyer des marchands au centre de commerce tant qu'il existe des marchands étrangers, pour les repousser.

La compétitivité des marchands dépend du niveau relatif de technologie commerciale de leur pays, des talents de gestionnaire de leur monarque, du niveau commercial qu'ils ont atteint dans le centre en question et de la stabilité de leur pays. D'autres facteurs peuvent affecter la compétitivité, tels qu'un embargo commercial entre marchands de pays différents et si le centre de commerce où se situe la concurrence se trouve à l'intérieur des frontières de l'un des marchands en concurrence.

INVESTISSEMENTS

MODERNISATION DE L'INFRASTRUCTURE

Le revenu de votre pays dépend du revenu de vos provinces. Comment influencer sur les impôts des provinces, leur production et leur valeur commerciale, en plus de l'augmentation de la population abordée précédemment ? En nommant de hauts fonctionnaires et en construisant des manufactures !

Hauts fonctionnaires

Au fil d'Europa Universalis 2, la promotion de hauts fonctionnaires passe d'un cadre politique semi-féodal à un système de plus en plus centralisé. Les réformes politiques lancées au cours du jeu sont très étroitement liées avec l'organisation économique des pays. Dans des pays pratiquant une économie semi-féodale, comme la Pologne-Lituanie et l'Empire ottoman, la volonté de développer une société plus centralisée se verrait vite entravée.

- **Percepteur** – Le bailli peut être nommé percepteur – une infrastructure de niveau 1 est nécessaire, ce qui augmente le poids fiscal et le poids commercial de la province, en même temps que le risque de rébellion. La population voit d'un mauvais œil l'arrivée d'un percepteur compétent.
- **Juge** – Si vous avez nommé le bailli percepteur, vous pouvez nommer le sénéchal au poste de juge – une infrastructure de niveau 3 est requise. Cela augmente davantage le poids fiscal de la province, tout en diminuant le risque de rébellion, car la population se sent rassurée de bénéficier d'une justice efficace.
- **Gouverneur** – Vous pouvez également promouvoir le maire au poste de gouverneur – il vous faut alors une infrastructure de niveau 5 –, ce qui augmente la population et la production de la province, tout en diminuant l'inflation du pays. Cette amélioration s'explique du fait que, fonctionnaire le plus important, le gouverneur contrôle et gère la province.

Manufactures

Historiquement, le nombre d'entreprises d'une région détermine son poids économique, politique et social, notamment en Europe.

Les distilleries appartenaient en général en partie à l'État, qui pouvait produire des boissons alcoolisées à un prix raisonnable et dans des quantités importantes. Beaucoup d'alcools occupent une part importante dans les exportations. L'alcool tient une bonne place dans les rapports sociaux, chez les riches comme chez les pauvres. Ses effets léthifants diminuent l'anxiété du peuple et augmentent la combativité des soldats et des marins lorsque les conditions sont trop dures.

Les fabriques d'instruments de navigation étaient plus petites. Elles produisaient des cordages, des gréments, du chanvre traité, du lin et des voiles. Ces fabriques vous sont indispensables si vous souhaitez être une puissance maritime, ces produits étant nécessaires à la construction de navires.

Les académies des beaux-arts n'étaient pas des manufactures, mais des endroits où l'atmosphère et l'environnement étaient étudiés pour attirer les artistes, les poètes, les philosophes, les historiens, les universitaires et les hommes de lettres. Ces académies regroupaient des universités, des théâtres, des opéras, des églises, et de magnifiques châteaux. Elles possédaient des jardins botaniques parfaitement entretenus, souvent agrémentés de l'arc de triomphe de circonstance.

Les fabriques d'armes englobaient un certain nombre de sites de production : les hauts-fourneaux, les forges

et les fonderies, mais aussi les mines et les usines de transformation du minéral.

Les manufactures désignent tous les ateliers spécialisés produisant des biens destinés à l'exportation : des étoffes, du drap, du tabac, mais aussi d'autres produits de luxe en ivoire, en fourrure... Les épices, les produits orientaux, les conserves de poisson, le sucre et le sel y sont aussi traités. La généralisation de ces manufactures est à l'origine de l'industrialisation. Elles ont été le catalyseur du commerce à grande échelle et du capitalisme en général.

Votre nation peut investir dans les manufactures, infrastructures spécialisées d'une importance capitale. Vous ne pouvez construire qu'une manufacture par province.

Outre le revenu mensuel qu'elles rapportent, comme nous l'avons déjà vu, les manufactures encouragent la recherche technologique, diminuent les risques de rébellion, augmentent la demande de certaines marchandises et le taux de croissance démographique. Il existe cinq types de manufactures : les distilleries, les fabriques d'instruments de navigation, les académies des beaux-arts, les fabriques d'armes et les manufactures.

- **Distilleries** Vous pouvez ouvrir une distillerie dès que vous avez atteint le niveau technologique 2. Elle vous rapportera un revenu mensuel supplémentaire si elle est située dans une province productrice de sucre ou de vin. Chaque distillerie procure un bonus à la recherche commerciale.

- **Fabriques d'instruments de navigation** Vous pouvez en ouvrir si vous avez atteint le niveau 5 de technologie navale. Vous percevrez un revenu mensuel supplémentaire si la manufacture se trouve dans une province productrice de poisson ou de fournitures navales. Chaque manufacture vous offre un bonus pour la recherche dans le domaine de la technologie navale.

- **Académies des beaux-arts** Vous pouvez en bâtir une lorsque vous avez atteint le niveau d'infrastructure 4. Elle vous procurera un revenu mensuel supplémentaire si vous l'ouvrez dans votre province principale. Chaque académie entraîne un bonus pour la recherche dans le domaine de la stabilité.

- **Fabriques d'armes** Vous pouvez en bâtir si vous avez atteint le niveau de technologie terrestre 17. Vous en tirerez un revenu mensuel supplémentaire si vous les construisez dans des provinces productrices de fer ou de cuivre. Chacune de vos manufactures d'armes vous donnera un bonus dans le domaine de la recherche en technologie terrestre. Disposer de fabriques d'armes est un véritable avantage dans la course militaire à la technologie.

- **Manufactures** Vous pouvez en construire dès que vous possédez une infrastructure de niveau 6. Chacune d'entre elles procure un revenu mensuel si elle est située dans une province productrice d'étoffe, de coton ou de tabac. Elles donnent également droit à un bonus de recherche dans le domaine de l'infrastructure.

TECHNOLOGIE ET DÉVELOPPEMENT

Europa Universalis débute à la fin du Moyen Âge, alors que les chevaliers en armure, portant arbalète et ballebardes, étaient les rois du champ de bataille. Puis c'est la Renaissance, avec l'apparition des premières armes à feu et des manœuvres militaires. Cette période s'achève à la fin de l'ère baroque, où les armées, plus fortes en hommes, sont bien rodées à l'art militaire : c'est l'époque des formations au millimètre et des sièges très élaborés. Sous ces conditions, il est impératif que vous vous développiez progressivement.

La technologie se répartit en quatre secteurs, dans lesquels la recherche progresse automatiquement au fil du temps. Quant à la recherche fondamentale, elle est très lente, mais on peut l'accélérer à coup d'investissements. Vous devez choisir quelle part de votre revenu mensuel investir régulièrement dans la recherche. Notez que vous pouvez investir ponctuellement dans un ou plusieurs domaines de recherche. L'investissement ponctuel coûte 200 ducats et entraîne une avancée technologique équivalente à un investissement régulier de 100 ducats. Attention : vous ne pouvez investir ponctuellement dans un domaine technologique qu'une fois par an. Tous vos investissements sont crédités sur votre compte d'État. Lorsque vous avez effectué assez de recherches dans un domaine, votre niveau augmente d'un grade. Si votre nation a atteint le niveau maximal dans un domaine de technologie à la fin du jeu, tous les investissements dans ce domaine sont reversés à votre Trésor.

Les quatre domaines technologiques sont les technologies militaire, navale, commerciale et l'infrastructure.

Outre les investissements mentionnés ci-dessus, la recherche est liée aux compétences militaires et administratives du monarque, notamment en matière de commerce et d'infrastructure, deux éléments affectant tant la technologie navale que terrestre. De plus, les embargos ont leur rôle à jouer : vous recevez un bonus négatif pour tout embargo, ce type de sanction bloquant les influences extérieures. Notez que le niveau technologique de vos voisins a des conséquences sur tous vos domaines technologiques. Par ailleurs, le groupe technologique de votre pays joue un rôle capital – nous y reviendrons plus tard. Enfin, la recherche coûte moins à un petit pays (peu de provinces) qu'à un grand pays (nombreuses provinces). En effet, appliquer et coordonner la recherche et présenter les résultats demande plus de temps dans les grands pays que dans les petits.

Notez que le coût de chaque niveau technologique augmente au fil du temps. C'est le résultat de l'inflation et de l'augmentation de vos revenus. Et puis les innovations technologiques sont, avec le temps, de plus en plus poussées et exigent davantage de moyens. Notez que la technologie ne prend son envol qu'après la révolution industrielle.

Domaines de technologie et de recherche

Il existe quatre domaines de technologie dans Europa Universalis : terrestre, navale, commerciale et l'infrastructure.

Technologie terrestre La technologie terrestre concerne la modernisation et le changement de l'arsenal militaire : armes à feu, uniformes, moyens logistiques, mais aussi le développement stratégique et tactique, comme la formation de troupes et l'introduction des dragons sur le champ de bataille. Il arrive que des progrès en sciences naturelles aient des applications immédiates dans le domaine de la guerre. La technologie de votre armée de terre affecte toutes vos unités armées. Plus son niveau est élevé, plus votre puissance de feu est grande ainsi que l'effet de choc et le moral de vos troupes. Notez que dans les batailles rangées, le facteur essentiel est la puissance relative des forces en conflit.

Technologie navale La technologie navale inclut les innovations et les changements en matière d'armement, d'équipement et de types de navires. Par exemple : un nouveau type d'artillerie, de cordages et/ou de gréement, de nouvelles techniques de navigation, l'introduction de la frégate comme vaisseau de guerre puissamment armé... Ce domaine comprend également les avancées tactiques et stratégiques, comme de nouveaux systèmes de pavillons, un nouveau matériel de guerre et de meilleures façons de manœuvrer.

Parfois, les avancées en sciences naturelles trouvent une application directe dans le combat naval. Votre niveau de technologie navale affecte toutes vos flottes. Plus il est élevé, plus votre puissance de feu et votre effet de choc seront grands – vous bénéficierez en outre d'une meilleure capacité à naviguer et à utiliser les vents. Comme dans les batailles rangées, le facteur essentiel est la puissance relative des forces en présence.

Commerce Si le commerce n'est pas une technologie en soi, il consiste dans le développement et le perfectionnement des règles et méthodes rendant le commerce plus performant et plus rentable. On en trouve des exemples dans le transport, le cubage, les systèmes de crédit, de comptabilité, ainsi que dans des innovations administratives et financières : les sociétés, les assurances, le droit commercial... La technologie commerciale joue sur le revenu commercial et la compétitivité de vos marchands.

Infrastructure L'infrastructure n'est pas non plus une technologie en soi, mais un terme générique englobant les changements dans la société qui accroissent l'influence du gouvernement et son rôle dans l'économie. À titre d'exemple, citons les moyens de transport, la perception des impôts, les systèmes bancaires, la bureaucratie, le partage des terres et la rotation des cultures et les changements dans les guildes. L'infrastructure affecte tous vos revenus hormis les revenus commerciaux.

Groupes culturels de technologie

Chaque nation fait partie d'un groupe culturel de technologie que l'on ne peut changer. Les groupes de technologie représentent les différentes attitudes politiques et sociales, ainsi que les croyances religieuses et culturelles en faveur ou en défaveur de certaines technologies nouvelles. La différence entre les groupes technologiques se situe dans l'importance de la recherche. Voici un classement en termes d'efficacité technologique, de la plus faible à la plus élevée :

- **Exotique** : Tous les pays dont la religion d'État est païenne, sauf quelques pays musulmans en Afrique et en Asie.
- **Extrême-Orient** : Les pays d'Extrême-Orient et d'Asie du Sud-Est, principalement la Chine et le Japon.
- **Musulmane** : Tous les pays d'Europe, d'Afrique du Nord et du Proche-Orient de religion musulmane.
- **Orthodoxe** : Tous les pays de religion d'État orthodoxe : la Hongrie, la Pologne-Lituanie, la Moldavie et la Valachie.
- **Latine** : ; Tous les autres pays.

Investissements dans la stabilité

La stabilité n'est pas une technologie en soi, mais comme nous l'avons dit, c'est un terme générique comprenant la situation politique et sociale de votre pays. Vous pouvez investir de manière régulière dans la stabilité ou y contribuer de manière ponctuelle, comme c'est le cas pour un domaine technologique. Cet investissement représente en fait ce qu'il vous en coûte de contrer et de pacifier les groupes sociaux mécontents. Notez bien que lorsque votre pays atteint le plus haut niveau de stabilité (niveau 3), le total de ce que vous avez investi chaque mois est changé en véritables ducats. C'est pourquoi vous devez surveiller ce phénomène et préparer la redistribution de vos investissements afin de ne pas subir d'inflation inutile.

DIPLOMATIE

La diplomatie connut un développement dans la deuxième moitié du 15^e siècle à partir du système juridique pontifical. Elle devint un outil efficace et organisé entre les mains des dirigeants au début du 16^e siècle. Le diplomate était le représentant du prince dans toutes les cours étrangères et sa fonction était de défendre et renforcer les intérêts du prince. Il y avait aussi plusieurs sortes de diplomates, mais le jeu les rassemble tous sous ce nom. Les envoyés avaient des missions spéciales, alors que les ambassadeurs avaient le rang le plus élevé et étaient accrédités auprès des cours étrangères, accomplissant toute sorte de missions pour le prince. Le point le plus important était que les règles informelles d'échanges de diplomates furent formalisées et devinrent une partie intégrante du comportement civilisé entre les nations. Ces règles protégeaient aussi les diplomates contre la violence arbitraire.

Dans le jeu, nous ne parlons que des diplomates. Le diplomate représente la capacité de votre pays à faire usage de l'influence d'une manière non-violente et d'entretenir des relations avec les autres nations. En envoyant des diplomates, votre pays peut faire des cadeaux, délivrer des messages d'insulte, négocier des mariages royaux voire même déclarer la guerre ou proposer la paix. Les deux points les plus importants pour une diplomatie efficace est d'avoir de l'argent et des diplomates en quantité suffisante

La puissance, la violence et la diplomatie sont intimement liées. Précédemment, on évoquait la diplomatie comme "premier outil" du monarque alors que la guerre était "ultima ratio regum" – la dernière ressource des rois. Selon la vue classique de Carl von Clausewitz, la guerre est « la continuation de la politique par d'autres moyens ». Frédéric le Grand a dit un jour que la diplomatie sans la puissance était comme un orbestre sans les notes

Les moyens diplomatiques et militaires peuvent ainsi être considérés comme des moyens alternatifs d'atteindre le même but : influencer l'autre pays de la manière voulue.

On peut donc considérer les nations comme une famille très grande et très querrelleuse, où chaque membre serait un pays séparé. Comme dans toute grande famille, il y a des membres qui ont plus ou moins de pouvoir, et qui peuvent faire valoir leur volonté avec plus ou moins de succès.

Relations

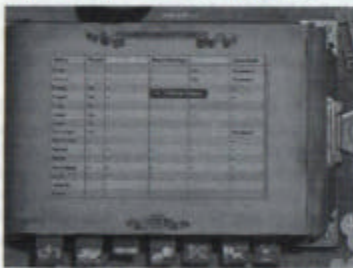
Votre pays a des relations spécifiques avec tous les autres pays connus du jeu. Le niveau de cette relation peut varier entre -200 et +200. Il est influencé par différentes choses. Pour commencer, il faut savoir que les relations évoluent bien plus lentement si elles sont très bonnes ou très mauvaises, et plus rapidement si elles sont neutres. Le second point à considérer est le constitué par les droits sacrés des princes sur leur propre pays, ce qui signifie qu'une déclaration de guerre sans bonne raison (un Casus Belli) est passablement inacceptable. Le même principe s'applique à l'annexion de nations jusque là indépendantes.

La relation entre votre pays et un autre s'améliore s'il y a un mariage royal entre membres de vos familles royales, et si vous faites partie de la même alliance. Les pays avec lesquels vous avez ce genre de liens sont moins affectés par les actions négatives de votre pays. Mais le contraire est également vrai. Par exemple, si la Suède déclare la guerre à l'Ordre des Chevaliers Teutoniques, les relations entre les nations alliées à l'Ordre et à la Suède se détériorent plus que pour les autres pays.

Les alliances sont aussi importantes pour vos relations extérieures. En concluant une alliance, vos relations avec vos alliés s'améliorent et continueront à s'améliorer avec le temps. Qui plus est, les membres de votre alliance sont beaucoup plus indulgents envers vos actes hostiles contre les pays qui n'appartiennent pas à cette alliance.

La religion est un autre facteur important pour les relations. Vos niveaux de tolérance envers les autres religions diverses affecte les relations de votre pays. Si votre pays a un haut niveau de tolérance envers une religion spécifique, vos relations vont s'améliorer avec le temps, alors qu'elles se détérioreront envers les religions pour lesquelles le niveau de tolérance est faible.

Les annexions affecteront de manière presque certainement négatives vos relations. Il ne s'agit là pas tant d'une question de loyauté envers le monarque expulsé que du fait difficilement réalisé que les annexions perturbent l'équilibre du pouvoir entre les pays variés.



Vous avez accumulé 6 points de victoire, vous permettant de vous classer 16^e parmi 200 pays.

Pays voisins

Vos voisins sont naturellement d'un grand intérêt pour vous, qu'ils soient vos alliés ou vos ennemis. Normalement, vous connaissez vos voisins européens et leurs provinces, mais en général, vous ne connaissez rien sur les pays non-européens. Vous devez les découvrir. Vous devez aussi être capable d'envoyer des diplomates vers un pays si vous le connaissez et la diplomatie est un de vos outils de survie et d'expansion les plus importants.

Diplomatie

La diplomatie peut être utilisée de nombreuses manières. Les diplomates que vous envoyez sont vos outils lorsque vous voulez accomplir quelque chose. Quels sont vos buts ? Vous pouvez proposer des mariages royaux ou des alliances, ou recevoir de telles offres. Vous pouvez déclarer la guerre ou proposer la paix. Vous pouvez essayer d'échanger des connaissances géographiques, et vous pouvez créer de meilleures relations envers les

autres pays au moyen de cadeaux et de marques de respect, ou aggraver les relations avec des insultes et des interdictions.

Les mariages royaux sont une bonne chose. Ils améliorent les relations et rendent les déclarations de guerre plus difficiles. Les alliances où vous entrez sont aussi importantes, car vous serez une proie facile pour les autres alliances si vous n'appartenez à aucune. Vous pouvez vous défendre assez bien contre une autre puissance, mais si trois ou quatre autres pays vous attaquent, vous aurez de sérieux problèmes.

Pour employer la diplomatie, cliquez l'icône diplomatie sous la fenêtre d'information. Ceci ouvre le menu diplomatie de votre pays. Vous pouvez regarder un autre pays de la carte comme vous voulez. En cliquant sur le blason de ce pays, vous accédez à la situation diplomatique de ce pays. Votre menu diplomatie propose plusieurs choix. En cliquant sur une option, la mission diplomatique sera effectuée et vous aurez un diplomate de moins. Notez que si vous proposez un mariage royal ou une alliance, le monarque n'acceptera pas forcément votre offre. Le facteur décisif pour ce genre de décision est le niveau de vos relations précédentes. Si vous avez attaqué et occupé plusieurs petits pays innocents, vos alliés potentiels vous traiteront naturellement comme un parti international.

Utilisation des diplomates

Les diplomates utilisent toutes sortes de communications entre les pays. Lorsque vous donnez un cadeau, déclarez une guerre ou faites des offres de mariage, vous envoyez un diplomate, ce qui signifie que votre « corps diplomatique » est réduit d'une unité. Par ailleurs, cela ne coûte rien de répondre à l'offre que vous fait le diplomate d'un autre pays. Certaines actions diplomatiques nécessitent des diplomates. Elles sont expliquées en détail un peu plus loin, mais nous les mentionnons ici quand même. Les diplomates sont nécessaires pour faire une déclaration de guerre ou proposer la paix. Les diplomates sont aussi nécessaires si vous voulez échanger de l'information sur vos découvertes (avoir accès à leurs cartes). Enfin, vous devez envoyer un diplomate si vous voulez prêter de l'argent à un autre pays.

Vous ne pouvez pas envoyer plus d'un diplomate par mois vers le même pays. Après une mission, vous devez attendre un mois avant d'en envoyer un autre. Le « corps diplomatique » de votre pays grandit chaque année. Le nombre de diplomates que vous recevez dépend de la capacité diplomatique de votre monarque (chaque point au-dessus de 5 donne un nouveau diplomate). Un pays en guerre reçoit également un nouveau diplomate. Si votre religion d'Etat est le Protestantisme ou la Réforme, vous recevez un diplomate supplémentaire, mais si c'est le Catholicisme ou le Catholicisme réformé, vous en recevez deux. Vous pouvez aussi en recevoir en fonction des événements aléatoires. Votre pays recevra toujours un minimum d'un diplomate par an.

Amélioration des relations

Il existe trois méthodes différentes pour améliorer directement les relations avec les autres pays. En présentant une lettre d'introduction, qui coûte 25 ducats, vous obtiendrez une petite amélioration. Les lettres d'introduction étaient courantes à l'époque et il n'étaient pas inhabituel de voir les souverains échanger des flots de correspondances. Catherine la Grande de Russie, Gustave III de Suède, Frédéric II de Prusse et Joseph d'Autriche, prenaient tous une part active à des conversations sur des sujets allant de la philosophie aux finances publiques, par exemple.

Vous pouvez également envoyer des cadeaux personnels, qui coûtent 100 ducats et améliorent substantiellement vos relations. Pour avoir une idée de l'importance de ces gestes diplomatiques, rappelez-vous de tous les services à thé, les magnifiques fourrures et les pièces de soie brodées exposées dans les musées d'Europe. Vous pouvez également envoyer un cadeau d'Etat, qui coûte 250 ducat et donne une puissante amélioration à vos relations. Historiquement, ils correspondent à des choses de différents types. Cela peut être un cadeau personnel important, comme un carrosse de gala, ou un yacht, mais souvent le cadeau comportait des subsides. Les subsides étaient comparables à ce qu'est aujourd'hui l'aide publique au développement, des cadeaux aux pays avec lesquels les relations sont difficiles. Si on veut être cynique, on peut dire qu'ainsi les nations achetaient l'amitié de pays plus faibles. On a par exemple la Suède au cours des deux Guerres Scandinaves (1674-1679) et durant la Guerre de Poméranie (1757-1762), qui furent toutes deux financées par des subsides français.

Influence de la guerre sur vos relations

Fait baisser de manière catastrophique le niveau de vos relations envers les pays à qui vous avez déclaré la guerre, et (dans une moindre mesure) envers ses alliés, même si ces alliés se défont ensuite et n'honorent pas leur alliance. Le niveau des relations avec les autres pays qui ont des relations meilleures avec votre ennemi qu'avec vous sera également diminué. Cette détérioration affecte également tous les pays liés à votre ennemi par un mariage royal. Les effets de la déclaration de guerre sont atténués pour les pays avec lesquels vous êtes lié par un mariage royal.

Le résultat de la guerre – le traité de paix – peut aussi affecter vos relations. Une annexion militaire produira une

dégradation radicale des relations avec tous les pays qui vous connaissent. Vos alliés sont les seuls à ne pas être affectés de cette manière. Si vous recevez des provinces suite à la conclusion d'un traité de paix, la perte de considération que vous subissez (la baisse du niveau de vos relations) n'est pas aussi grave. Mais on vous considère tout de même comme dangereux et menaçant. Souvenez-vous que vos relations avec vos pays voisins peuvent se dégrader assez facilement. Cela peut vous transformer en un paria détesté, et il faut beaucoup de temps et d'argent pour restaurer vos relations.

Les relations de votre propre pays ont aussi un effet pendant une guerre. Les pays qui détestent le vôtre auront beaucoup moins de réticences à vous attaquer, ils peuvent même vous poignarder dans le dos. Un pays qui attaque sans cesse les autres et qui annexe à droite et à gauche sera la proie facile de la ou des alliances qui voudront prendre sa place.

Influence de la tolérance sur vos relations

Nous avons mentionné plus haut le fait que votre tolérance envers les diverses religions a un effet sur vos relations. Historiquement, les États se considéraient comme les protecteurs de tous leurs coreligionnaires du monde (ou au moins du plus grand nombre possible). Par exemple, la Russie se considérait comme la protectrice de tous les Chrétiens Orthodoxes, tout comme l'Espagne des 16^e et 17^e siècles, qui se considérait la protectrice de tous les Catholiques.

Le niveau de tolérance est un chiffre compris entre 0 et 10, mais seules les valeurs extrêmes affecteront vos relations. Une tolérance normale de 5 ne changera rien. Un niveau élevé de tolérance (6-10) augmentera l'amélioration annuelle de vos relations. Une tolérance de 10 fera plus augmenter le niveau de relations qu'une tolérance de 6. Le contraire est bien sûr vrai pour les bas niveaux de tolérance.

Ce phénomène signifie que votre pays peut avoir des problèmes, une fois que le jeu est bien avancé, si vous essayez à tout prix d'avoir de bonnes relations avec les pays qui n'ont pas la même religion d'État que le vôtre. Si votre monarchie et votre gouvernement ont un niveau de tolérance bas envers une minorité religieuse, il se peut très bien qu'un pays ayant la même religion d'État vous déclare la guerre pour protéger les « droits religieux » de cette minorité.

Autres facteurs qui influencent les relations

Il est important de se rappeler que les changements dans les relations ne sont pas statiques, mais dépendent continuellement du talent diplomatique de votre roi. Si votre monarchie n'est pas diplomate (s'il est incompetent dans ce domaine), même un cadeau risque de détériorer les relations. On ne fait pas impunément cadeau d'une grande croix d'or au sultan d'Istanbul. La religion d'État de votre pays, et son niveau de tolérance envers les autres religions est aussi un facteur qui influence vos relations. Si la Suède a un niveau de tolérance très bas envers les Musulmans Sunnites, ses relations avec l'Empire ottoman se dégraderont avec le temps.

PROCLAMATIONS

Dans la lutte des souverains pour le pouvoir et l'équilibre international, les proclamations sont un outil essentiel pour faire connaître à chacun ce qui était acceptable et ce qui ne l'est pas. Les lettres d'avertissement servaient à prévenir leur destinataire qu'une action donnée n'était pas acceptable et qu'il pourrait y être répondu par la violence. Quelquefois, on inventait juste quelque chose pour déclencher un comportement agressif, comme Pierre le Grand le fit avant le début de la guerre contre la Suède en 1700. Il prétendit avoir été mal reçu lors de sa visite à la ville suédoise de Riga. Mais les documents qui restent semblent suggérer que ce n'était qu'une excuse.

Parfois, les contacts traditionnels par lettres et notes pouvaient avoir des conséquences graves lorsqu'ils se détérioraient. Ils concernaient souvent des problèmes entre les nations, et les relations pouvaient se dégrader lorsque les souverains ne pouvaient pas résoudre leurs différences à la table de négociation. On en a un bon exemple avec l'échange épistolaire entre Erik XIV de Suède et Ivan le Terrible, Tsar de Russie. Leur échange commença par des lettres d'introduction, qui laissèrent rapidement place à des lettres de menaces qui se transformèrent en un véritable torrent d'insultes. Les relations se dégradèrent ensuite en une guerre.

Les rivalités pour obtenir le trône d'un pays voisin causèrent plus d'une guerre, civile ou internationale, notamment lorsque les droits de succession n'étaient pas d'une limpidité totale. Il n'était pas inhabituel de prétendre à la couronne d'autres pays, mais le faire d'une manière ouverte était une insulte mortelle, car elle sous-entendait que le monarque en place était un usurpateur. On a un exemple historique de ce comportement avec les prétentions des rois Vasa de Pologne à la couronne de Suède pendant plusieurs années. Les Danois avaient aussi des revendications sur le trône de Suède et certains rois d'Angleterre sur celui de France. Enfin, les rois d'Espagne et de France revendiquaient la couronne de Naples.

Insultes

Ce procédé dégradera vos relations et donnera à son destinataire un Casus Belli valable un an contre vous. Un procédé diplomatique utile si vous voulez provoquer une guerre sans la déclencher vous-même.

Revendiquer le trône

Vous devez avoir conclu un mariage royal avec le pays-cible pour pouvoir revendiquer son trône. Vos relations envers tous les pays avec lesquels vous avez conclu un mariage royal se dégraderont, ainsi que votre stabilité. Mais vous aurez un Casus Belli de quelques années contre le pays de l'usurpateur.

Avertissement

Si le destinataire attaque l'un de vos voisins, vous recevrez un Casus Belli temporaire de quelques années contre l'agresseur.

Proclamer des garanties

Vous faites savoir que vous ne tolérerez pas de guerre ouverte contre le pays-cible. Si quelqu'un déclare une guerre contre le pays visé, vous recevrez un Casus Belli de plusieurs années contre l'agresseur.

ACCORDS ÉCONOMIQUES

Fermer un centre de commerce aux marchands de certains pays arrivait de manière relativement fréquente au cours de la période. Après la lutte de libération nationale des Hollandais et la création des Provinces Unies, un traité de paix provisoire fut signé entre l'Espagne et la Hollande. Cette paix ne dura pas très longtemps car les Hollandais avaient fermé l'accès à Anvers, et monopolisaient donc le commerce dans toute la région. Bien sûr, cela était inacceptable pour le roi d'Espagne. Le mercantilisme contribua également à une attitude monopoliste, avec des sous-entendus politiques. L'Acte de Navigation anglais de 1651 et les dispositions prises en France sous l'égide de Colbert étaient de facto des refus de commercer. La Suède promulgua son propre acte de navigation dans les années 1720, mais les résultats furent médiocres.

Le monopole des centres de commerce engendrait des bénéfices considérables, et cette arme politique était un moyen très efficace de créer ou de maintenir des situations de monopole, notamment si les marchands du pays visé étaient plus efficaces.

Refus de commercer

Si vous soumettez un pays à un embargo commercial, ce pays ne pourra plus envoyer de marchands aux centres de commerce de vos provinces. Les marchands qui y sont déjà sont "gelés", et ne génèrent aucun revenu pour leur pays. Vous pouvez les expulser en envoyant des marchands supplémentaires de votre pays. Les embargos étaient pratique courante à l'époque. Notez bien que les refus de commercer ont aussi des effets négatifs. Le pays que vous mettez en quarantaine a un Casus Belli contre vous aussi longtemps que l'embargo est effectif. Si vous autorisez à nouveau le commerce, le Casus Belli contre votre pays disparaît. Veuillez aussi noter qu'un embargo commercial est mauvais pour la recherche en technologie commerciale. Votre pays reçoit ainsi un modificateur négatif pour chaque pays soumis à un embargo.

Gardez aussi à l'esprit que votre pays peut être soumis au même embargo si vos marchands commencent à être agressif dans un autre centre de commerce, tout particulièrement s'ils commencent à éjecter les marchands de la même nationalité que le propriétaire du centre.

Accord commercial

En concluant un accord commercial avec un autre pays, vous n'entrez plus en compétition avec les autres marchands dans tous les centres de commerce. L'accord est effectif jusqu'à ce que l'un des partenaires choisisse de l'annuler, ce qui fait baisser sa stabilité. L'autre partenaire a un Casus Belli temporaire valable un an.

Emprunts

Vous pouvez suggérer à d'autres pays de vous emprunter de l'argent (voir "Economie"). S'ils ne vous remboursent pas à temps, vous obtenez un CB temporaire contre eux.

ALLIANCES

Mariages royaux

Les mariages royaux avaient pour but d'unir deux dynasties – et donc deux pays. A la conclusion de ces mariages, les relations entre les pays s'amélioraient. N'interprétez pas littéralement le terme de "mariage royal", car il peut très bien définir un accord entre la république de Venise et les États-Unis. Ce qui est important, c'est de garder en mémoire les liens officiels importants nés de ces « mariages officiels d'État » dans un monde international anarchique. C'est la plus grande preuve d'amitié entre les pays que vous pouvez donner. Même les États qui ne sont pas des monarchies, comme l'État pontifical, Venise ou les États-Unis mariaient les protégés de leurs dirigeants importants pour renforcer et protéger les intérêts de leurs pays.

Pour conclure un mariage royal, les deux parties doivent être de la même religion. Il existe deux exceptions.

Les princes Chrétiens Orthodoxes peuvent se marier selon n'importe quelle autre foi chrétienne, et les Catholiques réformés peuvent épouser des Catholiques ordinaires.

Les mariages étaient aussi une base pour des relations diplomatiques ultérieures (des alliances ou des vassalisations, par exemple), ouvrant la voie à une possible annexion politique. Notez également qu'un mariage royal peut être conclu avec une visée défensive, car le risque de guerre est moindre entre pays dont les souverains sont de la même lignée. Dans le jeu, une déclaration de guerre à un pays avec lequel existe un mariage royal coûte un point de stabilité. Par exemple, on peut imaginer un mariage royal entre la Suède et la Russie à titre de précaution lors des préparatifs d'une guerre contre le Danemark, de manière à éviter les risques d'une guerre sur deux fronts. Enfin, il faut savoir qu'on peut annuler un mariage royal impliquant votre pays, mais cela fera baisser la stabilité d'un point, comme conséquence de la volte-face politique et du fait que le souverain brise ce que le peuple considère comme une institution sacrée : le mariage.

Alliance militaire

Pour rester en paix et avoir ses chances à la guerre, les alliances étaient aussi importantes à l'époque que maintenant. Appartenir à une alliance était une excellente chose, à la fois à titre dissuasif et pour s'entraider pendant la guerre. Les systèmes d'alliance de l'époque constituaient une sorte d'assurance. Plusieurs pays faisaient serment de protéger mutuellement leur indépendance selon le principe « un pour tous, tous pour un ». Si un des membres de l'alliance était attaqué, l'agresseur risquait la guerre contre tous les autres. Il faut se rappeler que ce type « d'alliances » représentait aussi une sorte d'idéal. Dans les faits, les monarques et leurs ministres avaient un sens aigu de l'intérêt prioritaire de leur pays. On n'était en conséquence jamais assuré que tous les alliés honoreront leur engagement.

Dans le jeu, vous pouvez entrer dans une alliance existante, accepter une demande pour entrer dans des alliances ou créer de nouvelles alliances en suggérant cette idée à un autre pays de votre choix. Tout cela s'effectue par le biais de la fenêtre de diplomatie. Pour que vous puissiez faire quelque chose, il vous faut avoir de bonnes relations avec le pays visé, ou avec le chef de l'alliance que vous voulez rejoindre.

Chaque alliance a un chef. Traditionnellement, c'est le membre le plus fort de l'alliance, mais cela peut aussi être un petit pays. L'Etat du Pape et la République de Venise sont des exemples de petits pays qui jouent souvent le rôle de chef de coalition. Dans le jeu, le chef est toujours le pays qui a créé l'alliance. Être chef présente un avantage, car c'est le seul membre qui peut inviter de nouveaux membres et obliger les anciens à quitter l'alliance. Les chefs des deux alliances peuvent aussi conclure un traité de paix l'un avec l'autre sans consulter les membres de leurs alliances. Cela signifie que ces deux pays prennent les décisions et que les autres doivent obéir. La Suède connut ce problème après la guerre de 1674-1679 lorsqu'aux négociations de paix de Fontainebleau, la France conclut la paix entre la Suède et ses ennemis sans l'autoriser à assister aux négociations. Le problème est qu'en tant que chef de l'alliance, vous ne pouvez jamais quitter vous-même l'alliance mais devez attendre jusqu'à ce qu'elle prenne fin. Cela n'est pas le cas si vous n'êtes pas le chef.

Les alliances ne durent pas éternellement. Si les membres ne renouvellent pas régulièrement leur promesse solennelle d'assistance mutuelle, l'alliance devient caduque à une date fixée. La durée de vie d'une alliance est normalement de 10 ans à compter de la date du dernier traité de paix de l'alliance. Notez bien qu'il peut y avoir des différences si les différents membres concluent des paix séparées où choisissent de mener leurs guerres propres sans demander l'assistance des autres alliés.

Exemple: Si un membre d'une alliance (la Hongrie) est attaquée par un autre pays (l'Empire ottoman), on demande à tous les autres membres de l'alliance (Venise et la Perse) s'ils veulent participer à la guerre contre l'attaquant (l'Empire ottoman). Il y a deux choix naturels dans cet exemple, et les deux autres membres feront des choix différents. Dans notre exemple, Venise choisira de ne pas honorer l'alliance, et ne déclarera pas la guerre. La stabilité de Venise baissera d'un point à cause de cet acte de lâcheté de mauvais goût. Si ses relations avec la Hongrie baissent suffisamment, Venise peut aussi être forcé à quitter l'alliance. La Perse choisit d'honorer l'alliance et déclare la guerre à l'Empire ottoman. Cela peut s'effectuer sans perte de stabilité. La Perse est maintenant en guerre contre l'Empire ottoman, conjointement avec la Hongrie. Le chef de l'alliance, la Hongrie ou la Perse, peut également mettre fin à la guerre avec l'Empire ottoman, sans consulter l'autre allié.

L'art de maintenir une bonne alliance, dans laquelle tous les membres tiennent leur parole, est directement lié au maintien de bonnes relations entre les Etats membres. Si vous n'y arrivez pas, l'alliance se dissoudra tôt ou tard. L'annexion militaire de pays lors de la conclusion de traités de paix est un moyen sûr de détruire même la plus forte des alliances. Il faut se souvenir du point suivant, qui est de quelque importance : vous recevez un Casus Belli temporaire envers tout pays qui n'honore pas son alliance lorsque le vôtre est attaqué. Ce Casus Belli temporaire est valable six mois. Chaque pays ne peut être membre que d'une seule alliance à la fois. On ne peut pas fusionner deux alliances pour en former une seule.

Droit de passage

Le pays vous accorde un droit de passage militaire. Vous pourrez entrer dans ses provinces avec vos armées et dans ses ports avec vos escadres. Tant que le droit de passage est effectif, vous ne pouvez pas déclarer la guerre au pays.

Vassalisation

Le sens de la vassalisation change selon la période du jeu. A l'origine, le "vassal" émergea au Moyen-Âge comme un prince subordonné, qui était obligé de fournir à son suzerain un certain nombre de chevaliers pour la défense du royaume. A titre de compensation, le vassal pouvait garder la plus grande part du revenu de son territoire, mais le maintien de l'ordre y restait de sa responsabilité, ce qui était une ligne d'action profitable. A la fin du Moyen-Âge, qui correspond à la première période du jeu (1492-1520), les systèmes de gouvernement européens prenaient peu à peu leurs distances avec le féodalisme et devenaient des Etats plus centralisés, où les rois commençaient à créer des embryons de bureaucraties d'Etat professionnalisées. Ce changement réduisit progressivement l'importance d'avoir des vassaux à travers le pays. Au contraire, les vassaux devinrent des pays de plus en plus dépendants du monarque du pays auxquels ils étaient soumis.

Si on devait transposer ce concept de vassalisation à l'époque moderne, on pourrait la comparer à la situation de certains petits Etats d'Amérique Centrale avec les Etats-Unis des années 1950 et 1960. Un bon exemple historique serait la subordination de l'Estonie à la couronne de Suède pendant le règne d'Erik XIV. La noblesse d'Estonie se soumit à la Suède sous certaines conditions, ce que l'on peut définir comme une vassalisation. L'étape suivante fut son incorporation au royaume de Suède, ce qui représente plus ou moins une annexion.

La vassalisation peut être la conséquence d'un mariage royal de votre pays avec un autre, doublé d'une alliance militaire. Si les relations entre les deux pays sont au-dessus de 190 et qu'ils ont tous les deux la même religion d'Etat, votre pays peut proposer à l'autre le statut de vassal, du moment que le vassal potentiel n'est pas plus important que vous (il ne faut pas qu'il ait plus de provinces). Si le pays visé accepte, vous pouvez utiliser librement ses provinces pour le mouvement et aussi recevoir une partie de son revenu annuel. A partir de cet instant, il ne peut plus conclure de mariage royal avec un autre pays. Le pays-maître gagne un Casus Belli contre celui-ci.

Si vous commencez un scénario comme vassal, ou si d'aventure vous avez accepté de devenir le vassal d'un autre pays, votre seule possibilité de vous débarrasser de ce statut est de déclarer la guerre à votre suzerain. Bien sûr, cela entraînera une sévère perte de stabilité. La même chose est vraie si vous avez un vassal et que vous voulez vous en débarrasser et pouvoir lui déclarer la guerre. Une raison pour faire ce genre de chose est si vos relations se sont détériorées au point que votre vassal commence à proposer des alliances aux ennemis jurés de votre pays. Notez également que votre vassal peut mettre fin à sa dépendance et vous déclarer la guerre si vos relations se détériorent trop (dès 120 il a l'opportunité de le faire). Notez enfin que vous devez d'abord faire d'un pays votre vassal si vous voulez prononcer son annexion politique plus tard.

Création d'un vassal

De temps en temps, vous avez la possibilité de créer un nouveau pays en vassalisant une région appartenant à votre domaine. Une bonne raison pour cela peut être que des différences de religions et de culture font que la région a tendance à se révolter. En accordant la vassalisation, vous conservez les avantages du droit de passage militaire et du paiement régulier d'un tribut. Vous devez contrôler les provinces que vous voulez vassaliser, et vous ne pouvez donc pas créer un nouveau pays à partir de provinces que vous avez perdu de toute manière.

En cliquant sur la fenêtre de votre monarque, vous obtenez la liste des régions qui peuvent devenir vassales.



Si le bouton vassal est en surbrillance, cela signifie que vous pouvez créer au moins un nouveau pays.

Annexions

Les annexions politiques n'étaient à l'époque pas aussi fréquentes que les annexions militaires, mais survenaient de temps à autre. Par exemple, l'union de l'Ecosse et de l'Angleterre, ou celle de la Bohême et de la Hongrie avec l'Autriche peuvent être considérées comme des annexions politiques. L'annexion politique d'un pays signifie qu'un pays auparavant indépendant devient une partie du vôtre. Ses provinces devien-

nent vos provinces, et vos lois, votre religion d'Etat et vos décisions doivent être appliquées, tout comme dans votre pays. Plus précisément, ces provinces deviennent une partie intégrale de votre pays. Une annexion politique est le summum du travail diplomatique. C'est là que la frontière disparaît entre la guerre et la paix, et que la diplomatie remplit le même objectif que la guerre.

La raison pour laquelle une nation peut accepter d'être annexée est qu'elle peut continuer à choisir certains personnages puissants du pays (nobles ou chefs religieux), car un vassal lui-même n'aimerait pas perdre le peu de pouvoir qu'il détient.



Si vous ne pouvez localiser l'emplacement du nouveau pays, entrez « ? » et utilisez la fonction de recherche

Vous ne pouvez proposer une annexion qu'à un pays adjacent, qui a été votre vassal depuis au moins dix ans, qui est de la même religion que vous et avec lequel les relations sont extrêmement bonnes (190 ou plus). Si votre vassal accepte, les provinces du vassal vous sont remises et deviennent vôtres. Vous contrôlez également toutes les escadres et les unités militaires de votre ancien vassal. C'est une bonne idée de tout rassembler juste après l'annexion, de manière à n'oublier aucune des unités, qui risqueraient de souffrir d'usure pour rien (voir Usure). Votre pays recevra aussi un bonus pour la recherche technologique si le pays annexé est plus avancé que le vôtre dans certains domaines. Vous recevrez encore un bonus de stabilité si le pays annexé a une meilleure stabilité que le vôtre au moment de l'annexion. Si le vassal avait des prêts en cours à ce moment, ils sont annulés (votre pays n'en est pas responsable). Enfin, votre pays recevra toutes les cartes du pays annexé, ce qui signifie que vous « verrez » tout ce que votre ancien vassal pouvait voir.

GUERRE ET PAIX

Nous avons l'habitude de regarder la guerre exclusivement dans le rétroviseur du 20e siècle – l'âge de la Guerre Totale. Pendant la période considérée par le jeu, la guerre n'était pas totale et n'englobait pas tout dans ses buts et son extension. C'était une époque où des valeurs comme l'Honneur, la Gloire ou le Rang étaient plus importantes que celles de Liberté, de Justice, d'Égalité ou de Fraternité. Existait aussi une frontière mouvante entre la guerre du Prince et la guerre de la Nation, qui influençait évidemment les objectifs généraux. Une des raisons pour lesquelles la Suède a déclaré la guerre contre la Prusse (Guerre de Poméranie de 1757) était que le Parti des Bonnets au Parlement Suédois voulait insulter la reine de Suède, qui était la sœur de Frédéric II de Prusse. Ceci illustre une manière de penser quelque peu différente de ce dont nous avons l'habitude. Les buts de guerre étaient la plupart du temps plus modestes qu'aujourd'hui. Voir trop grand était toujours puni. A la fois Philippe II d'Espagne et Louis XIV rencontrèrent une forte résistance de la part de coalitions puissantes lorsque leur soif de puissance fut perçue comme une menace. Mais Gustave-Adolphe de Suède et Maximilien d'Autriche furent mis en échec par cette loi d'airain de l'équilibre européen.

La guerre est le moyen le plus rapide et par conséquent le plus tentant pour une expansion politique et économique. Mais la guerre apporte aussi son lot de problèmes. Votre recherche souffrira souvent, car vous aurez probablement besoin d'investir lourdement dans la stabilité après chaque guerre. Les guerres déstabiliseront presque toujours votre pays. Elles augmentent aussi les risques de révolte dans vos provinces. Un Etat composé de plusieurs religions risque souvent un grand désordre lorsque la guerre se prolonge.

PRÉPARATION DE LA GUERRE

Avant de déclarer la guerre, vous devrez vous y préparer. Cela signifie généralement que vous devez développer vos armées et vos escadres pour obtenir la supériorité sur le théâtre des opérations. Vous devriez aussi comparer votre force à celle de vos ennemis potentiels. Si vous êtes bien préparés, vous aurez moins de risque de devoir recourir aux impôts de guerre et à la frappe de nouvelle monnaie pour financer l'effort de guerre. Notez que l'usure est plus élevée pour les unités militaires qui se déplacent pendant les mois d'hiver. Prenez cela en compte lorsque vous faites vos plans.

Il est aussi important de prendre en compte les alliés de votre ennemi potentiel, et de déterminer comment votre stabilité en sera affectée. Vérifiez si vous avez des Casus Belli (terme latin signifiant "motif de faire la guerre"),

qui atténueront votre perte de stabilité liée à la déclaration de guerre. A la déclaration de guerre, vous êtes informé de l'importance de votre perte de stabilité et de ce qui l'a causé. A cet instant, vous avez encore une occasion de regretter votre acte.

En fonction de vos relations avec les autres pays, vous pouvez entrer dans une alliance dont au moins un des membres déteste le pays contre lequel vous aimeriez déclarer la guerre. Il y a de bonnes chances pour que votre allié déclare la guerre à votre place tôt ou tard. A ce moment-là, vous pourrez honorer l'alliance sans perte de stabilité. Vous pouvez également essayer d'encercler votre ennemi en vous alliant avec tous ses voisins. Si la guerre éclate, au moins vous ne vous battez pas seul.



La réputation d'une nation indique la probabilité que d'autres nations l'attaquent. Annexer d'autres pays et déclarer une guerre sans Casus Belli est le meilleur moyen de ruiner une réputation.

Casus Belli

On a précédemment mentionné les Casus Belli, mais ce terme n'a pas encore été entièrement expliqué. Casus Belli est un terme latin qui signifie en gros "raison légitime de faire la guerre". Si votre pays a une raison légitime de déclarer la guerre à un autre pays, cela n'affectera pas un tiers de manière négative, le tiers en question étant votre propre population et tout autre pays. Normalement et en l'absence de Casus Belli, votre stabilité perd deux points. Si vous disposez d'un Casus Belli, vous pouvez toujours perdre de la stabilité, pour d'autres raisons.

Comment obtenir un Casus Belli contre un autre pays ? Tout d'abord, il existe des Casus Belli permanents au début de chaque scénario, qui figurent des inimitiés anciennes entre pays. Les Casus Belli permanents sont effectifs tout au long du scénario. D'autre part, chaque pays peut recevoir des Casus Belli temporaires. Si votre pays perd une de ses provinces d'origine pendant une guerre, vous recevez un Casus Belli qui reste en effet jusqu'à ce que vous ayez regagné votre province. Si un pays n'honore pas une alliance avec vous alors que vous êtes attaqué, vous recevez un Casus Belli limité contre ce pays, valable six mois. Si un pays refuse de rembourser un emprunt à un autre pays, celui-ci reçoit un Casus Belli limité, valable 12 mois. Tout pays reçoit un Casus Belli contre ceux qui lui imposent un rétif de commerce. Ce Casus Belli est effectif jusqu'à la reprise du commerce.

Effets secondaires de la guerre

Une des premières choses à considérer est la durée de la guerre. Plus une guerre dure, et plus grand sera votre épuisement et donc le risque de révolte dans vos provinces. Si votre pays comporte plusieurs minorités religieuses, une longue guerre peut être fatale. L'effort nécessaire pour améliorer votre stabilité est bien plus dur et long lorsque vous êtes en guerre que pendant une période de paix.

Après la guerre, la reconstruction est aussi une période difficile. Vous pouvez devoir investir dans la stabilité pendant des années. Et ceci alors que vous devriez être en train d'investir dans des nouvelles technologies – ce que font certainement vos rivaux en ce moment-même. Après une longue guerre, le risque est particulièrement grand d'être dépassé pour ce qui est des investissements, ce qui signifie que vos pertes de la prochaine guerre, même si vous avez gagné celle-ci. Vos relations extérieures peuvent être ruinées, particulièrement si vous avez gagné une guerre et annexé un autre pays. Enfin, souvenez-vous que votre pays peut être dévasté après une guerre, avec ses provinces pillées, et beaucoup de comptoirs brûlés.

Un des effets secondaires les plus désagréables de la guerre est le risque de voir entrer dans le conflit des pays qu'on n'attendait pas. Si la guerre tourne mal pour vous, il y a un risque accru de voir des pays avec lesquels vos relations sont mauvaises vous déclarer la guerre, car ils peuvent penser que votre pays est prêt de s'effondrer. D'un autre côté, un tiers peut entrer en guerre de votre côté, et dépasser vos objectifs en s'emparant de provinces ennemies que vous aviez prévu pour vous.

DÉCLARATION ET FIN DE LA GUERRE.



Vous avez accumulé 6 points de victoire, vous permettant de vous classer 166 parmi 200 pays.

Vous pouvez déclarer la guerre quand vous le désirez., en obéissant aux procédures diplomatiques habituelles. Votre pays doit disposer d'au moins un diplomate pour pouvoir déclarer la guerre, et cela doit se faire au moins un mois après votre dernière mission diplomatique vers ce pays. Vous ne pouvez pas déclarer la guerre si la stabilité de votre pays est au plus bas (-3). Votre monarque et son gouvernement ont suffisamment de quoi s'occuper à garder le pays debout pour songer à quoi que ce soit d'autre que les problèmes domestiques.

Une déclaration de guerre est obligatoire si on veut envoyer ses unités militaires dans un autre pays. Il y a des exceptions à cette règle (voir Saint-Empire Romain germanique, Traité de Tordesillas, Vassalisation, et Droit de Passage militaire).

Une déclaration de guerre entraîne presque toujours une perte de stabilité. Cette perte peut avoir plusieurs raisons (voir Stabilité). Toutefois, cela ne coûte pas de stabilité de se lancer dans une guerre en honorant les termes d'une alliance, après qu'un de vos alliés ait déclaré la guerre ou ait lui-même été attaqué.

Après la déclaration de guerre, votre pays est en guerre jusqu'à ce qu'un traité de paix soit signé entre votre pays et le ou les pays contre lequel il est en guerre.

Buts de guerre

Dans un jeu tel que celui-ci, chaque joueur doit bien sûr formuler ses propres objectifs. Il faut souligner quelques points importants. Il est important de bien planifier vos guerres. Demandez-vous ce que vous voulez obtenir avec la guerre, et évaluez toujours vos actions. Quelquefois, vos objectifs peuvent être limpides. Par exemple, il se peut que vous vouliez vous emparer d'une province donnée. L'approche de cet objectif est très claire.

Il peut y avoir des problèmes plus grands, particulièrement si vous êtes à la tête d'un grand pays et que vous avez l'ambition de couvoyer les grandes puissances du monde. Que se passerait-il si un de vos voisins réalisait qu'un de leur plus grands rivaux (vous) est très puissant et semble le devenir de plus en plus. Dans ce cas, ils pourraient estimer nécessaire de former des alliances et de vous déclarer la guerre, juste pour vous occuper, sans nécessairement essayer de vous prendre des territoires. Dans ce cas, votre objectif peut être de garder continuellement vos ennemis potentiels impliqués dans des guerres contre d'autres pays. Dans ce cas, votre objectif peut être atteint en quittant une guerre que vous avez commencée, en concluant une paix séparée avec offre d'un tribut pécuniaire, même si votre côté l'emporte sur le terrain.



La différence entre la valeur de ce que vous réclamez et votre score de guerre augmente vos chances de voir votre proposition acceptée.

Score de guerre

Pour gagner une guerre, il faut être victorieux dans des batailles et des engagements navals et/ou capturer les provinces de l'ennemi. Pour capturer une province, il faut y déplacer une armée, battre les armées ennemies

qui la défendent et mener un siège ou un assaut victorieux. Lorsque votre drapeau flotte sur la ville, la colonie ou le comptoir de la province, vous la contrôlez et elle sera comptée à votre crédit lors des négociations de paix. Toutes les actions hostiles d'une guerre sont traduites en points, qui s'accumulent. Vous gagnez des points pour le contrôle des provinces ennemies, en gagnant des batailles rangées et des batailles navales, et pour le contrôle de la capitale ennemie. La taille des armées et les pertes de chaque bataille, tout comme la valeur de la production des provinces ennemies dont vous prenez le contrôle affecte le nombre de points. Notez bien que l'inverse est vrai pour votre adversaire, ce qui veut dire que vous devriez éviter les pertes au combat et vous accrocher à vos provinces. La différence entre vos points et ceux de votre adversaire est affichée comme un pourcentage dans la fenêtre de Paix, et on y fait référence sous le nom de score de guerre.

Négociations de paix

Un traité de paix peut être proposé de trois manières. Soit vous acceptez l'offre de paix d'un de vos ennemis, soit vous faites une offre de paix, soit une paix automatique de statu quo se met en place entre votre ennemi et vous.

Paix automatique – Elle survient automatiquement entre les pays en guerre lorsque aucune action hostile n'a eu lieu au cours d'une période de 36 mois et qu'aucun des adversaires ne contrôlent une province de l'ennemi.

Réception d'une offre de paix – Si on vous propose la paix, vous ne pouvez qu'accepter ou refuser. Vous ne pouvez pas la renégocier, mais vous pouvez la refuser et envoyer une contre-proposition à votre adversaire.

Envoi d'une offre de paix – Si vous voulez proposer la paix, ouvrez la fenêtre de diplomatie et choisissez « Offre de paix ». Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Vous y voyez les résultats de la guerre indiqués comme pourcentage dans la fenêtre d'information. S'il est négatif, vous devriez envisager de proposer de payer un tribut et/ou de céder une province en échange de la paix. S'il est positif, vous pouvez la plupart du temps exiger un tribut et/ou des provinces. Chaque province occupée est représentée par un pourcentage basé sur son revenu, et 1% représente 25 ducats que vous pouvez soit offrir soit exiger.



En cliquant sur les boucliers, vous pouvez décider d'entrer dans une paix séparée. Cliquer sur le bouton Pas de Tribut envoie immédiatement une proposition de « paix blanche », c'est à dire sans gains ni pertes pour aucune des deux parties. Vous ne pouvez

offrir que les provinces qui vous appartiennent et qui sont contrôlées par l'ennemi, et vous ne pouvez exiger que les provinces qui appartiennent à votre ennemi et que vous ou vos alliés contrôlez. Cependant, vous pouvez toujours exiger des provinces initiales de votre pays qui sont en possession de l'ennemi, même si vous ne les contrôlez pas.

Le principe essentiel est que plus votre chiffre est élevé, plus vous pouvez exiger. D'un autre côté, s'il est négatif, plus il est élevé et plus vous devrez faire de concessions pour obtenir la paix. Est-ce que votre ennemi acceptera votre proposition? Tout dépend de si la proposition est conforme aux fortunes de la guerre et si vous êtes généreux ou non. Votre ennemi sera plus disposé à accepter les termes de votre offre si vous contrôlez aussi sa capitale.

Si le contexte est en votre faveur, vous pouvez aussi exiger des avantages religieux ou diplomatiques en cliquant sur les cases correspondantes.

Vassalisation – Votre ennemi devient votre vassal. Ceci présente plusieurs avantages. Vous recevrez une partie de son revenu aussi longtemps qu'il restera votre vassal. Vous aurez un droit d'accès à son territoire, et votre réputation internationale ne souffrira pas autant que si vous l'aviez annexé.

Droit de passage – Le pays vous accorde un droit de passage militaire. Ceci est utile si vous êtes en guerre contre un petit pays têtue qui bloque l'accès à votre ennemi véritable.

Conversion – Vous avez la possibilité de changer la religion d'Etat de votre ennemi pour votre religion. Ceci n'est pas toujours possible à cause de limitations historiques et culturelles. Vous gagnez beaucoup de points de victoire si vous y arrivez.

Annexion militaire

Vous ne pouvez jamais exiger la province de la capitale de votre ennemi ni céder celle où est située votre propre capitale. Cependant, lorsque vous contrôlez la seule province d'un pays composé d'une seule province, vous pouvez exiger l'annexion et donc gagner tout le pays. Si ce malheureux pays est le vôtre, vous avez perdu la partie !

Le pays ennemi cesse alors d'exister. N'oubliez pas que les annexions militaires dégradent considérablement vos relations extérieures. Lorsque vous avez annexé un pays, vous contrôlez aussi toutes ses armées et ses escadres. Un bon réflexe est de les rassembler immédiatement après l'annexion, pour ne pas en « oublier », ce qui leur ferait subir de l'usure (voir Usure).

Traité de paix

Lorsque votre pays a accepté une offre de paix, que votre ennemi a accepté la vôtre, ou qu'une paix automatique a été conclue, vos deux pays ont désormais conclu un traité de paix. Lorsqu'un traité de paix existe, celui de vous deux qui déclare la guerre à l'autre et brise le traité de paix dans les 5 ans après sa signature souffrira d'une perte massive de stabilité – pour un total de cinq points (-5).

Paix séparée

Si votre pays est impliqué dans une "guerre d'alliance", impliquant une ou plusieurs alliances, il y a deux possibilités concernant les offres de paix. Si votre pays est en guerre contre une alliance toute entière, vous pouvez faire une offre de paix au chef de l'alliance, et ainsi conclure un traité de paix liant tous les membres de l'alliance ennemie, ou vous pouvez signer des traités de paix séparés avec ses membres individuels. Il y a plusieurs cas où cette dernière option est une excellente alternative. Lors d'une paix séparée, le jeu ne prend en compte que le score de guerre qui s'applique à vous et au pays à qui vous faites la proposition. Lorsque vous concluez une paix générale avec le chef de l'alliance, c'est tout le score de guerre qui est pris en compte.



En mode carte politique, les petits boucliers indiquent vos provinces principales. Plusieurs pays peuvent revendiquer la même province. Vous pouvez toujours revendiquer vos provinces principales lors de propositions de paix, même si vous ne les contrôlez pas.

Exemple 1: L'Empire ottoman est en guerre avec la "Petite Alliance" qui regroupe la Hongrie (chef), Venise et la Bohême. L'Empire ottoman a gagné quelques batailles contre Venise et contrôle trois provinces vénitiennes. D'un autre côté, la Hongrie a pris deux provinces ottomanes et gagné deux batailles. La Bohême a gagné une seule bataille contre l'Empire ottoman. L'Empire ottoman commence par proposer une paix séparée à Venise. L'Empire ottoman a un score élevé sur ce front. Il exige, et reçoit, deux provinces. Venise n'est plus dans la guerre. L'Empire ottoman fait alors une proposition à la Bohême. L'Empire ottoman a un score négatif sur ce front, mais espère et obtient une paix de statu quo. La Bohême cesse la guerre et la Hongrie reste seule en lice. Les Janissaires ottomans se tournent alors vers la Hongrie.

Exemple 2: Même une paix avec le chef de l'alliance peut être assez efficace. La Suède est en guerre contre la Russie (chef), alliée à la Pologne-Lithuanie et au Danemark. La guerre se passe mal pour la Suède car les trois membres de l'alliance contrôlent tous des provinces suédoises. La Suède fait une proposition à la Russie et lui cède 1 province et 1000 ducats, ce qui représente un pourcentage élevé. La Russie accepte, et ni le Danemark, ni la Pologne-Lithuanie ne gagnent de provinces. Dans ce cas, la Suède s'en tire à relativement bon compte, en ne perdant qu'une seule province et un peu d'argent qu'elle regagnera une fois que le coût de la guerre ne ponctionnera plus son budget.

RELIGION

La religion était un aspect de la vie très important à cette époque. Le Catholicisme était la force qui unifiait l'Europe Chrétienne. En 1492, la Castille et l'Aragon avaient libéré la Péninsule Ibérique après presque 8 siècles de gouvernement musulman. Ni le Pape, ni l'Empereur n'avaient alors autant de pouvoir qu'ils en eurent au Moyen-Âge, mais la religion était toujours le cadre de référence usuel des Européens. Les peuples des mers orientales de l'Europe étaient de confession Orthodoxe et vivaient selon un système com-

parable, mais légèrement différent. L'Empire ottoman était l'héritier à la fois de l'Empire byzantin et du Califat de Bagdad, et les Sunnites y étaient majoritaires. Les Musulmans Sunnites s'opposaient aux Chiïtes de Perse. Cette lutte avait pour enjeu la direction du Califat. Selon les Européens, le monde au-delà de l'Europe et du Moyen-Orient était peuplé de nombreux païens.

Lorsque la Réforme survint, l'Église Catholique se divisa et de cette division émergèrent les Protestants et les Réformés. Cela déclencha une vague de violence à connotation à la fois politique et religieuse. Sur le plan religieux, il s'agissait d'une lutte pour réformer le vieil ordre ecclésial. Par ailleurs, l'Église Catholique se réforma aussi de l'intérieur. La lutte politique avait comme enjeu les possessions de l'Église et les nominations de prêtres, mais par dessus tout, la liberté de pensée : si le Pape, devait avoir le dernier mot dans l'interprétation des sujets religieux. On peut aussi dire que le Catholicisme représentait une approche plus universelle, une Église commune européenne, alors que les Protestants et les Réformés voulaient des Églises plus décentralisées et nationales.

Au bout d'un moment, la lutte dégénéra en plusieurs guerres de religion, sans gagnants clairs. Devant l'épuisement généralisé en Europe, les différentes confessions chrétiennes furent obligées d'accepter le statu quo. C'était un premier pas vers la tolérance et la liberté de penser qui se développaient surtout pendant l'Âge des Lumières.

Religion d'Etat

Chaque pays possède sa religion d'Etat, qui est comme mentionné plus haut, un système de valeurs régulant la morale et la vision du monde, mais qui est aussi une forme d'idéologie d'Etat que les dirigeants utilisent pour contrôler leurs sujets. Cela signifie que la religion de votre pays affecte certains aspects de la société et se traduit de la manière suivante :

Catholicisme – Donne au pays deux diplomates supplémentaires par an et un missionnaire tous les deux ans. Vous gagnez aussi un bonus pour augmenter la stabilité et une efficacité de production plus élevée. La Pologne-Lithuanie est un exemple de pays catholique.

Catholicisme réformé – Fournit deux diplomates et un missionnaire supplémentaires au pays chaque année. Si vous convertissez des pays par la force, leur religion deviendra le Catholicisme. Cette religion donne aussi un bonus positif lors de l'investissement en stabilité. Enfin, le revenu de l'impôt est moindre, mais vous gagnez un bonus avec la capacité à mieux accroître la stabilité. Les États Pontificaux, bien entendu et l'Espagne de Charles Quint sont des exemples de cette religion.

Protestantisme – Donne un diplomate et un colon supplémentaire chaque année. Les provinces des pays protestants ont aussi une valeur productive plus élevée et donnent plus d'impôts que les pays d'autres religions. Mais ces pays obtiennent un malus lorsqu'ils investissent dans la stabilité. La Suède est devenue un pays Protestant en 1544.

Réforme – Donne un diplomate et deux colons supplémentaires chaque année. Les unités militaires et les flottes de Réformés militants gagnent aussi un niveau supplémentaire de moral. Les marchands Réformés génèrent des profits plus élevés que ceux des autres religions. D'un autre côté, vous obtenez un malus lorsque vous investissez dans la stabilité et une diminution des revenus de l'impôt. Comme exemple de pays réformés, on a la Hollande, la Suisse ou l'Écosse.

Orthodoxie – Donne un colon supplémentaire tous les deux ans. L'Église Orthodoxe ne s'est pas impliquée dans le conflit enflammé entre Catholiques et Protestants, et ses relations diplomatiques ne furent pas affectées de la même manière par le changement religieux dans le reste de l'Europe. Ils reçoivent un bonus pour les investissements en stabilité. Le meilleur exemple d'une nation européenne Orthodoxe est bien sûr la « Troisième Rome », la Russie.

Shia Moslem – Pendant une longue période, la faction chiïte de l'Islam fut obligée de pratiquer sa foi en secret, pour éviter la colère de la majorité Sunnite. Après plusieurs soulèvements, et de grands combats, les Musulmans Chiïtes réussirent à fonder des nations indépendantes, avec des différences théologiques nettes avec les Sunnites. Ceci favorisa un certain fanatisme qui donne à leurs armées et à leurs flottes un niveau supplémentaire de moral. Les pays Chiïtes ont une relation étroite entre le Coran et le gouvernement du pays, ce qui leur donne un bonus pour les investissements en stabilité. Mais l'interprétation stricte du Coran sur les impôts religieux entraîne une baisse du revenu fiscal. Des exemples de pays Musulmans Chiïtes sont la Perse et l'Égypte des Mamelouks.

Sunni Moslem – Ni avantages ni désavantages particuliers en termes de jeu, sauf un bonus pour investir dans la stabilité. L'Empire ottoman est un exemple de pays Musulman Sunnite.

Confucianisme – Gagne un bonus pour augmenter la stabilité, mais souffre d'une baisse du revenu fiscal et de l'efficacité des marchands. La Chine est un exemple de pays ayant adopté le Confucianisme.

Hindouisme – Moral plus élevé pour les armées et les flottes, revenu fiscal plus élevé, mais malus pour les investissements dans la stabilité. Un exemple de pays Hindouiste est Mysore, en Inde.

Buddhisme – Reçoit un missionnaire tous les deux ans. Revenu fiscal plus bas, mais bonus pour la stabilité. Le Cambodge et le Tibet sont des exemples de pays bouddhistes.

Religion provinciale

La religion d'Etat est celle qui est préférée par le souverain et soutenue par son gouvernement. En pratique,

cela signifie que les chefs religieux appartenant à cette religion étaient responsables de l'accompagnement spirituel du peuple. Dans certains pays, les minorités religieuses n'étaient pas soumises à la religion d'Etat et pouvaient garder leurs chefs et leurs organisations ecclésiastiques. Cette pratique était assez courante et survenait lorsque des provinces étaient cédées après une guerre, à la condition que les populations puissent garder leur ancienne religion. Une autre raison pouvait être un manque de ressources ou de volonté de « combattre les hérétiques » dans le pays. La Pologne-Lituanie est un exemple de pays ayant plusieurs religions à l'intérieur de ses frontières, avec une tolérance religieuse élevée. L'Espagne de Ferdinand et Isabelle est l'exemple d'un pays avec une tolérance religieuse basse.

La religion provinciale est la religion de la population de la province. Une province peut avoir une autre religion que votre religion d'Etat, ce qui peut entraîner des révoltes si votre tolérance est basse envers la religion des habitants de cette province. En tant que joueur, vous disposez d'un outil politique/religieux que vous pouvez utiliser pour contrôler le niveau de tolérance de votre monarchie et du gouvernement envers les différentes confessions religieuses.

Tolérance religieuse

Vous pouvez contrôler le niveau de tolérance par rapport aux différentes religions dans la fenêtre de religion sur une échelle de 0 à 10. Notez qu'il y a un équilibre naturel qui s'effectue, selon un jeu à sommes nulles, entre les différents niveaux de tolérance. Par exemple, si vous n'avez que deux religions concernées, et que vous mettez la tolérance pour les Catholiques au maximum (10), alors la tolérance envers les Protestants sera au minimum (0). Le niveau de tolérance influence le risque de révolte dans vos provinces (en fonction de la tolérance par rapport à la religion provinciale), mais aussi vos relations diplomatiques avec les autres pays.

Religion et relations internationales

La religion d'Etat de votre pays est extrêmement importante pour la diplomatie. Comme nous l'avons expliqué plus haut, votre capacité diplomatique (c'est-à-dire le nombre de diplomates que vous recevez chaque année) est affectée par votre religion d'Etat. Les relations diplomatiques de votre pays (sur une échelle de +200 à -200) sont également influencées par celle-ci.

Les relations entre un pays Protestant et un pays Catholique se dégradent avec le temps. Comme règle simple, on peut retenir que les relations se dégradent toujours entre les Catholiques/Catholiques réformés et les Protestants/Réformés, entre les Chrétiens et les Musulmans, entre Chiïtes et Sunnites, et dans une moindre mesure entre les Orthodoxes et tous les autres. Les relations ne s'améliorent avec le temps qu'entre pays ayant la même religion d'Etat, entre les Catholiques réformés et les Catholiques normaux, et entre les Protestants et les Réformés.

Notez aussi que votre pays ne peut conclure de mariages royaux qu'avec des pays ayant la même religion, avec des exceptions pour les Protestants et les Réformés, et les Catholiques réformés et Catholiques normaux. Les pays Orthodoxes peuvent conclure des mariages avec n'importe quel pays Chrétien.

Stratégie

Il est important d'avoir une vue stratégique lorsque vous vous occupez de questions religieuses. Si votre pays a beaucoup de minorités religieuses à l'intérieur de ses frontières, les questions religieuses peuvent devenir difficiles à gérer, et il devient difficile de faire la guerre. La population a en effet un regard mitigé sur votre politique, car certains sont assez heureux alors que d'autres sont résolument négatifs par rapport à la situation globale.

Voici un exemple pour expliquer cela. Nous sommes en Suède en 1631. La religion d'Etat est le Protestantisme et toutes ses provinces sont Protestantes. Les Suédois ont des contacts avec les Catholiques, les Réformés, les Orthodoxes et les Musulmans, et ont donc défini un niveau de tolérance envers chacune de ces religions. En principe, la Suède peut mettre au maximum sa tolérance envers les Protestants et les Réformés (alliés) et la mettre au niveau le plus bas pour les autres. Lors d'une violente guerre sur deux fronts, la guerre conquiert puis reçoit, lors des traités de paix, des provinces de la Russie et de l'Espagne. Les provinces russes sont orthodoxes et, parmi les provinces espagnoles, une est Catholique et l'autre est Musulmane Sunnite. Le problème qui se pose alors est de bien répartir la tolérance, car elle ne peut pas être au maximum pour toutes les religions en même temps. Si vous choisissez de garder un niveau bas de tolérance envers les Catholiques, même si vous avez une province Catholique dans votre pays, vous devez vous attendre à une révolte. Il n'est pas improbable que vous perdiez une province. Si au lieu de cela vous placez tous les niveaux de tolérance à des niveaux moyens, la lassitude à cause de la guerre se fera sentir beaucoup plus rapidement, ce qui peut être un problème en soi si vous prévoyez de faire la guerre pendant trente ans. La question qui se pose est la suivante : est-ce qu'une paix conclue dans de telles conditions est vraiment intéressante ? C'est pourquoi il faut planifier à l'avance, d'une manière stratégique, pour éviter de se retrouver dans des situations impossibles.

Les niveaux de tolérance ainsi que la stabilité sont la clé du contrôle et du développement de votre pays.

CONVERSIONS

Dans les pays démocratiques modernes, les questions de foi sont considérées comme des sujets qui ne regardent personne d'autre que les individus. Dois-je me convertir ou pas ? A l'époque décrite par le jeu, ce n'était pas le cas. Le monarque et le gouvernement étaient considérés comme responsables de la vie spirituelle de ses sujets en tant que représentant de Dieu sur Terre. Par ailleurs, un pays où tout le monde avait la même religion était bien plus facile à gouverner. La conversion peut signifier plusieurs choses dans le jeu.

Changer de religion d'Etat

Elle peut tout d'abord signifier que votre pays change pacifiquement de religion d'Etat sous votre contrôle. Pour

changer votre religion d'Etat, allez à la fenêtre religion, choisissez votre nouvelle religion, puis cliquez sur le bouton « conversion ». Vous ne pouvez pas changer de religion d'Etat d'une manière qui serait irréaliste sur le plan historique. Par exemple, Gustave Vasa, roi de Suède, ne peut pas passer du Catholicisme au Confucianisme ou à l'Islam Sunnite. Un changement de religion d'Etat ne doit pas se faire à la légère, car il comporte plusieurs conséquences négatives. Votre stabilité perd cinq points (-5). Il y a cependant une exception : lorsque vous passez du Catholicisme au Catholicisme réformé, car ces deux religions se ressemblent tellement que vos sujets ne s'en apercevront pas vraiment. La deuxième conséquence est la détérioration de vos relations diplomatiques avec les pays qui suivent encore votre ancienne religion, ce qui peut déclencher une guerre si les choses se passent mal. Il y a aussi un grand risque de révolte dans vos provinces, particulièrement si vous passez du Catholicisme au Protestantisme.



Une tentative avortée d'un missionnaire peut aboutir à une rébellion.

La conversion peut aussi être causée parce que votre pays en force un autre à changer de religion d'Etat, ou parce qu'un autre pays oblige le vôtre à en changer. La conversion proprement dite résulte d'une proposition de paix acceptée mettant fin à la guerre. Cette situation suppose que la victime ne soit pas bloquée par des raisons historiques et culturelles pour adopter la religion du vainqueur. Un bénéfice évident apparaît avec les points de victoire que vous gagnez. Mais un effet à plus long terme est que vous handicapez efficacement un ennemi potentiel pour un long moment car il aura de quoi s'occuper pendant des années avec les révoltes internes. Finalement, vous pouvez être obligé de changer la religion d'Etat si les révoltes sont si nombreuses dans votre pays que le gouvernement est lui-même renversé.

Changer de religion provinciale

Vos provinces peuvent également se convertir à une autre religion ou à la religion d'Etat. Cela peut arriver de l'une des manières suivantes.

Evénements historiques – Des provinces catholiques peuvent devenir protestantes à cause de l'événement « Réforme ». Des provinces protestantes peuvent devenir réformées suite à l'événement « Jean Calvin ». Des provinces catholiques peuvent devenir catholiques réformées car le pays a lui-même changé de religion d'Etat. L'événement « Edit de Tolérance » modifie toutes les provinces du Catholicisme réformé au Catholicisme ordinaire.

Evénements aléatoires – Cela peut être un changement en faveur de la religion d'Etat suite à l'œuvre des ecclésiastiques ou un changement pour une autre religion déclenché par un mouvement hérétique.

Colons – En envoyant avec succès un colon dans une province, vous la convertissez à votre religion d'Etat. Ce moyen est assez rapide et bon marché, mais il ne fonctionne bien entendu qu'avec les provinces non-colonisées et relativement petites (population inférieure à 5000 habitants).

Missionnaires – Les provinces ayant une population supérieure à 5000 habitants peuvent être converties en faisant appel à des Missionnaires. Ce processus est cependant long et coûteux. De plus, les missionnaires ne sont pas aussi courants que les colons. Seuls les pays ayant le Catholicisme, le Catholicisme réformé ou le Bouddhisme comme religion d'Etat reçoivent des missionnaires sur une base régulière. En changeant la Politique intérieure vers « Etroitesse d'esprit », leur nombre augmentera, voire même les rendra non-disponibles pour les nations ayant d'autres religions.

QUATRE ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS

Au cours du jeu, quatre événements historiques importants surviennent, qui sont étroitement liés à la religion. Dans l'ordre chronologique, ces événements sont la Réforme, Jean Calvin, le Concile de Trente et l'Edit de Tolérance. Ils apparaissent dans cet ordre et présupposent que l'événement précédent est survenu. Pour que l'événement « Jean Calvin » survienne, l'événement « Réforme » doit avoir eu lieu.

La Réforme

Après que Martin Luther ait placardé ses 95 Thèses sur le portail de l'église de Wittenberg, un débat qui devait avoir de grandes conséquences démarra, spécialement en Allemagne, sur les relations entre la reli-

gion et le pouvoir royal. On peut dire que la grande question soulevée par Martin Luther était de savoir si le Pape et la Curie romaine avaient le droit de procéder à des interprétations en matière religieuse et politique. Il était évident que la religion et la politique étaient devenues inséparables. Après un moment, survint une rupture entre le Pape et les pays qui avaient épousé les vues de Luther et de Mélanchton, sur l'Eglise comme une part inséparable de l'influence des princes.

C'est le premier événement. Il ne peut pas survenir avant 1517. Son effet est que votre pays peut maintenant se convertir au Protestantisme. Si le pays change sa religion d'Etat du Catholicisme au Protestantisme, vous recevez 25 ducats par province, pour la confiscation des propriétés de l'Eglise. Beaucoup de provinces d'Europe passeront du Catholicisme au Protestantisme dès que cet événement arrivera. Dans un pays comme la Suède, par exemple, quasiment toutes les provinces deviendront Protestantes, alors que la religion d'Etat restera le Catholicisme. Cela peut être une bonne raison de changer volontairement de religion d'Etat.

Jean Calvin

Cet événement représente l'arrivée du réformateur Jean Calvin. Avant lui, Ulrich Zwingli, John Knox, et Ulrich von Hutten avait déjà fait œuvre de réformateurs. Mais Calvin fut le plus important des réformateurs après Luther. Il organisa les Protestants d'une manière décentralisée, en mettant l'accent sur le rôle des laïcs dans l'Eglise. Les points principaux de sa doctrine concernaient l'éthique du travail, la prédestination, ainsi qu'un fort sentiment anti-Catholique qui exacerba les tensions déjà fortes en Europe.

Cet événement survint après la Réforme et permet à votre pays et aux autres de se convertir aux enseignements des Réformés. Certaines provinces européennes se convertissent automatiquement de Protestantisme à Réformé.

Le Concile de Trente

L'objectif de départ était de réformer l'Eglise Catholique pour que les Protestants et les Réformés puissent revenir. Ce but ne fut pas atteint. Une des raisons est que Protestants et Réformés refusèrent de participer. Le Concile parvint à renouveau et réformer les activités et l'organisation de l'Eglise. Comme une conséquence des guerres en cours, il condamna la doctrine des Protestants et des Réformés. A son tour, ceci mena à des préparatifs pour ramener les brobis égarées au bercail.

L'événement survint entre 1545 et 1563. Il permet aux pays catholiques de se convertir au Catholicisme réformé, ce qui lui confère une capacité unique. Si un pays Catholique réformé bat d'une manière décisive un pays Protestant ou Réformé, il peut exiger de lui (dans le traité de paix) qu'il se convertisse au Catholicisme.

L'Edit de Tolérance

Le nom de l'événement est un terme générique pour tous les édits et traités qui essayèrent d'organiser une paix religieuse permanente entre Protestants/Réformés et Catholiques. Aucun d'eux n'y réussit pleinement, ni ne dura très longtemps. D'une manière ironique, c'est l'épée et non pas la plume qui amena la paix religieuse. Les guerres de religion en France et la Guerre de Trente Ans créèrent un tel épuisement que les gens furent obligés d'accepter le statu quo pour les questions religieuses.

Il annule les effets du Traité de Tordesillas (voir le chapitre « Evénements et cas spéciaux ») et du Concile de Trente. Tous les pays Catholiques réformés reviennent au statut de Catholique « ordinaire », et toutes les provinces et colonies avec des églises catholiques réformées sont maintenant automatiquement catholiques.

POLITIQUE INTERIEURE

Dans Europa Universalis, on peut dire que la politique intérieure et la religion d'un pays forment sa personnalité. Vous pouvez changer ce profil avec le temps, mais ce processus sera lent et prendra des décennies sinon des siècles avant qu'une différence significative apparaisse.

La politique intérieure comporte 8 secteurs. Chaque secteur est représenté par une barre à glissière comportant onze graduations, un point neutre au centre et cinq pas dans chaque direction, représentant un soutien accru pour ce point particulier. Le curseur se déplace d'un cran en cliquant sur les boutons plus ou moins. Il est important de garder à l'esprit qu'on ne peut faire de changement qu'une fois tous les dix ans.

Chaque pas du curseur n'affectera en général l'effet correspondant que pour une fraction de ses effets habituels qui sera rarement visible immédiatement. Par exemple, un pas dans la direction Etroitesse d'esprit au-delà du point neutre augmentera le nombre de missionnaires annuels de moins d'un demi. Il faudra donc 3 ans avant de déceler l'effet en recevant un missionnaire supplémentaire.

Ploutocratie ou aristocratie

La question est de savoir si vous privilégiez une bourgeoisie riche ou la noblesse traditionnelle.

Ploutocratie - Cavalerie plus coûteuse, navires de guerre meilleur marché. Commerce plus efficace, malus au talent diplomatique du roi.

Aristocratie - Cavalerie meilleur marché, navires de guerre plus coûteux. Commerce moins efficace, bonus au talent diplomatique du roi.



Le bouclier de gauche vous donne accès à la politique intérieure. Le bouclier de droite vous donne accès à vos réglages de tolérance. Les deux petites fleches en bas vous permettent de faire défilier tous les pays du jeu.

Décentralisation ou centralisation

Seul un gouvernement centralisé peut mettre en œuvre des lois, des droits de douanes, des systèmes monétaires ou des poids et mesures uniformes. Mais cette manière de changer les coutumes locales au profit d'un pouvoir central est rarement bien considéré par les sujets.

Décentralisation - Risque de révolte moins élevé à cause de l'épuisement de guerre, moindre risque de révolte à cause de mouvements de libération. Améliorations technologiques plus coûteuses, moindre efficacité de la production.

Catholicisme - Risque de révolte plus élevé à cause de l'épuisement de guerre, plus grand risque de révolte à cause de mouvements de libération. Améliorations technologiques moins coûteuses, plus grande efficacité de la production.

Etroitesse d'esprit ou inventivité

Le maintien du conformisme et des vues traditionnelles peut être un moyen efficace de traverser les périodes troublées. Mais cela ne constitue pas un terrain favorable à la créativité et aux innovations. Ceux qui ne cadrent pas avec le groupe doivent s'en aller.

Etroitesse d'esprit - Risque moins élevé de révolte à cause de l'épuisement de guerre. Coût plus élevé pour la recherche technologique mais moins élevé pour améliorer la stabilité. Plus de missionnaires et de colons chaque année.

Inventivité - Risque plus élevé de révolte à cause de l'épuisement de guerre. Coût moins élevé pour la recherche technologique mais plus élevé pour améliorer la stabilité. Moins de missionnaires et de colons chaque année.

Libéralisme ou mercantilisme

Le mercantilisme est un système économique dans lequel le gouvernement favorise les industries et commerçants nationaux au moyen de règlements, de favoritisme économique et de barrières douanières élevées pour bloquer la compétition étrangère.

Libéralisme - Coût plus élevé pour l'envoi de marchands. Plus de marchands et de colons chaque année.

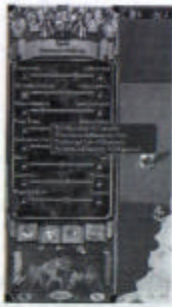
Mercantilisme - Coût moins élevé pour l'envoi de marchands. Moins de marchands et de colons chaque année. Peut supporter plus de refus de commercer contre les autres nations sans effets négatifs sur l'efficacité du commerce.

Doctrine défensive ou offensive

Une école de l'art militaire favorise la méthode lente mais relativement sûre d'assiéger systématiquement les places de l'ennemi. Une autre école se propose de gagner les guerres rapidement grâce à des batailles rangées violentes mais plus décisives.

Doctrine défensive - Artillerie moins coûteuse. Moral des armées plus faible. Moindre puissance d'attaque pour les commandants en chef mais meilleure capacité à faire un siège.

Doctrine offensive - Artillerie plus coûteuse. Moral des armées plus élevé. Meilleure puissance d'attaque pour les commandants en chef mais moindre efficacité pour les sièges.



Le défilement de l'écran donne l'effet du réglage actuel. Tout changement a des conséquences immédiates mais vous devez attendre 10 ans avant de pouvoir le faire de nouveau.

Armée ou Marine

Luttez-vous pour être une puissance continentale ou maritime ?

Marine - Coût moins élevé pour construire des unités navales, plus élevé pour les unités terrestres. Moral plus élevé pour les flottes, moins élevé pour les armées.

Armée - Coût plus élevé pour construire des unités navales, moins élevé pour les unités terrestres. Moral moins élevé pour les flottes, plus élevé pour les armées.

Quantité ou qualité

Une nation ayant de nombreux sujets peut écraser un ennemi plus petit simplement à cause de sa supériorité numérique. Dans ce cas, l'ennemi doit s'appuyer sur le meilleur professionnalisme de sa petite armée pour l'emporter.

Quantité - Plus de recrues disponibles. Coût moins élevé pour construire de l'infanterie et de la cavalerie. Moral des armées plus bas. Valeur de feu moins élevée pour les généraux.

Qualité - Moins de recrues disponibles. Coût plus élevé pour construire de l'infanterie et de la cavalerie. Moral des armées plus haut. Valeur de feu plus élevée pour les généraux.

Sujets libres ou servage

Les avantages d'une paysannerie libre ont un prix que tous les monarques ne sont pas disposés à payer.

Sujets libres - Coût de l'infanterie plus élevé. Moral des armées plus haut. Coût plus élevé pour améliorer la stabilité. Production plus efficace.

Servage - Coût de l'infanterie moins élevé. Moral des armées plus bas. Coût moins élevé pour améliorer la stabilité. Production moins efficace.

COLONISATION

Les Européens vinrent en Amérique pour y trouver de l'or de la gloire, et de nouvelles âmes à évangéliser. Mais la force de l'expansion changea cela très vite. Les explorateurs européens cédèrent vite le pas aux conquérants et aux marchands. En Afrique et au départ en Amérique du Nord, la figure dominante fut celle du marchand. En Amérique Latine, le conquérant l'emportait. La force derrière cette expansion évolua au fur et à mesure que l'économie autochtone locale était pénétrée, brisée et finalement remplacée par le système économique occidental, qui était pendant cette période historique une forme de proto-capitalisme.

Cela peut être illustré par le contact des Européens avec les peuples autochtones d'Amérique du Nord. Les populations locales s'appuyaient essentiellement sur la chasse et la pêche avant l'arrivée des Européens. Mais après le premier contact où les Européens proposèrent des armes et des objets de luxe en échange de fourrures, à court terme il leur était plus profitable de chasser pour rassembler des fourrures, et dans une moindre mesure de cultiver le maïs pour vivre. Ce faisant, les autochtones se retirèrent lentement mais sûrement vers l'intérieur et laissèrent les zones de pêche et de chasse derrière eux. Lorsqu'une tribu rencontrait une mauvaise récolte ou une sécheresse, elle était forcée d'acheter des denrées aux commerçants européens en échange de livraisons de fourrures à des tarifs très élevés.

Les régions que les autochtones délaissaient, soit pour les raisons que nous venons de mentionner, soit à cause des épidémies, étaient très attrayantes pour la colonisation européenne qui commença au début du 17^e siècle. Une fois que les Européens s'étaient installés en Amérique du Nord, les autochtones ne réussirent plus jamais à les en chasser. Les Européens avaient des armes plus perfectionnées qui auraient pu être contrées par la mobilité et des tactiques de combat plus efficaces jusque là jamais rencontrées.

Mais le facteur qui devait s'avérer décisif était la différence de système politique. Alors que l'objet principal du système européen était de centraliser les ressources entre un petit nombre de personnes qui dirigeaient, le système décentralisé des autochtones empêchait les tribus d'Amérique du Nord de mettre sur pied une résistance coordonnée.

En raison de la croissance du commerce international, de plus en plus d'économies non-européennes furent liées à l'économie européenne qui se transforma finalement en système économique mondial. Les nouvelles colonies grandirent, ce qui augmenta la demande de marchandises et eut un effet d'entraînement économique.

VUE GÉNÉRALE

Lorsque vous cliquez sur l'icône de colonisation, qui ressemble à un petit bateau bleu clair, la carte change et affiche les provinces que vous pouvez coloniser (vert foncé) et celles que vous ne pouvez pas coloniser (ivoire). C'est la carte coloniale. Lorsque vous choisissez de coloniser une province, l'information apparaît dans la fenêtre d'information (là où vous choisissez d'envoyer les colons). Vos colons peuvent également servir à fonder des comptoirs, qui sont traités un peu plus bas.

Tous les pays n'étaient pas des puissances coloniales du même calibre que l'Espagne, le Portugal, la France, l'Angleterre ou la Hollande. Des pays comme la Suède, le Danemark, la Courlande essayèrent, sans y parvenir, de créer des empires durables. Leur échec est dû principalement à leur situation géographique peu favorable et à des économies relativement faibles. Pour coloniser, votre pays doit explorer de nouvelles provinces et avoir accès à des colons qu'il peut envoyer pour fonder des colonies ou comme négociants pour fonder des comptoirs.



Toute colonie installée auprès d'un plan d'eau dans une province indépendante bénéficiera d'un port.

Disponibilité des colons

Votre capitale reçoit chaque année un certain nombre de colons. Leur nombre réellement disponible varie en fonction de plusieurs conditions. Si votre pays a des provinces côtières ou non. Si votre province capitale à un contact terrestre continu avec vos colonies. Si vous avez un chantier naval. Les pays ayant certaines religions d'Etat acquièrent plus de colons que d'autres. En modifiant des paramètres de politique intérieure, vous pouvez augmenter leur fréquence. Vous pouvez aussi en obtenir grâce à des événements aléatoires. Enfin, vous pouvez en recevoir en fonction de la dynamique coloniale, paramètre lié à l'histoire de la nation que vous jouez en fonction de la période atteinte.

Comment fonder un établissement colonial

Cliquez sur le bouton de colonisation. La carte coloniale apparaît. Les provinces couleur ivoire ne peuvent pas accueillir d'établissement colonial. Ces provinces ne sont pas encore découvertes, sont déjà pleinement développées (plus de 5000 habitants), ou encore appartiennent à d'autres pays. Les zones possibles sont toutes les provinces en vert. Si la province est en vert foncé, vous avez déjà une colonie ; si elle est en vert moyen, vous y avez un comptoir, et si elle est en vert clair, vous n'y avez aucun établissement colonial.

Cliquez sur la province où vous voulez fonder un établissement, puis cliquez sur le bouton « Envoyer négociant » ou « Envoyer colon ». Vous verrez alors un petit personnage déballant des vases d'un coffre (comptoir) ou coupant du bois (colonie) indiquant qu'il est à l'œuvre. Lorsque vous placez le pointeur au-dessus du marchand, vous verrez combien de temps il reste pour connaître le résultat de la fondation de l'établissement. Le colon part toujours de votre capitale. Il est figuré soit par un chariot (sur terre), soit par un petit vaisseau (en mer). Plus l'établissement est éloigné de votre capitale, plus la colonisation prendra du temps.

ÉTABLISSEMENTS COLONIAUX

Une colonie est une province qui a une certaine production et un peu de commerce. Les comptoirs ne produisent rien à proprement parler, mais ils ont une meilleure valeur commerciale qui influence le centre de commerce auquel ils appartiennent. Si vous établissez de nombreux comptoirs, si possible dans des provinces qui produisent des biens

exotiques, la valeur du centre de commerce augmentera rapidement. Et si vous y avez un monopole ou de nombreux marchands, vous recevrez de bons revenus à partir de votre investissement. Les comptoirs peuvent recevoir jusqu'à six niveaux d'amélioration. Aux niveaux les plus élevés, ils ont une grande valeur commerciale.

Vous construisez des comptoirs en envoyant des colons comme commerçants. Cliquez sur l'icône de colonisation. Comme nous l'avons déjà dit, vous avez quelques colons disponibles. Leur nombre est affiché dans la barre au-dessus de la carte principale. Ils peuvent servir pour fonder soit des colonies soit des comptoirs. Historiquement, la première vague de colonisation survint avec l'établissement de comptoirs par les Européens, qui y installèrent ultérieurement des colonies. Les comptoirs coûtent moins cher et sont en général plus faciles à fonder que des colonies.

Colonies

Une colonie peut avoir jusqu'à six niveaux, représentant chacun 100 habitants. Lorsqu'une colonie a plus de 600 habitants, elle devient une province normale avec une ville. A partir de cet instant, vous pouvez recruter des troupes et construire des fortifications dans la province.

L'économie de la province se développe avec le temps et la croissance de la population. Dès l'instant où vous fondez une colonie, sa population varie chaque mois. Cette variation est positive si le pays a un niveau élevé de stabilité, et négative dans le cas contraire. Cela signifie qu'une colonie de premier niveau peut devenir une province avec ville sans que vous ayez à envoyer plus de colons. La croissance démographique ne sera pas très forte, et ce développement prendra beaucoup de temps. Au premier niveau, une colonie produit rarement des revenus. Au niveau six, elle est plus ou moins comparable à une petite province. Chaque nouveau colon apporte 100 habitants. Lorsque vous fondez une colonie, il peut arriver que la colonie soit de la même religion d'Etat que votre pays, à cause de la présence de prêtres parmi les colons. Ceci est un avantage car s'il y avait une différence, des révoltes pourraient survenir lors des moments difficiles.

Trading posts

Quels sont les avantages et les inconvénients des comptoirs? Par rapport aux colonies, les comptoirs coûtent moins cher. C'est un moyen pratique et économique de prendre possession d'une terre et de signifier aux autres pays de ne pas s'y installer. Quand vous le voulez, vous pourrez en voyer un colon pour transformer le comptoir en colonie.

Qui plus est, certaines régions du monde ne conviennent pas pour des colonies, alors que des comptoirs peuvent toujours s'y établir. Dans la plus grande partie de l'Afrique et de l'Asie, le climat empêche presque toute colonisation avant le 19^e siècle. Enfin, et c'est peut-être le plus important, les comptoirs génèrent de hauts revenus commerciaux en faisant le négoce de produits exotiques. Si vous parvenez à en fonder plusieurs et à acquérir le monopole dans la région, vous verrez que les comptoirs peuvent être bien plus profitables que les colonies. La fondation de comptoirs est le moyen le plus rapide et le plus facile de faire monter la valeur d'un centre de commerce. L'inconvénient des comptoirs est qu'ils n'augmentent pas votre population et donc ne vous procurent pas plus de production ou de revenu fiscal. Les comptoirs n'ont pas non plus de port, ce qui limite le rayon d'action de vos escadres. Vous ne pouvez pas y construire de fortifications, de flottes ou d'armées. Cela les rend très vulnérables aux attaques. De plus, les comptoirs ont une capacité de maintenance très faible, ce qui se traduit par une forte usure pour les unités qui y séjournent. Enfin, alors que les colonies ne peuvent passer à d'autres pays que d'une manière formelle (par un traité de paix), les unités ennemies peuvent brûler vos comptoirs.

Si votre armée est dans une province qui comporte un comptoir ennemi, un bouton « Brûler le comptoir » apparaît dans la fenêtre d'information. Si vous cliquez sur ce bouton, le comptoir disparaît et la province est vide.

LA COLONISATION DU NOUVEAU MONDE

Nous avons évoqué le fait que les comptoirs sont moins chers que les colonies, et que le plus souvent, l'établissement d'un comptoir à plus de chance de réussir que celui d'une colonie. De plus, il est plus facile de fonder une colonie dans une province où vous avez déjà un comptoir que dans une province où vous n'avez rien.



Une fois que vous aurez découvert une province d'un pays inconnu auparavant, vous découvrirez également sa capitale et pourrez interagir avec elle.

Chances de réussite

Le coût et la chance de réussir à établir une colonie ou un comptoir dépend de plusieurs choses. Le coût est moindre et la chance de réussite plus grande si vous avez un conquistador dans la province ou un explorateur dans la zone maritime adjacente (si c'est une province côtière). Cette possibilité augmente également si cette province est frontalière d'une autre de vos colonies ou d'une de vos provinces, et si vous avez déjà essayé de coloniser cette province auparavant. Le coût et les chances de réussite dépendent aussi largement du niveau d'agressivité des autochtones, de la distance à votre capitale, ainsi que s'il existe déjà un comptoir ou une colonie, et de son niveau. Le climat de la province y joue aussi un certain rôle. La France a un petit bonus supplémentaire s'il y a des autochtones, ce qui représente les succès historiques de la France dans ses négociations avec les autochtones en Amérique, en Afrique et en Asie.

Autochtones

Lorsque vous découvrez une province indépendante à coloniser, il y a plusieurs questions à se poser. Tout d'abord, vérifiez si la province contient des autochtones, et si oui, vérifiez leur nombre (combien de guerriers il peuvent mobiliser), et leur niveau d'agression. Vous avez deux choix possibles. Soit vous envoyez des unités militaires pour détruire toutes les forces ennemies, soit vous faites un essai de colonisation malgré la présence d'habitants autochtones dans la province. L'avantage du premier choix est que la chance de réussite est plus élevée, et il n'y aura plus d'autochtones pour massacrer votre colonie.

L'avantage du deuxième choix, est que si vous avez envoyé avec succès sept colons dans la province, ou plus précisément, lorsque sa population dépasse 600 habitants, elle se développera comme une ville et les autochtones en seront des habitants à part entière, ajoutés à vos colons, ce qui donnera une forte population et donc des revenus élevés. Fondez votre choix sur le niveau d'agression des autochtones, qui varie selon les provinces entre « Très faible » et « Très élevé ».

Explorateurs et conquistadors

Les explorateurs et les conquistadors sont tout à fait nécessaires à votre pays si vous voulez qu'il devienne une vraie puissance coloniale. Les explorateurs explorent les zones maritimes non découvertes (Terra Incognita) et les conquistadors explorent les provinces Terra Incognita.

Il y a aussi des zones de Terra Incognita permanentes, qui ne peuvent jamais être explorées. Lorsqu'un pays atteint le niveau technologique naval 21 et militaire 11, tout commandant "normal" peut explorer les provinces et zones maritimes qui étaient auparavant Terra Incognita, mais cela prend sensiblement plus de temps qu'avec des explorateurs et des commandants.

Les conquistadors et les explorateurs ont aussi des capacités uniques – ce pour quoi on les appelle des spécialistes et non pas des commandants. Les flottes et les armées commandées par des conquistadors et des explorateurs souffrent d'une usure bien moindre. Ceci à cause de leur courage personnel et leur excellente capacité à emmener leurs hommes dans l'inconnu. Les conquistadors reçoivent aussi un bonus dans les batailles rangées contre les autochtones, à cause de leur meilleur armement européen, et de leur capacité à exploiter à leur avantage les mythes et croyances culturelles au sujet des dieux. Enfin, les conquistadors ont une capacité de nuisance particulière, en disséminant des maladies parmi les autochtones des provinces qu'ils traversent.

La varicelle, la grippe et la rougeole sont parmi les raisons les plus importantes qui ont permis aux Européens de prendre le contrôle de l'Amérique.

Notez également que ces valeurs spéciales n'ont aucun effet en Europe et que leur puissance est bien moindre là qu'outre-mer.

Les explorateurs ont besoin d'aller au port de temps en temps, sinon ils disparaissent à cause de l'usure. Une bonne tactique est de fonder des colonies ici et là pour que vos explorateurs n'aient pas à faire de trop longs voyages pour explorer la Terra Incognita. Pour les conquistadors, cela peut être une bonne idée de développer au moins une colonie en ville dans chaque région ou continent que vous voulez essayer d'explorer, pour que vous puissiez régulièrement reconstituer l'armée du conquistador, car même ces unités subissent de l'usure.

Dans la mesure où le conquistador augmente la chance d'une colonisation réussie, cela peut être une bonne idée de revenir avec un conquistador vers une colonie dont vous voulez accélérer le développement en y envoyant plus de colons. Souvenez-vous que cela peut être une bonne idée de « revendiquer » une province que vous ne pouvez pas vous permettre de coloniser en y établissant un comptoir, car le comptoir est à la fois bon marché et facile à fonder.

STRATÉGIE COLONIALE

Vaut-il mieux se concentrer sur un petit nombre de colonies et les développer en villes le plus rapidement possible ? Ou faut-il viser un grand nombre de colonies qui soient partiellement autosuffisantes et laisser leur population croître avec le temps ? Il n'est pas facile de répondre à ces questions. Tout dépend de votre style de jeu.

de la position de votre pays sur la carte, de ce que font les autres pays et de la localisation de vos colonies, entre autres facteurs.

Le point important à garder à l'esprit est qu'un bon équilibre entre comptoirs et colonies est très profitable à votre nation, car votre revenu sera plus élevé à la fois pour la production et les impôts et pour le commerce. Si on les compare aux colonies, les comptoirs procurent plus de revenus plus rapidement pour un investissement moindre. Le seul problème est de les défendre. Un autre point à surveiller est que, quelle que soit votre stratégie d'ensemble, vous devez trouver un moyen de défendre vos possessions. Par exemple, si vous avez décidé de coloniser l'Amérique du Nord (entre 50 et 100 colonies) avec des colonies de niveau 1 et que vous n'avez pas déployé d'unités militaires ou d'escadrons pour les protéger, votre empire transatlantique sera une proie facile pour vos voisins. Même les pays joués par l'ordinateur apprécient les repas gratuits.

Protection de vos colonies

Comme on l'a dit plus haut, les colonies et comptoirs doivent être protégés. L'usure des armées est souvent très élevée dans les provinces ayant des comptoirs, et élevée dans celles qui ont des colonies. Pour cette raison, il est souvent judicieux de développer une colonie en ville, de préférence dans une province pas trop éloignée de vos autres comptoirs et colonies. Vous ne pouvez recruter des armées et construire des navires pour vos escadres uniquement dans les provinces qui ont des villes. Sauf si vous voulez transporter de grandes quantités de troupes sur l'océan, où elles seront décimées par l'usure, il est important de créer une petite zone civilisée au milieu de votre empire colonial.

Il est aussi judicieux de baser des forces navales aux points stratégiques des côtes de vos nouvelles possessions, à la fois pour combattre les pirates et pour repousser les ennemis. Nous devons aussi mentionner le fait qu'un comptoir ne peut jamais donner un port à une province, ce qui signifie que dans certaines régions (en Afrique), vous devez construire des colonies dans des secteurs peu adaptés si vous voulez pouvoir naviguer d'Europe vers les Indes ou l'Asie et si vous voulez défendre vos comptoirs africains.

La diplomatie est aussi un bon outil pour protéger vos colonies et vos comptoirs. Par exemple, si la Hollande veut créer un petit empire commercial avec un réseau de comptoirs et colonies dispersés sur toute la terre, il a intérêt à rester en bons termes avec des puissances telles que le Portugal.

REBELLES ET AUTRES VILAINS

Les révoltes étaient assez fréquentes durant cette période, notamment au début, pendant les 16e et 17e siècles, avec une intensité décroissante avec le temps. Il y a plusieurs explications. Une révolte est généralement motivée par des injustices sociales ou religieuses envers les catégories sociales le moins favorisées. On parle alors de soulèvements paysans.

Pour aboutir, un état de révolte a besoin de meneurs, et même d'administrateurs afin de rivaliser avec les pouvoirs en place. C'est là que l'aristocratie et les personnalités en vue ont un rôle à jouer. Une révolte réussie doit impliquer toutes les couches de la société pour arriver à changer la réalité sociale. Peu de ces révoltes ont réussi. On peut citer la guerre de libération de Gustave Vasa et la Révolution Française, mais même bien organisés, ces révoltes pouvaient échouer. Vers la fin de la période, les révoltes se sont faites plus rares car peu de rebelles avaient accès aux armes modernes dont disposaient les gouvernements et il était de plus en plus difficile d'unir les différentes classes sociales. L'Etat avait le bras de plus en plus long et une poigne de plus en plus forte.

RÉVOLTES

Le risque de révolte varie d'une province à l'autre. Pour le consulter sous forme de pourcentage, cliquez sur l'église de la province et placez le pointeur sur « Risque de révolte ». Vous voyez alors quel est le risque et quelles en sont les causes. Vous pouvez aussi regarder la carte des religions, où les provinces apparaissent selon différentes teintes. Plus la couleur est foncée, plus le risque de révolte est élevé.

Causes

Les deux causes de révolte les plus importantes sont le niveau de stabilité et le niveau de tolérance du monarque et de son gouvernement à l'égard de la religion de la province. (Notez qu'une province peut avoir une autre religion que la « religion d'Etat »). Le risque de révolte est lié en proportion directe avec la stabilité et le niveau de tolérance, c'est-à-dire que plus ces valeurs sont basses, plus le risque de révolte est élevé, et vice-versa. Quelques facteurs généraux affectent aussi ce risque. Le risque est toujours plus faible dans la province où est votre capitale car le monarque et son gouvernement la contrôlent bien mieux que les autres provinces. Si vous avez construit une manufacture dans la province, le risque est moindre car la population produit plus et à un niveau de vie plus élevé. Mais le risque augmente si vous avez nommé un bailli comme collecteur d'impôts, car une fiscalité plus efficace diminue le revenu de la population. Vous pouvez aussi diminuer le risque de révolte en nommant un évêque au rang de juge, car cela améliore le système judiciaire et la police.

Les provinces dont la culture est différente de la culture dominante ont un risque de révolte plus élevé. La révolte peut aussi éclater à cause d'événements historiques, dont certains sont assez sérieux. L'un d'entre eux s'appelle le « nationalisme hollandais », et il survient dans la deuxième moitié du 16e siècle. Il augmente considérablement le risque de révolte des provinces hollandaises qui appartenaient à l'origine à l'Espagne. Un autre événement est le « combat américain pour l'indépendance » dans la deuxième moitié du 18e siècle.

Conséquences

Que se passe-t-il lors d'une révolte? Chaque mois, il y a un test dans chaque province, et le risque de soulèvement est directement lié à la valeur de révolte de cette province. Lorsqu'une province se révolte, une armée rebelle portant un drapeau rouge et noir apparaît. Elle attaque immédiatement toute unité militaire régulière stationnée dans la province puis commence à assiéger la ville fortifiée. Si les forces rebelles arrivent à prendre la province, leur drapeau flotte sur la ville. Si la garnison se mutine également, les rebelles gagnent automatiquement le contrôle de la ville. Cela signifie que les rebelles vont contrôler la province, que le risque de révolte augmente pour les provinces voisines, et que les forces rebelles envahiront une de celles-ci pour la conquérir. Si vous ne l'arrêtez pas à temps, une révolte peut s'étendre à tout votre pays comme un feu de prairie.

Les facteurs négatifs qui s'appliquent aux provinces rebelles sont les mêmes que ceux des provinces contrôlées par d'autres ennemis : vous n'obtenez aucun revenu de ces provinces jusqu'à ce que vous en ayez repris le contrôle. Si les rebelles arrivent à prendre le contrôle de plusieurs provinces (le chiffre exact varie selon les pays), deux choses peuvent se produire. Soit les rebelles peuvent s'emparer de la souveraineté sur certaines provinces (voir « Mouvements de libération » ci-dessous), soit « le gouvernement s'effondre ». Si le gouvernement s'effondre, vous perdez beaucoup de points de victoire, mais la stabilité revient à +3, vous récupérez toutes vos provinces anciennement contrôlées par les rebelles et toutes les unités rebelles disparaissent. Les conséquences négatives sont que vous perdez toutes les provinces contrôlées par des nations ennemies, et votre pays peut changer de religion d'Etat.

Mater une révolte

Comment mettre un terme à une révolte? Si les niveaux de tolérance sont à l'origine de la révolte, ils peuvent être changés. Si le niveau de stabilité de votre pays est bas, vous pouvez essayer de le changer, car le risque de révolte décroît lorsque la stabilité est élevée. Mais si une révolte a réussi et que vous avez une armée rebelle dans votre pays, le seul moyen d'y mettre un terme est d'utiliser la force, d'envoyer une armée dans la province et de battre les rebelles sur le champ de bataille. Les rebelles ne battent jamais en retraite. Si son moral atteint le niveau « panique », l'unité rebelle est tout simplement dissoute. N'oubliez pas que les provinces conquises et contrôlées par les rebelles vont créer de nouvelles forces. Elles doivent donc être reconquises pour mettre un terme à la révolte.

Mouvements de libération

Un mouvement de libération peut commencer comme une révolte normale et se développe ensuite pour exiger l'indépendance. Certaines régions comme la Bretagne, la Norvège, la Catalogne et l'Ukraine, parmi d'autres, peuvent donner naissance à des mouvements de libération, et proclamer leur indépendance. Mais ceci vaut aussi pour d'anciens pays qui ont été annexés au cours de guerres. Les provinces contrôlées par les rebelles passent tout simplement de votre pays au nouveau pays qui vient d'apparaître. Le nouveau pays débute son existence en étant en guerre contre le vôtre. Rien de particulier ne vous empêche de le conquérir et de l'annexer.

PIRATES

La période de 1492 à 1792 peut être décrite comme l'âge d'or de la piraterie. Les pirates écumaient plus ou moins toutes les mers connues, car elles étaient mal protégées. La cause première de la piraterie était que les voies du commerce n'étaient pas protégées. Naturellement, les puissances coloniales essayaient de protéger leur commerce, mais elles étaient incapables d'envoyer des navires patrouiller au-delà des eaux européennes jusqu'à la fin de la période. Néanmoins, la piraterie continua et elle existe toujours aujourd'hui, quoique à une échelle moindre.

La piraterie fait courir de grands risques, mais peut causer d'énormes profits si vous avez de la chance. Les pirates sont des flottes autonomes qui croisent dans les zones maritimes près des centres de commerce. Le but des pirates est d'exploiter les routes commerciales lucratives faiblement protégées loin des bases navales européennes, en volant le plus de cargaisons possibles. Les unités navales des pirates sont autonomes et ne peuvent jamais être contrôlées par le joueur. Ils sont automatiquement en guerre contre tous les pays en jeu et peuvent être attaqués par n'importe quel pays. Il n'y a pas besoin de faire de déclaration de guerre pour attaquer les pirates. Un pays n'est jamais en guerre parce que des pirates attaquent ses vaisseaux. Le pays ne perd pas de stabilité, ne lèvent pas d'impôts de guerre, etc. Les pirates influencent l'économie et le commerce dans leur zone en capturant des navires et en attaquant des

provinces côtières. Dans toutes les provinces adjacentes à une zone maritime infestée de pirates, les revenus du commerce et des impôts sont baissés de 0,5 ducats pour chaque navire de la flotte pirate. De cette manière, les pirates font baisser à la fois le revenu annuel et le revenu mensuel.

Le seul moyen de se débarrasser des pirates est de les exterminer en leur envoyant une flotte et en gagnant la bataille navale. Notez que les pirates peuvent revenir, parce que même si le risque est élevé, la possibilité de profit est encore plus élevée. Nous recommandons de placer une escadre au voisinage des zones maritimes où les pirates ont déjà attaqué de manière à les éliminer rapidement s'ils recommencent. Finalement, les pirates détestent les fortifications, car elles rendent leurs attaques sur vos provinces côtières plus difficiles. La construction de fortifications fait baisser le risque d'apparition de pirates sur vos côtes, ce qui laisse votre revenu intact.

Corsaires

Une nation qui a atteint un certain niveau de technologie navale peut créer des corsaires. Lorsque vous cliquez dans une zone maritime, un bouton apparaît dans la fenêtre d'information pour les créer. Ils fonctionnent exactement comme des pirates. Une fois créés, vous ne les contrôlez plus. En fait, ils peuvent même venir piller vos propres côtes et vos navires. Ils sont toutefois une solution de remplacement pour les nations pauvres qui ne peuvent pas financer d'opérations navales régulières et qui veulent infliger des dommages à leurs rivaux sans être directement impliqués. Notez cependant que vos relations se dégraderont avec un pays si vous envoyez des corsaires juste à côté de ses provinces côtières.

EVENEMENTS & CAS PARTICULIERS

ÉVÉNEMENTS

Nous avons dit plus haut que des événements peuvent affecter votre pays et ses actions. Ils peuvent être de nature politique, économique, sociale, religieuse ou militaire, et peuvent être soit temporaires (survenir entre deux dates données) soit avoir des effets permanents. Certains événements sont aléatoires et peuvent survenir n'importe quand ou même pas du tout, alors que d'autres (tels que les nouveaux monarques ou les commandants historiques) surviendront toujours, et à une date spécifique.



L'info-bulle indique les effets directs des différents choix. Le jeu se met en pause lorsqu'un événement est ouvert (mode un joueur uniquement).

Événements historiques

Ces événements ayant un solide fondement historique (à l'exception des monarques et des commandants) dépendent toutefois de la situation du jeu pour savoir si et quand ils vont survenir. Si les conditions sont remplies, leur date exacte d'apparition reste incertaine.

Le joueur a en général un certain nombre de choix directs à faire lorsque l'événement survient. Ce choix affecte ensuite l'impact de l'événement. Par exemple, si vous jouez les États-Unis, vous pourriez choisir le président (le « monarque ») parmi les candidats historiques. En plus des caractéristiques personnelles du nouveau dirigeant, ce choix affectera immédiatement votre politique intérieure.

Les événements importants affectant la religion ont été décrits dans le chapitre Religion. Voici deux exemples d'autres événements historiques.

Événement historique - la fermeture du Japon

En 1636, le chef de guerre et dirigeant du Japon, le shogun Tokugawa Iyemitsu décida de fermer les portes du Japon au monde extérieur. Les Japonais ne sont plus autorisés à quitter le pays, et ceux qui résident à l'étranger ne peuvent plus rentrer chez eux. C'est le début d'une politique cohérente de blocus qui isole le Japon pendant 250 ans, faisant de ce pays un royaume pétrifié au Moyen-Âge, coupé du monde, des progrès économiques, politiques et sociaux, mais également protégé de la politique coloniale agressive des Européens.

Dans cet événement, le Japon mène automatiquement et sans conséquences négatives un embargo commercial contre tous les autres pays du monde. Pour commercer avec le Japon, il vous faudra lui faire la guerre et le vaincre.

LE SAINT EMPIRE ROMAIN GERMANIQUE

Le traité de Tordesillas mettait en forme la bulle pontificale qui précisait que le monde à l'ouest des Açores appartenait à l'Espagne et que la moitié orientale appartenait au Portugal. Ulérieurement, la ligne de partage fut

déplacée aux îles du Cap Vert, ce qui permit au Portugal de conserver ses possessions au Brésil. Le monde fut également divisé dans le Pacifique et l'Espagne conserva les Philippines. Le Portugal reçut tout ce qui se trouvait à l'ouest de la ligne et l'Espagne toute la partie est. Les limites fixées par le traité sont visibles sur la carte que vous utilisez pour envoyer des colons. Dans le jeu, le Saint Empire comprend tous les États indépendants situés dans ses frontières historiques, à l'exception de l'Italie, de la Suisse et de la Hollande. La dynastie des Habsbourg règne sur l'Autriche et la Bohême de père en fils, mais l'empereur est choisi par élection.

Chaque fois que l'empereur meurt, son successeur est élu par les électeurs du Saint Empire, en 1419 cela représente en gros les territoires de l'Allemagne, du Benelux, de l'Autriche, de la Tchécoslovaquie, d'Italie du Nord, de France de l'Est et la Suisse. L'élection se décide en testant quelle pays chrétien a les meilleures relations avec tous les électeurs. Les pays candidats doivent correspondre à certains critères minimaux de taille et de puissance. Le pays ayant le score le plus élevé voit son monarque devenir empereur. Cela peut être un pays extérieur aux frontières de l'empire, comme l'Espagne ou la France.

La charge impériale présente certains avantages. L'empereur peut déplacer librement ses troupes au travers de toutes les provinces d'empire s'il est en guerre. Cela lui est plus facile d'améliorer ses relations avec tous les pays de l'empire. Il gagne aussi des points de victoire.

Les frontières de l'empire ne coïncident pas forcément avec des frontières nationales. Les membres de l'empire peuvent posséder des provinces en dehors de l'empire et des non-membres peuvent en posséder à l'intérieur. Il y a une exception. Si une province du Saint Empire passe à un pays musulman, par un traité de paix ou une annexion, elle ne fait plus partie de l'empire. Le sultan turc ne peut jamais détenir un fief dépendant de l'empereur chrétien, quelle que soit sa taille.

Les électeurs conquis ou annexés perdent leur charge électorale et le conquérant ne peut pas prétendre à cette fonction.



Le mode carte des religions montre l'étendue du Saint Empire Romain Germanique. Les info-bulles vous fournissent des informations supplémentaires.

DÉFENSEUR DE LA VRAIE FOI

Cette fonction religieuse existe pour chacune des religions suivantes. Catholicisme/Catholicisme réformé, Protestantisme/Réforme, Orthodoxie, Islam Sunnite et Islam Chiïte. Une seule nation par religion peut avoir ce titre. L'avantage de ce titre est qu'il vous donne un Casus Belli contre toute nation qui mène une guerre contre un pays de la même religion que le vôtre. Cependant, si vous perdez la guerre, vous perdez également ce titre, qui devient disponible pour un autre pays.



Si vous revendiquez ce palais, vous aurez automatiquement un Casus Belli contre tout pays d'une religion différente attaquant un pays de l'Église Protestante ou Réformée.

MONARQUES

Plusieurs facteurs influencent le développement de votre pays. Tout ce que vous faites, et tout ce que font vos adversaires l'influencent. Nous avons dit plus haut que votre rôle est celui de l'éminence grise, qui agit dans les coulisses. Cela signifie que les monarques se succèdent à la tête de votre pays au fil du temps. Les qualités de votre monarque affectent le développement du pays dans plusieurs domaines. Chaque monarque a un certain talent dans les domaines militaires, administratifs et diplomatiques.

Le talent militaire donne un bonus permanent pour la recherche navale et militaire. Un monarque n'a pas besoin d'être doué sur le champ de bataille pour avoir un talent militaire élevé, mais peut très bien être un réformateur très intéressé par les améliorations dans la technologie et l'organisation de ses armées. Le roi de Suède Charles XI ou le sultan ottoman Soliman le Magnifique en sont des exemples. Si le monarque est en grand chef de guerre, votre pays gagnera un commandant en chef.

Le talent administratif donne un bonus permanent pour les technologies d'infrastructure et de commerce, ainsi qu'un bonus pour investir dans la stabilité.

Le talent diplomatique influence vos relations extérieures chaque fois que votre pays est engagé dans des activités diplomatiques. Plus le talent du monarque est élevé, plus vos propositions diplomatiques seront couronnées de succès.

ARCHIVES



Faites un clic droit pour vous rendre directement à la page désirée. Le jeu se met en pause lorsque vous consultez les archives (en mode un joueur). Quittez en cliquant sur la serrure à droite.

Les archives représentent pour le joueur l'équivalent du secrétaire d'un prince de la Renaissance. Beaucoup d'informations utiles sont enregistrées dans les archives. Comme pour toute information, il peut être difficile au début de déceler ce qui est utile, mais avec de la pratique vous verrez que les archives sont une vraie mine d'or. C'est le seul moyen de comparer les performances de votre pays avec celles de vos adversaires. Lorsque vous cliquez sur l'icône qui représente un registre dans la fenêtre d'informations, le jeu se met en pause et les archives s'ouvrent à la dernière page ouverte.

Il y a trois manières de les parcourir. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur une page pour accéder à un index où vous pouvez cliquer sur la page que vous souhaitez consulter. Vous pouvez tourner les pages les unes après les autres avec les touches flèches de votre clavier. Enfin, vous pouvez cliquer sur les icônes en forme de flèches des archives. Vous pouvez aussi changer de chapitre en cliquant sur les icônes de chaque chapitre, que vous trouverez au bas de la page que vous consultez. Le registre s'ouvrira alors à la première page du chapitre voulu.

Il y a deux types de pages. Celles qui présentent les données sous forme de tableaux et celles qui les présentent sous forme de graphiques. Pour classer les données dans un tableau, cliquez sur la colonne correspondante et elles seront ordonnées selon le titre. Par exemple, si vous cliquez sur Année d'intronisation dans la table des Monarques, vous obtiendrez un classement chronologique des monarques. Vous pouvez aussi ajouter/retirer des données du graphique en cochant ou décochant les cases au bas de la date. Les cases cochées affichent les données et les cases décochées ne les affichent pas. Lorsque plusieurs courbes du graphique sont très proches les unes des autres, il est souvent difficile de les distinguer. Il peut être judicieux de cocher ou décocher les courbes dont vous avez besoin plusieurs fois pour mieux les faire ressortir. Par exemple, sur le graphique de technologie navale, les nations en tête peuvent être très proches les unes des autres pour la course aux nouveaux développements.

RACCOURCIS-CLAVIER

Touche	Fonction
Pause	Met la partie en pause / reprend la partie en cours
Ctrl + [plus]	Accélère la vitesse du jeu (non disponible en multijoueur)
Ctrl + [moins]	Ralentit la vitesse du jeu (non disponible en multijoueur)
Enter	Oui/Non dans les boîtes de dialogue
Home	Centre la carte sur votre capitale
e	carte économique
p	carte politique
n	carte normale
+	Augmente la taille de la carte
-	Réduit la taille de la carte
F1	Ouvre la fenêtre des points de victoire
F10	Options, y compris sauvegarder et charger
?	Recherche de provinces
Shift + F12	Ouvre la fonction de conversation pour le jeu en réseau
F11	Sauvegarde une capture d'écran au format bitmap sur votre
F12	Ouvre la console; appuyez sur F12+Entrée pour la fermer
PageUp/PageDown	Parcourt vos différentes unités
Ctrl + [number]	Associe l'unité sélectionnée avec ce chiffre
[number]	Sélectionne l'unité associée au chiffre
[number] - [number]	Centre la carte sur l'unité associée au chiffre
s	Diviser
g	Fusionne les unités sélectionnées en une seule unité
a	Lancer un assaut
u	Débarque les troupes de la flotte sélectionnée

CREDITS

PARADOX ENTERTAINMENT:

CEO

Theoore Bergqvist

PRODUCER

Peter Kullgard

Fredrik Malmberg

LEAD DESIGNER / LEAD PROGRAMMER

Johan Andersson

GAME DESIGN

Joakim Bergqvist

NETWORK PROGRAMMER

Richard Löwgren

PROGRAMMER

Patric Backlund

LEAD ARTIST

Timo Väisänen

ARTISTS

Mats Bergström

Marcus Edström

Daniel Nygren

Dick Sjöström

SCENARIO DESIGN

Henrik Fähræus

Joakim Bergqvist

Tom Rinschler

HISTORICAL EVENTS DESIGN

Joakim Bergqvist

EVENTS SCRIPTING

Joakim Bergqvist

Henrik Fähræus

Stefan Huzics

TUTORIAL DESIGN

Björn Rainio

FMV SEQUENCES

Timo Väisänen
 Dick Sjöström
ORIGINAL MUSIC
 Under Licence from Bis Records
AB
MUSIC SELECTION
 Fredrik Malmberg
MANUAL
 Klas Berndal
 Joakim Bergqvist
LAYOUT
 Stefan Thulin
CREATIVE DIRECTOR
 Nils Gulliksson
CREATIVE DEPARTMENT
 Leo Sandberg
 Alvaro Tapia
ADDITIONAL SUPPORT WORK
 Johan Nilsson
 Mats Bergström
 Fredrik Malmberg
 Panagiotis Chryssovitsanos
 Kristof Haekens
 Daniel Nygren
 Björn Humbe
 Theodore Bergqvist
 Dick Sjöström
 Timo Väisänen
 Inge Cloots
HEAD OF BUSINESS RELATIONS
 Fredrik Malmberg
QA MANAGER
 Patric Backlund
BETA TESTERS
 Aaron Seltzer
 Alvaro Ruiz
 Andreas Klint
 Andreas Liaker
 Andrew C Taubman
 André Gonzaga
 Andy Schwarz
 Anthony Reale
 Arthur Skrinjer
 Bart Brodowski
 Benjamin Margolis
 Bill Thomas
 Birger Fjällman
 Bjorn Kristinsson
 Brenda Rackley
 Brian Zolynas
 Bruce Sterling Woodcock
 Brucker Franck

Bryan Maloney
 Buck Bright
 Chad Olson
 Chris Lockhart
 Christian Benz
 Corey Alambar
 Craig Fisher
 Daniel Belovic
 Dave Barney
 David Hamilton-Williams
 David Lawrie
 David Rosenblum
 Derek Pullem
 Dirk Hartmann
 Douglas Gold
 Dugravot Christophe
 Edwin De Keyser
 Eldar Gousselninow
 Emil Stuenes
 Erik Shinn
 Eihan Mollick
 Evan Jones
 Fleming Nielsen
 Frank Thein
 Gerald Sutton
 Gregory Booth
 Hans Peter Hartsteen
 Harald Link
 Harri Laatikainen
 Heiko Brendel
 Henning E Hansen
 Håvard Moe
 Jacob Lester
 James G. Juengerkes
 James Larkins
 Jean-Philippe Dufлот
 Joachim Burman
 Joel R Anderson
 Joey Zimmerli
 John Dunnet
 John Frey
 John vd Wal
 Jon Thomassen
 Jonas Kågström
 Jonathan Nuwesra
 Karl Ingström
 Keith Wells
 Kevin Curow
 Kim Centio Jonsson
 Kristian Dorph-Petersen
 Kristof Haekens

Magnus Haglund
 Marc Hamelers
 Marcus Maunula
 Margus Laul
 Markus Herrmann
 Mathias Forsberg
 Mathias Fritzon
 Matthew Sanchez
 Matthew Wallhead
 Mattias Lönnback
 Maxime Penen
 Michael Czerkawski
 Michael Fisher
 Michael Olsson
 Mikael Nystedt
 Mike Collicot
 Nicholas Malouin
 Nicholas spencer
 Nils Koschnitzke
 Patrik Notberg
 Pete Montbriand
 Peter Doran
 Peter Holland
 Peter Villanova
 Petter Cambro
 Philippe Rucquoy
 Richard Barber
 Richard Newell
 Rigaud Cedric
 Robert Roberson
 Ronald Grant
 Saint-Supery Nicolas
 Stefan Huszics
 Sten Herschend
 Steve Dahlskog
 Steve Lemieux
 Stewart G. Bragg
 Stéphane David
 Svein Gunnar Bjørke
 Thomas Berkery
 Thomas Breivik
 Thomas Hautesserres
 Thomas Johansson
 Thomas Rinschler
 Timothy E Heath
 Timothy Linden
 Trevor Jennings
 Tuna Artun
 Vollmer Sébastien
 William Kerschner
 Yann Denouaz

UBI SOFT ENTERTAINMENT:**European Marketing Director:**

Laurence Buisson-Nollet

European Group Manager:

Gabrielle Zagoury

European Brand Manager:

Yannick Spagna

World Marketing Team:**France:**

Clémence de Bailliencourt

UK :

Phil Brannelly

Germany:

Andreas Ballanz

Spain:

Antonio Rabanera

The Netherlands:

Michiel Verheljdt

EMEA Sales:

Mélanie Piré, Julie Laurent

Export:

Rebecca Molloy, Rose-Marie David

Special thanks to: Catherine Goudeau, Pierre

Escaich, Laura Gelis, Loïc Jacolin

© and © 2002 Paradox Entertainment AB. UbiSoft

authorized user under licence. Europa Universalis is

a trademark of Paradox Entertainment AB. Europa

Universalis is based on the board game of the same

name by Azure Wish and Philippe Thibaut.

Copyright ©1997-2001 by RAD Game Tools Inc..

Music up until 1500 AD**JUCD3_17_Anonymous.mp3**

Anonymous (Northern France, ca 1200):

Estampie. Joculatores Upsaliensis.

JUCD3_23_RosaBella.mp3

Dunstable, John (ca 1380-1453): O Rosa

Bella/Anon. (ca 1470): Quadlibet: O Rosa

Bella. Joculatores Upsaliensis.

JUCD3_26_DelEncina.mp3

del Encina, Juan (1469-1529?): Todos los

bienes. Joculatores Upsaliensis.

JUCD3_5_Senfl.mp3

Senfl, Ludwig (ca 1489-ca 1543): Mit Lust.

Joculatores Upsaliensis.

JUCD75_13_Anonymous.mp3

Anonymous (ca 1480): Glogauer Liederbuch/

Der Sonnen Glanz. Joculatores Upsaliensis.

JUCD75_18_Falalalan.mp3

Anonymous (ca 1500): Falalalan. Joculatores

Upsaliensis.

SPACD163_10_TristeEspana.mp3

del Encina, Juan: Triste España. Atrium

Musicae de Madrid/Gregorio Paniagua.

SPACD163_27_hoffdantz.mp3

Judenkönig, Hans (1445-1526): Ain

Spaniyelischer hoff dantz. Atrium Musica de

Madrid/Gregorio Paniagua.

SPACD163_3_Danza.mp3

de la Torre, Francisco: Danza alta, sobre la

Spagna. Atrium Musica de Madrid/Gregorio

Paniagua.

Music 16th Century**JUCD3_15_Tielman.mp3**

Susato, Tielman: From Danserye 1551/Basse

Danse Entré du fol. Joculatores Upsaliensis.

JUCD3_2_Tielman.mp3

Susato, Tielman: Danserye/Ronde II esoit une

filette. Joculatores Upsaliensis.

JUCD3_5_Senfl.mp3

Senfl, Ludwig: Im Maien. Joculatores

Upsaliensis.

JUCD3_8_Phalese.mp3

Phalèse, Pierre: Pavane sur la bataille

(Antwerp 1572). Joculatores Upsaliensis.

JUCD75_10_Morley.mp3

Morley, Thomas (1557-ca 1603): Now is the

Gentle Season. Joculatores Upsaliensis.

JUCD75_2_In dulci jubilo.mp3

Petri collection (Greifswald 1582): Piae

Cantiones/in dulci iubilo. Joculatores

Upsaliensis.

JUCD75_23_Santarello.mp3

Anonymous (Italy): Saltarello. Joculatores

Upsaliensis.

JUCD75_31_Upsala.mp3

Cancionero de Upsala (Venice ca 1550): Rey

Aquién. Joculatores Upsaliensis.

JUCD75_8_Vulpius.mp3

Vulpius, Melchior (ca 1560-1615): Die beste

Zeit. Joculatores Upsaliensis.

Music 17th Century**AHCD982_3.mp3**

Couperin, Louis (ca 1626-1661): Suite in A

minor/partial. Asami Hirosawa.

FCCD799_16_Gigue.mp3

Corbetta, Francesco (1615-1681): Gigue.

Jakob Lindberg.

FCCD799_8_Allemande.mp3

Corbetta, Francesco: Allemande. Jakob

Lindberg.

JDCD_315_10_GeorgeWhitehead.mp3

Dowland, John (1563-1625): M. George

Whitehead his Almand. The Dowland Consort.

JDCD_315_16_MistressNicholsAlmand.mp3

Dowland, John: Mistress Nichols Almand. The

Dowland Consort.

JDCD 315_21_NichoGryffith.mp3

Dowland, John: M. Nicho Gryffith his Galiard.
The Dowland Consort.

SPACD163_31_Furioso.mp3

da Sarmoneta, Marco Fabritio Caroso: Furioso
(La Spagna). Atrium Musica de Madrid.

SPACD163_9_Spagnioletta.mp3

Farnaby, Giles (1560-1620?): Spagnioletta.
Atrium Musica de Madrid.

TTCD644_17.mp3

Selle, Thomas (1599-1663): Domine exaudi.
Triton Trombone Quartet.

TTCD644_24.mp3

Cesare, Giovanni Martino (1590?-1667):
Canzone La Bavara. Triton Trombone Quartet.

TTCD644_4.mp3

Scheidt, Samuel (1587-1654): Sonata in D
minor. Triton Trombone Quartet.

HSCD831_17.mp3

Schütz, Heinrich (1585-1672): From
Geistliche Chormusik. Bach Collegium
Japan/Suzuki.

HSCD831_6.mp3

Schütz, Heinrich: From Geistliche Chormusik.
Bach Collegium Japan/Suzuki.

**Music 18th Century and very early 19th
Century**

VCD_275_3_Spring.mp3

Vivaldi, Antonio (1678-1741): From The
Spring/Four Seasons. Nils Erik Sparf/Drottningholm
Baroque Ens.

AHCD982_17.mp3

Couperin, Francois (1668-1733): Les Folies
Francoises. Asami Hirosawa.

AHCD982_30.mp3

Couperin, Armand-Louis (1727-1789): La du
Breuil. Asami Hirosawa.

SBCD1159_11.mp3

Bach, Johann Sebastian (1685-1750): Partita
in A minor/Corrente. Sharon Bezaly.

TTCD644_10.mp3

van Beethoven, Ludwig (1770-1827): Three
Acquale. Triton Trombone Quartet.

VCD_275_11_Autumn.mp3

Vivaldi, Antonio: From The Autumn/Four
Seasons. Nils Erik Sparf/Drottningholm
Baroque Ensemble.

VCD_275_11_Winter.mp3

Vivaldi, Antonio: From The Winter/Four
Seasons. Nils Erik Sparf/Drottningholm
Baroque Ensemble.

AHCD982_14.mp3

Couperin, Francois : L'engageante. Asami
Hirosawa.

VCD_275_6_Summer.mp3

Vivaldi, Antonio: From The Summer/Four
Seasons. Nils Erik Sparf/Drottningholm
Baroque Ensemble.

1177bis - 05 - Track 5.mp3

van Beethoven: Piano Concerto No 2 in B flat
major/Adagio. Fumiko Shiraga/The Bremen
String Soloists.

1177bis - 06 - Track 6.mp3

van Beethoven: Piano Concerto No 2 in B flat
major/Rondo. Fumiko Shiraga/The Bremen
String Soloists.

1235bis - 1235 - 01.mp3

Händel, Georg Friedrich (1685-1759): Gloria
in Excelsis Deo. Emma Kirkby/ Royal Academy
of Music.

1235bis - 1235 - 03.mp3

Händel, Georg Friedrich : Laudamus te...
Emma Kirkby/ Royal Academy of Music.

1235bis - 1235 - 12.mp3

Händel, G F: Dixit Dominus/Juravit
Dominus...Martinpelto/vonOtter/Stockholm
Bach Choir/Drottningholm.

1235bis - 1235 - 15.mp3

Händel, G F: Dixit Dominus/De
torrente...Martinpelto/vonOtter/Stockholm
Bach Choir/Drottningholm Bar.

433bis - 02 - Track 2.mp3

Mozart, Wolfgang Amadeus(1756-1791):
String Quintet in B flat major K.V.174. The
Orlando Quartet/Imai.

433bis - 07 - Track 7.mp3

Mozart, Wolfgang Amadeus: String Quintet in C
minor K.V.406. The Orlando Quartet/Nobuko
Imai.

433bis - 08 - Track 8.mp3

Mozart, Wolfgang Amadeus: String Quintet in C
minor K.V.406. The Orlando Quartet/Nobuko
Imai.

445bis - 445 - 11.mp3

Bach, Johann Sebastian: Prelude in F Minor
BWV534. Hans Fagius.

445bis - 445 - 16.mp3

Bach, Johann Sebastian: Prelude in A minor
BWV543. Hans Fagius.

All music copyright (c) BIS Records AB and
used by permission. www.bis.se for more
information.

UBI SOFT à votre service...

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ? Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et solutions

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infailible ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?
- Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel ?
- Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

N'hésitez pas à contacter notre Support Technique qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

36 15 UBI SOFT (0,34 €/min) et site internet « www.ubisoft.fr »

Nos services minitel « 3615 UBI SOFT » et internet « www.ubisoft.fr » sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S, de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

Tel : 08.92.70.50.30. (0,34 €/min)
Accès techniciens : lundi au vendredi
9h30-13h et 14h00-19h
Fax : 01.48.57.07.41
serviceconso@ubisoft.fr
Service Consommateurs Ubi Soft
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois

Tel : 0825.355.306 (0,15 €/min)
Accès techniciens : lundi au samedi
9h00-21h00
Fax : 0825.001.263 (0,15 €/min)
supporttechnique@ubisoft.fr
Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3