Aide pour Patrician III

auteur:* webmaster du site http://patrician3.free.fr/
v1.0

Table des matières

I Présentation **3**

1 L'univers du jeu **3**
1.1 L'univers de Patrician III . . . 3
1.2 Les villes de la Hanse . . . 3
1.3 Les villes de l'espace méditerranéen . . . 4
1.4 Petit précis de jeu-videologie . . . 4

2 Principes et options de jeu **4**
2.1 Le(s) principe(s) du jeu . . . 4
2.2 Les paramètres du jeu à 1 joueur . . . 5
2.3 Parties en réseau . . . 6
2.4 L'interface . . . 6
2.4.1 L'écran en mode général . . . 6
2.4.2 L'écran en mode ville . . . 7
2.4.3 L'écran en mode combat . . . 10
2.5 Bugs . . . 13

3 Commerce de marchandises **13**
3.1 Les principes de base du commerce . . . 13
3.2 Les marchandises . . . 14
3.3 Production des marchandises par les villes . . . 14
3.4 Commerce automatique au comptoir . . . 14

4 Navires et batailles navales **17**
4.1 Navires . . . 17
4.1.1 Snaikka . . . 18
4.1.2 Crayer . . . 18
4.1.3 Cogue . . . 18
4.1.4 Barge (Hourque) . . . 19
4.2 Capitaine et équipage . . . 19
4.3 Convois . . . 20
4.4 Batailles navales . . . 21
4.5 Trajets commerciaux automatisés . . . 21

5 Carrière sociale et politique **24**
5.1 Les étapes de l'ascension sociale et politique . . . 24
5.2 Fondation d'une famille . . . 24
5.3 Types de reconnaissance . . . 28

*Le présent fichier a été édité par pulsar68.

6 Bâtiments **30**
6.1 Bâtiments d'action . . . 30
6.2 Bâtiments relatifs au comptoir . . . 34
6.3 Bâtiments municipaux . . . 36
6.4 Bâtiments de production . . . 38
6.4.1 Production de matières premières . . . 38
6.4.2 Industries de transformation . . . 40
6.5 Défense des villes . . . 42

7 Expéditions **43**
7.1 Expédition dans l'espace méditerranéen . . . 43
7.2 Découverte de l'Amérique . . . 43

8 Missions diverses **45**
8.1 Mission de livraison du courrier . . . 45
8.2 Les commandes spéciales . . . 46
8.3 Mission d'escorte et du fugitif . . . 47
8.4 Mission de transport de voyageur . . . 47
8.5 Mission de transport de marchandises . . . 47
8.6 La chasse aux pirates . . . 47
8.7 Location de navire à un pirate . . . 48
8.8 Location d'espace de stockage . . . 48
8.9 Mission de patrouille . . . 49
8.10 Attaque d'un concurrent . . . 49

II Stratégie(s) **54**

9 Guide du débutant **54**
9.1 Conseils pour bien débuter une partie . . . 54
9.2 Choix de la ville de départ . . . 55
9.3 Stratégie de développement . . . 56
9.4 Les circuits commerciaux qui marchent . . . 56

10 Guide du joueur avancé **58**
10.1 Stratégie de production . . . 59
10.1.1 Les marchandises nécessaires à la construction . . . 59
10.1.2 Les marchandises nécessaires à la consommation de la population . . . 60
10.1.3 Les marchandises nécessaires à la production . . . 61
10.2 Conseiller et patricien . . . 61
10.3 Éliminer la concurrence . . . 61

11 Guide du maire **62**
11.1 Gagner les élections . . . 62
11.2 Les missions de l'échevin . . . 63
11.3 Construction d'une voie de terre . . . 65
11.4 Fondation d'une colonie . . . 65
11.5 Chasse au pirate . . . 66
11.6 Cachette de pirates . . . 67

12 Guide du pirate **67**

Première partie

Présentation

Patrician 3 - Rise of the Hanse, ou en français, *Les Patriciens 3 - l'essor de la Hanse* est sorti le 10 octobre 2003. Découvrez l'univers du jeu Patrican 3 et de la Ligue Hanséatique, les principes et les options du jeu, ainsi que les ingrédients du jeu : commerce de marchandises, navires et batailles navales, carrière, bâtiments, expéditions et plein d'autres choses.

Dans cette rubrique, on trouve les informations générales sur le jeu, en grande partie inspirées par le manuel officiel du jeu (eh oui, moi, je l'ai... Enfin, je dis ça car j'ai lu que certains avaient acheté le jeu et n'avaient pas eu le manuel avec...). Pour ceux qui connaissent déjà bien le jeu, tout ça ne constitue qu'un rappel.

1 L'univers du jeu

Patrician 3 vous permet de jouer les commerçants du Moyen-Âge. C'est l'époque de la Ligue hanséatique...

1.1 L'univers de Patrician III

> Les Patriciens 3 - l'essor de la Hanse *est sorti sur PC en France le 10 octobre 2003. C'est un jeu tourné vers le commerce et les combats maritimes en temps réel. Il se déroule au Moyen-Âge, sur fond de ligue hanséatique.*

La ligue hanséatique était une association de marchands fondée au Moyen-Âge qui est devenue une puissante organisation économique de la mer du Nord à la Baltique. Dans *Les Patriciens 3 - l'essor de la Hanse*, vous incarnez un marchand qui tentera de faire fortune. Mais, c'est plus qu'une simple simulation commerciale, car tout au long du jeu, vous devrez gérer vos **possessions**, et mener des **batailles**. Votre **ascension sociale et politique** vous mènera du statut de simple marchand jusqu'au poste d'échevin. Vous pourrez aussi mener de **nombreuses missions** (la chasse aux pirates et aux trésors, etc.).

1.2 Les villes de la Hanse

> *Les villes de la Hanse sont d'importances variables. Vous pouvez construire un comptoir dans chacune d'entre elles, mais vous ne pouvez faire carrière et résider que dans les grandes villes.*

Les villes (de la carte standard) peuvent être regroupées en plusieurs types :
- les **villes hanséatiques** : ce sont les « grandes villes » où vous pouvez résider et faire carrière. Elles sont 12 : Hambourg, Brême, Rostock, Lübeck, Cologne, Stettin, Gdansk, Visby, Riga, Reval, Thorn et Stockholm.
- les **comptoirs hanséatiques** : vous ne pouvez devenir maire dans les comptoirs de Bergen, Londres, Bruges et Novgorod.
- les **factoreries de la Hanse** : elles ne possèdent ni guilde des marchands, ni chantier naval, uniquement un petit dock de réparations. Ce sont Malmö, Edimbourg, Scarborough, Groningen, Ripen, Oslo, Aalborg et Ladoga.

Plus tard, lorsque vous serez devenu **maire expérimenté et candidat au poste d'échevin**, vous aurez la possibilité de fonder une voire deux colonies de production.

Il s'agit de lieux historiques, dans lesquels vous pouvez fonder des centres de production supplémentaires. Vous devez cependant ériger vous même tous les **bâtiments municipaux** et construire les premiers **logements** et **exploitations** afin d'attirer de nouveaux habitants.

Comparées aux autres villes, les **colonies** offrent de moindres possibilités de production. Leur particularité est qu'il n'y a pas de maire : le fondateur en reste le souverain à vie. Vous pouvez donc cumuler ce poste avec

celui de maire de votre ville. En tout, il existe 40 villes sur la carte de la Hanse (cf. les cartes maritimes : attention, cela enlève un certain intérêt au jeu).

1.3 Les villes de l'espace méditerranéen

Au bout d'un certain temps, vous pourrez envoyer des ***expéditions dans l'espace méditerranéen*** *et vous pourrez découvrir jusqu'à 12 nouvelles villes.*

Au début de la partie, l'espace méditerranéen est inconnu et vous pourrez y chercher de nouvelles villes avec lesquelles commercer. Les villes de l'expace méditerranéen se répartissent en deux types :
- les **bases commerciales** : elles disposent de réserves de **marchandises** importantes et achètent de grandes quantités de biens.
- les **villes portuaires** : elles disposent de réserves moins importantes que les bases commerciales et achètent en moins grandes quantité.

Une fois une ville découverte par vous ou un autre, vous pouvez commercer avec elle. Chaque ville propose deux marchandises à la vente et en achète deux autres. Vous pouvez désactiver un type de marchandises si vous ne souhaitez pas l'acheter ou le vendre. Les 12 villes à découvrir varient d'une partie à une autre parmi les 30 villes possibles (cf. les cartes maritimes : attention, cela enlève un certain intérêt au jeu).

1.4 Petit précis de jeu-videologie

« Patrician III, c'est donc le troisième volet d'une trilogie... ?
— Euh, non pas tout à fait, en fait la vraie histoire du jeu, c'est celle-là... »

Patrician 3 est un jeu de stratégie en temps réel développé et édité par ASCARON SOFTWARE, un éditeur allemand (le site [1] est en anglais et allemand). Sorti en France le 10 octobre 2003, *Les Patriciens 3 - l'essor de la Hanse* est la version française (et anglaise) de « Patrizier 2 » (qui était sorti en 2001). Vous aurez sans doute remarqué que la vidéo de démarrage se termine sur un « Patrician II »... Ceci explique cela. Le jeu bénéficie d'un certain nombre d'ajouts par rapport à Patrician 2, dont le détail est indiqué sur cette page [2] (en anglais). Le jeu fait donc suite à Patrician (1er du nom), que je ne connais pas du tout. Je ne connaissais pas la version précédente, mais il me semble que les changements sont relativement importants et apportent une valeur ajoutée importante en terme de durée de vie et de fun !

2 Principes et options de jeu

Si vous vous demandez : c'est quoi ce jeu ? C'est par ici que ça se passe...

2.1 Le(s) principe(s) du jeu

Patrician 3 est un jeu de simulation économique, oui, mais encore...

C'est vrai, l'aspect principal du jeu est un jeu de simulation économique. Cela peut paraître rébarbatif pour certains. Mais, disons-le clairement, cet aspect du jeu est certes primordial, mais il n'est finalement pas poussé au maximum. Et il n'est pas besoin d'être un expert en économie pour réussir à développer son petit commerce.

Et le commerce est habilement complété par l'aspect construction et gestion des exploitations (cf. **bâtiments de production**), ainsi que par l'aspect de **gestion de la carrière sociale et politique**.

De plus, vous trouverez de **nombreuses activités à exercer dans les tavernes** (commandes spéciales de marchandises, missions de transport de marchandises ou de voyageurs, chasse au trésor etc.).

1. Le portail http://www.ascaron.com/ semble mort...
2. Idem...

L'intérêt réside également dans le fait que l'action se situe au Moyen-Âge et globalement en Europe. Les références historiques et géographiques contribuent à nous plonger dans l'histoire (cf. **L'univers du jeu**), même si la réalisation commence à dater un peu... N'oublions pas qu'il s'agit d'un jeu sorti en 2003 !

Et puis, le volet « **bataille navale** » (purement orienté action) bien qu'assez simpliste d'un premier abord, se révèle assez prenant. Pour un jeu censé se dérouler au Moyen-Âge, cela semble assez réaliste. Certes, ça n'est pas de la super 3D mais on s'amuse !

En outre, lorsque vous serez maire de votre ville, vous pourrez remplir des missions telles que la chasse aux pirates ou la construction de colonies, par exemple. Vous pouvez construire jusqu'à 2 colonies par partie.

Enfin, n'oublions pas même s'il arrive plus loin dans le jeu, l'aspect découverte et explorations (cf. **Expéditions**) qui n'est pas négligeable non plus. En effet, lorsque l'on commence à avoir des comptoirs dans toutes les villes de la Hanse, il est agréable de se dire qu'il reste encore des choses à découvrir...

2.2 Les paramètres du jeu à 1 joueur

Voici les options disponibles lors de la création d'une nouvelle partie.

Après avoir nommé votre personnage, vous devez choisir son sexe. Mais venons-en aux autres options, celles qui influent sur le déroulement de la partie. Elles constituent en quelques sortes des niveaux de difficulté :

Ville de départ
: Bien qu'il soit possible de déménager en cours de partie, il est souhaitable de bien choisir sa ville de départ. Par défaut, on vous propose Lübeck, ce qui constitue un bon choix pour un débutant. Sachez néanmoins que toutes les villes n'ont pas les mêmes caractéristiques (voir la section sur **les villes** pour plus d'infos).

Année de départ
: L'année de départ affecte la taille des villes et le nombre d'exploitations déjà construites par d'autres marchands. En outre, à partir de 1350, vous pouvez construire des navires de type « Hourque » dès le début de la partie. En principe, elle n'apparaît que peu à peu dans les chantiers de construction navale expérimentés.

Niveau de difficulté
: 5 niveaux de difficulté de très facile à très difficile : Boutiquier, Marchand, Négociant, Conseiller, Patricien. Grâce à l'option « Détails », vous pouvez également accéder aux valeurs des différents aspects du jeu et les modifier manuellement :
- Commerce : réduit les marges bénéficiaires lors du commerce en abaissant les prix de vente et les en augmentant les prix d'achat d'environ 10% par niveau (3 niveaux possibles).
- Reconnaissance : l'augmentation du prestige prend plus de temps avec un niveau de difficulté plus élevé (3 niveaux possibles).
- Besoins des citoyens : plus les besoins sont élevés, plus il faut de marchandises différentes, ce qui retarde le développement des villes.
- Batailles navales : cette option définit la maniabilité des navires et la précision des canons.
- Activité des pirates : vous pouvez définir le nombre de pirate en activité et la vitesse à laquelle d'autres pirates font leur apparition.
- Activité des princes : vous pouvez définir la fréquence à laquelle les princes exigent quelque chose des villes hanséatiques. Vous pouvez également définir la taille des armées en cas de siège.
- Capital de départ : le capital de départ d'élève à 1 000, 10 000 ou 30 000 pièces d'or.
- Nombre de navires : au début de la partie, vous disposez d'un **Snaikka**, ou d'un Snaikka et d'un **Crayer**.

Objectifs
: - Aucun : vous jouez sans condition de victoire particulière.
- Maire : pour gagner la partie, il faut être élu maire dans le temps imparti (à vous de définir le nombre d'années).
- Échevin : il faut atteindre le rang d'échevin dans le temps imparti (à vous de le définir...).
- Points : une fois la durée écoulée (à vous de la définir), le programme calcule votre succès. Le marchand possédant le plus de points est déclaré vainqueur.
- Richesse : même principe que pour les points, mais le critère de calcul est votre richesse. Le marchand possédant le plus d'argent est déclaré vainqueur.

– Population de la Hanse : la partie cesse lorsque l'univers du jeu atteint une certaine population que vous pouvez définir.

2.3 Parties en réseau

Bien qu'il soit possible de jouer en réseau, je n'ai jamais eu l'occasion de tester... Si VOUS, vous connaissez, alors n'hésitez pas à réagir au forum de cet section `http://patrician3.free.fr/spip.php?article3` : laissez vos témoignages.

Commentaire sur le site :

> *Les parties en réseau sont très intéressantes a effectuer mais cependant cela nécessite beaucoup de temps à y consacrer. De plus (à ma connaissance), seul celui qui crée la partie peux devenir échevin (c'est bien dommage d'ailleurs).*

2.4 L'interface

Le jeu se joue essentiellement à la souris. Les principaux menus figurent dans les barres horizontales située en haut de l'écran et sous la mini-carte située dans la colonne de droite de l'écran. Certains menus ne sont pas accessibles dès le début du jeu comme la **construction des remparts**, par exemple.

2.4.1 L'écran en mode général

FIGURE 1 – Écran en mode général

Un aperçu de ce mode d'affichage est donné par la figure 1. À proximité de chaque ville figurent des symboles qui vous renseignent sur la situation (en plus des **marchandises demandées**) :

un **convoi** attend en ville ;

le navire d'un concurrent est actuellement au port ;

la peste sévit actuellement dans cette ville ;

la ville est en proie à la famine ;

la ville est soumise à un embargo ;

le port est gelé : la ville est inaccessible.

En cliquant sur le tas de pièces d'or, vous accédez à l'écran des statistiques financières (figure 2) de votre société et de la concurrence, etc. Le nombre de pièces d'or indiquées correspond à l'argent disponible (trésorerie).

FIGURE 2 – Statistiques financières

Détail de la barre de menu 1

1. Liste des **navires** : vous permet d'avoir une vue d'ensemble de vos navires.
2. Avance rapide : le temps s'écoule très rapidement jusqu'à ce qu'un événement intervienne ou que vous cliquiez sur le bouton gauche de la souris.
3. Menu nouvelles : voir ci-dessous.
4. Menu **construction** : grisé en mode général, voir ci-dessous.
5. Quitter la ville : grisé en mode général.
6. Options : permet de charger ou sauvegarder une partie ou de modifier les réglages graphiques et audio du jeu.

2.4.2 L'écran en mode ville

Un aperçu de ce mode d'affichage est donné par la figure 3 page suivante.

Détail de la barre de menu 1 (détail)

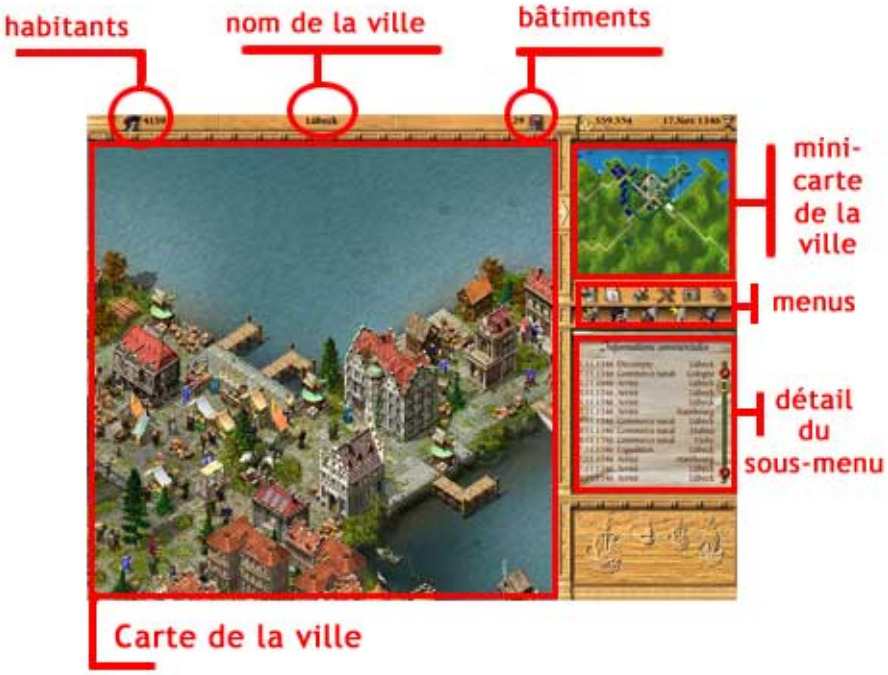


FIGURE 3 – Écran en mode ville

1. Liste des **navires** : vous permet d'avoir une vue d'ensemble de vos navires.
2. Avance rapide : le temps s'écoule très rapidement jusqu'à ce qu'un événement intervienne ou que vous cliquiez sur le bouton gauche de la souris.
3. **Menu nouvelles :**

   - Lettres officielles : ce sont, par exemple, vos autorisations, les élections ou les procès.
   - Courrier personnel : messages concernant votre société ou votre famille
   - Informations commerciales : messages concernant les aspects financiers de votre société (décompte hebdomadaire, etc.)
   - Options des messages : vous pouvez modifier le comportement du jeu vis à vis des messages.
   - Supprimer un message : vous pouvez supprimer le message que vous êtes en train de lire en cliquant sur ce bouton.
4. **Menu construction :** permet d'ouvrir le sous-menu **construction**.
   - **Bureau de négoce** (figure 4a page suivante) : désigne les bâtiments de votre société : bureau de négoce, puis une fois celui-ci construit : entrepôt, maisons (à colombage, à pignon, de négociant).
   - **Bâtiments municipaux** (figure 4b page suivante) : les bâtiments disponibles à la construction sont : les rues, les puits, l'hôtel des monnaies, l'école, l'hôpital, la chapelle.
   - **Matières premières** (figure 4c page suivante) : désigne les industries de production de matières premières : apiculture, fermes (bétail, céréales, chanvre, mouton), fonderie, pêcheur, scierie, vignoble.
   - **Achèvement** (figure 4d page suivante) : désigne les industries de transformation : Brasserie, pavillon de chasse, fabricant de brai, paludier, atelier de poterie, atelier de tissage, atelier (métal), briqueterie.
   - **Bâtiments militaires** (figure 4e page 10) : accessible uniquement à partir du statut de maire
5. Quitter la ville : grisé en mode général.
6. Options : permet de charger ou sauvegarder une partie ou de modifier les réglages graphiques et audio du jeu.

(a) Bureau de négoce

(b) Bâtiments municipaux

(c) Matières premières

(d) Achèvement

FIGURE 4 – Sous-menu construction

(e) Bâtiments militaires

FIGURE 4 – Sous-menu construction (suite)

Menu navigation

En cliquant sur un navire stationné dans le port, vous accédez aux sous-menus navigation.
- Cargaison (figure 5a page suivante) : vue d'ensemble des marchandises et des passagers du navire.
- **Équipage** (figure 5b page suivante) : vous permet de visualiser et gérer l'équipage (si le marin apparaît en rouge, arrêtez-vous pour que l'équipage se repose), et les poignards à bord. Vous obtenez aussi des informations sur le capitaine.
- Armement (figure 5c page suivante) : vous permet de visualiser le pont du navire : emplacements disponibles et types d'armes installées.
- Former un **convoi** (figure 5d page 12) : vous pouvez former un convoi public ou privé (si le navire répond aux critères), ou rejoindre un convoi existant.
- Sortir/dissoudre un **convoi** : si vous êtes meneur de convoi, ce bouton a pour effet de le dissoudre. Une fenêtre vous demande de confirmer.
- Trajet de **commerce automatique** : Vous pouvez définir un trajet de commerce automatisé pour le navire. Lire la section consacré à ce sujet.

2.4.3 L'écran en mode combat

Les boutons de la barre supérieure donnent accès à des fonctions spécifique au mode combat (voir **batailles navales**). La barre inférieure (figure 6 page 12) correspond au sous-menu cargaison. Vous pouvez y surveiller vos armes (celles-ci peuvent être détruites pendant le combat). Voici les fonctions, dans l'ordre des boutons :
- sélectionner tous les navires
- capture du navire adverse : l'abordage a lieu dès que le bateau est suffisamment proche. En cas de réussite, le navire rejoint votre flotte.
- pillage : l'abordage a lieu dès que le bateau est suffisamment proche. En cas de réussite, les marchandises à bord sont dérobées (en commençant par les marchandises de plus grande valeur).
- fuite : votre ou vos navires essaient de quitter la carte de combat le plus rapidement possible.
- terminer : si vos adversaires ont pris la fuite, vous pouvez mettre fin à la bataille.
- drapeau blanc : vous annoncez à votre ennemi que vous vous rendez (si c'est vous qui êtes attaqué) : en cas d'abordage, votre navire sera pillé, mais pas capturé.

(a) Cargaison

(b) Équipage

(c) Armement

FIGURE 5 – Sous-menu navigation

(d) Former un convoi

FIGURE 5 – Sous-menu navigation

FIGURE 6 – Écran en mode combat

2.5 Bugs

Cette section a pour objet de recenser les bugs rencontrés dans Patrician 3 [3].

Bug 1

Quand vous créez une route commerciale, après avoir décidé des villes, des marchandises, de leurs quantités et de leurs prix, il faut toujours ressortir de ce menu en cliquant une fois sur le petit tonneau de marchandises [4] pour faire réapparaître les denrées que transporte votre convoi ! C'est un réflexe à prendre chaque fois que vous travaillez sur les routes commerciales. Si vous ne le faites pas, et qu'en particulier vous cliquez directement sur la carte, alors c'est l'exit direct vers Windows et sans sauvegarde... dommage !

Bug 2

Si vous êtes en négatif, et qu'un convoi automatique a besoin d'être réparé (c'est-à-dire si vous avez coché la petite case de réparation « R » dans la route automatique du convoi), alors vous allez recevoir un message vous avertissant que le convoi n'a pu être réparé (je crois que le message s'intitule : « convoi naval : réparations »). Surtout, n'ouvrez pas ce message ! Et n'allez pas non plus dans votre boîte de message commerciaux s'il y a un risque que ce message s'ouvre automatiquement (c'est à dire s'il est le dernier non lu). La seule solution est de modifier les paramètres de cette boîte de message de telle sorte que ce message soit effacé. Sinon, à nouveau, c'est l'exit direct vers Windows (sans sauvegarde) !

Erreur 1

Ceci n'est pas à proprement parlé un bug, mais seulement une erreur : à l'époque du paiement des dividendes, si vous n'avez pas assez d'argent pour payer les sommes dues, vous allez recevoir un message vous indiquant la somme restant à payer. Ne vous fiez pas à la somme indiquée (qui est souvent très basse). Allez plutôt voir chez le prêteur le montant que vous devez réellement rembourser... Ça vous évitera des surprises.

Erreur 2

Il y a une petite erreur sur le chiffre de la datation quand vous avez honoré une commande et que celle-ci vous sera payée plus tard. La date indiquée doit être tirée d'un calendrier futuriste, mais soyez sans crainte, vous recevrez votre argent bientôt, et les honneurs qui vous sont dûs avec !

3 Commerce de marchandises

Le commerce, ça a l'air facile comme ça, mais ce n'est pas forcément évident pour tout le monde. Alors une présentation du commerce et des marchandises dans le jeu s'impose.

3.1 Les principes de base du commerce

> *Vous vous demandez comment faire fructifier votre petite entreprise... afin qu'elle ne connaisse pas la crise, alors lisez ce qui suit...*

Le meilleur moyen de gagner de l'argent rapidement, lorsque vous commencez une partie, c'est le commerce. Pour cela, c'est simple, il faut acheter pas cher et revendre le plus cher possible. Mais quand on démarre une partie, ou qu'on s'essaye à une difficulté plus ardue (cf. **les paramètres du jeu**), alors comment se repérer ?

Sachez que plus la différence entre le prix de vente (PV) et le prix d'achat (PA) dans une ville est importante, plus les besoins sont importants. Autrement dit, si la différence est importante (plus de 20%), il n'est souvent pas rentable d'acheter, essayez plutôt de vendre cette marchandise si vous en disposez. Si les prix sont proches (moins de 10% de différence), alors il peut être intéressant d'acheter, mais probablement pas de vendre. C'est d'autant plus vrai si la quantité de marchandises disponible est importante.

On peut résumer en faisant un tableau simple mais relativement fiable (tableau 1 page suivante). Ceci dit, en observant les marchandises une à une, on peut se rendre compte que certaines sont plus « utiles » que

3. Merci à Yann (L'empereur des flots) pour les informations apportées. Cette section reprend presque entièrement un texte écrit par Yann.
4. Note du webmaster : ou sur l'équipage, ça marche aussi.

	Quantité disponible faible	Quantité disponible importante
Différence PV/PA faible	acheter `-` / vendre `+(+)`	acheter `+++` / vendre `---`
Différence PV/PA importante	acheter `---` / vendre `+++`	acheter `+(+)` / vendre `-`

Table 1 – Principes de base du commerce

d'autres. Elles sont alors consommées plus rapidement. Mais ça dépend des **villes**... et de leur niveau de développement. Pour en savoir plus, vous pouvez consulter la halle de la ville.

3.2 Les marchandises

Les différentes marchandises existantes sont données par le tableau 2. Lorsqu'une ville recherche particuliè-

Bière	Bois	Brai	Chanvre	Céréales
Cuir	Épices	Étoffe	Fonte brute	Huile
Laine	Métal	Miel	Peaux	poisson
Poteries	Sel	Tuiles	Viande	Vin

Table 2 – Marchandises

rement une marchandise, le picto s'affiche près du nom de la ville sur la carte générale. Il faut alors être plus rapide que vos concurrents si vous souhaitez y vendre vos marchandises et vous faire un maximum de bénéfices.

3.3 Production des marchandises par les villes

Chaque ville dispose d'un certain nombre d'industries (et donc de marchandises), mais chacune a ses particularités. Un tableau récapitulatif des productions des villes est donné par le tableau 3 page suivante.

3.4 Commerce automatique au comptoir

> *Vous pouvez (et il est bien pratique de la faire) utiliser la fonctionnalité de commerce automatique dans les villes où vous disposez d'un comptoir.*

Cette section ne traite pas du commerce automatique des navires (voir la section consacré aux **trajets commerciaux automatisés**).

Pour cela, vous devez engager un administrateur dans votre comptoir. Cet employé sera chargé de réaliser chaque jour les achats et ventes de **marchandises** entre votre comptoir et le marché.

Vous n'êtes pas obligé de configurer une action pour tous les produits, vous pouvez vous contenter de le faire pour quelques-uns seulement.

L'exemple figure 7 page 16 correspond à la ville de Lübeck dans le cadre d'une partie facile. Bien entendu, il n'y a pas de configuration typique. Vous devez adapter les différents critères en fonction de vos constructions, vos productions, et le niveau de difficulté de la partie. Cliquez sur le bouton face à la marchandise une première fois pour ordonner l'achat de marchandises à la ville. Définissez la limite de l'espace de stockage que vous souhaitez accorder pour cette marchandise. Enfin, indiquez un tarif maximal d'achat.

Cliquez deux fois pour ordonner la vente de marchandises. Définissez le nombre de marchandises que vous souhaitez conserver dans votre comptoir. Enfin, indiquez un tarif minimal de vente.

Ville	Production forte	Production faible
Novgorod	Ferme (bétail), Scierie, Brasserie, Pavillon de chasse, Fabricant de brai	Apiculteur, Fonderie, Briqueterie
Ladoga	Ferme (céréales), Ferme (chanvre), Fonderie, Pêcheur (poisson), Pavillon de chasse	Apiculteur, Ferme (mouton), Scierie
Reval	Apiculteur, Ferme (céréales), Pavillon de chasse, Paludier, Atelier (métal)	Ferme (bétail)
Riga	Pavillon de chasse, Fabricant de brai, Paludier	Fonderie, Pêcheur (poisson)
Stockholm	Fonderie, Scierie, Pêcheur (huile), Atelier (métal)	Ferme (bétail), Pêcheur (poisson), Atelier (poterie)
Visby	Apiculteur, Ferme (mouton), Atelier (poterie), Atelier (tissage)	Ferme (céréales), Ferme (chanvre), Briqueterie
Gdansk	Ferme (bétail), Ferme (céréales), Ferme (chanvre), Brasserie, Fabricant de brai	Ferme (mouton)
Thorn	Apiculteur, Ferme (bétail), Ferme (mouton), Scierie, Atelier (poterie)	Ferme (céréales), Pavillon de chasse
Malmö	Ferme (bétail), Ferme (mouton), Atelier (tissage)	Apiculteur, Fonderie, Scierie, Briqueterie
Stettin	Ferme (céréales), Ferme (chanvre), Pêcheur (poisson), Brasserie, Paludier	Scierie
Rostock	Apiculteur, Ferme (céréales), Ferme (chanvre), Paludier, Atelier (poterie)	Ferme (bétail), Briqueterie
Lübeck	Pêcheur (poisson), Fabricant de brai, Atelier (métal), Briqueterie	Ferme (céréales), Ferme (chanvre), Scierie
Aalborg	Ferme (bétail), Fonderie, Scierie, Pêcheur (huile)	Pêcheur (poisson), Atelier (poterie), Briqueterie
Oslo	Fonderie, Scierie, Pêcheur (huile), Fabricant de brai, Briqueterie	Pêcheur (poisson), Pavillon de chasse
Bergen	Ferme (bétail), Pêcheur (huile), Fabricant de brai, Atelier (métal)	Fonderie, Scierie, Pêcheur (poisson)
Edimbourg	Pêcheur (poisson), Atelier (tissage), Atelier (métal)	Ferme (bétail), Ferme (mouton), Fonderie, Scierie
Scarborough	Ferme (mouton), Scierie, Brasserie, Atelier (tissage), Atelier (métal)	Ferme (bétail), Briqueterie
Londres	Ferme (bétail), Ferme (mouton), Fonderie, Brasserie, Atelier (tissage)	Ferme (céréales)
Bruges	Ferme (mouton), Ferme (chanvre), Paludier, Atelier (poterie)	Apiculteur, Ferme (céréales), Briqueterie
Cologne	Apiculteur, Vignoble, Atelier (poterie)	Ferme (bétail), Ferme (mouton), Ferme (céréales), Scierie
Gröningen	Ferme (céréales), Ferme (chanvre), Scierie, Briqueterie	Vignoble, Atelier (poterie)
Hambourg	Ferme (céréales), Ferme (chanvre), Pêcheur (poisson), Brasserie	Scierie, Atelier (poterie)
Brême	Brasserie, Atelier (tissage), Atelier (métal), Briqueterie	Ferme (mouton), Ferme (céréales), Fonderie
Ripen	Scierie, Pêcheur (huile), Paludier, Atelier (poterie), Briqueterie	Ferme (bétail), Ferme (céréales), Fonderie, Pêcheur (poisson)

Table 3 – Production des marchandises par les villes

FIGURE 7 – Commerce automatique au comptoir

Concrètement, je vend la bière pour un prix minimum de 68 par tonneau, et pour tout le stock. Je vend également la Fonte brute à 1 399 par boisseau, mais j'en garde au minimum 30 en stock. Par ailleurs, j'achète le métal au tarif de 320 par tonneau dans la limite de 500 tonneaux.

L'administrateur est votre employé. Tout comme les **capitaines**, il gagne en expérience et finira par vous réclamer (imposer) une augmentation (figure 8).

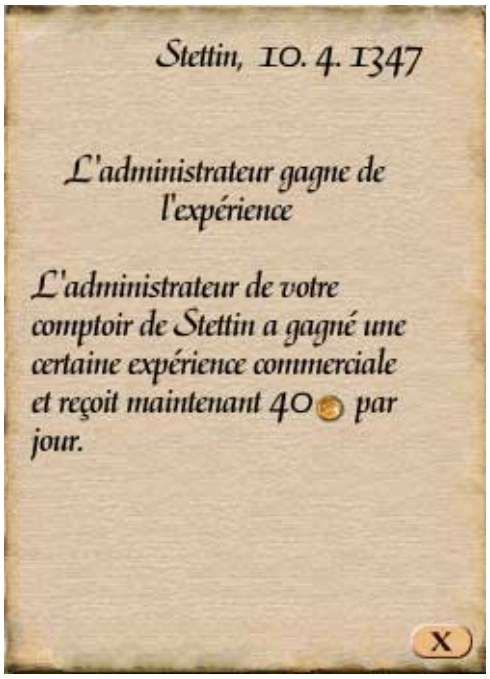


FIGURE 8 – Augmentation de l'expérience d'un administrateur

4 Navires et batailles navales

Les différents navires disponibles (Snaikka, Crayer, Cogue, Barge) et leurs caractéristiques sont décrites ici, ainsi que le déroulement des batailles navales dans le jeu Patrician 3.

4.1 Navires

Il existe jusque 4 types de navire dans le jeu. En voici la description.

Les 4 types de navire ne sont pas forcément disponibles dès le début du jeu, cela dépend de vos paramètres du jeu. Mais si vous faites travailler régulièrement votre chantier naval, il gagnera en expérience et les nouveaux types de navires apparaîtront.

Le délai de construction des navires varie selon l'expérience du chantier naval. De plus, si le chantier peut construire une version plus grande d'un navire, il dépense plus de bois et ses prix augmentent. Les coûts de construction sont donc indiqués à titre purement indicatif.

Seuls les snaikkas et les crayers peuvent naviguer sur les fleuves. Outre la vitesse et la taille de la cale, les navires se différencient par leur équipage, mais aussi par leurs frais de fonctionnement. En outre, les coûts de réparation sont calculés en fonction des coûts de fabrication, et des dégâts du navire.

À noter : les navires aux cales pleines sont environ 15% plus lents que la vitesse indiquée.

4.1.1 Snaikka

équipage : 5 à 23 marins
vitesse : 6 nœuds
maniabilité : 100%
coûts de construction (sans les matériaux) **:** 7 650 à 8 800 pièces d'or
cale : 15 boisseaux / 0 emplacements pour les armes

matériaux nécessaires :

bois	étoffes	métal	chanvre	brai
7 à 11 boisseaux	3 tonneaux	3 tonneaux	3 tonneaux	20 tonneaux

améliorations :

	capacité	bois	métal	brai	or	emplacements
Niveau 2	20 boisseaux	2	1	1	∼ 1 300	2
Niveau 3	25 boisseaux	2	1	1	∼ 1 300	6

4.1.2 Crayer

équipage : 8 à 31 marins
vitesse : 6 nœuds
maniabilité : 90%
coûts de construction (sans les matériaux) **:** 18 270 à 19 890 pièces d'or
cale : 28 boisseaux / 0 emplacements pour les armes

matériaux nécessaires :

bois	étoffes	métal	chanvre	brai
12 à 16 boisseaux	5 tonneaux	5 tonneaux	5 tonneaux	30 tonneaux

améliorations :

	capacité	bois	métal	brai	or	emplacements
Niveau 2	30 boisseaux	3	2	2	∼ 2 000	4
Niveau 3	35 boisseaux	3	2	2	∼ 2 000	10

4.1.3 Cogue

équipage : 10 à 55 marins
vitesse : 5 nœuds
maniabilité : 100%
coûts de construction (sans les matériaux) **:** 16 560 à 17 490 pièces d'or
cale : 45 boisseaux / 8 emplacements pour les armes

matériaux nécessaires :

bois	étoffes	métal	chanvre	brai
7 à 11 boisseaux	3 tonneaux	3 tonneaux	3 tonneaux	20 tonneaux

améliorations :

	capacité	bois	métal	brai	or	emplacements
Niveau 2	? boisseaux	4	3	3	∼ 3 000	?
Niveau 3	55 boisseaux	4	3	3	∼ 3 000	?

4.1.4 Barge (Hourque)

équipage : 12 à 70 marins
vitesse : 5 nœuds
maniabilité : 80%
coûts de construction (sans les matériaux) **:** 22 968 à 24 840 pièces d'or
cale : 55 boisseaux / 12 emplacements pour les armes

matériaux nécessaires :

bois	étoffes	métal	chanvre	brai
7 à 11 boisseaux	3 tonneaux	3 tonneaux	3 tonneaux	20 tonneaux

améliorations :

	capacité	bois	métal	brai	or	emplacements
Niveau 2	? boisseaux	5	4	4	∼ 4 000	?
Niveau 3	70 boisseaux	5	4	4	∼ 4 000	24

4.2 Capitaine et équipage

Il faut gérer votre équipage sur chaque navire, marins et capitaine.

Sur chaque navire, vous pouvez embarquer un nombre de marin différent (voir **cette section**). Les marins supplémentaires par rapport au minimum occupe de l'espace dans votre cale.

Le capitaine

Vous pouvez également embaucher un capitaine. On trouve les capitaines dans les **tavernes**. Il y a toujours un capitaine quelque part à embaucher. Au bout de quelques temps (2 à 3 semaines dans le jeu), le capitaine change de ville s'il n'a pas été embauché entre temps.

Les capitaines sont nécessaires pour :
- fonder un **convoi**,
- organiser une **expédition**,
- définir un **trajet commercial automatisé**.

De plus, les capitaines permettent aux navires d'éviter automatiquement les avaries liées aux orages et aux icebergs. En outre, les capitaines réussissent à négocier de meilleurs prix pour le commerce automatisé et les expéditions commerciales.

Le salaire des capitaines augmente régulièrement. Vous recevez systématiquement un message vous en informant.

L'équipage

Vous devez veiller à ce que les marins gardent un bon moral, sinon ils se mutinent et refusent de prendre la mer pendant quelques jours. Les marins peuvent également se mutiner en mer. Dans ce cas, le navire se dirige automatiquement vers le port le plus proche et vous perdrez une partie de la cargaison. Enfin, il est possible que les marins utilise votre cargaison de bière ou de vin pour s'enivrer, entraînant les mêmes conséquences de refus de prendre la mer.

Pensez-donc à vérifier régulièrement l'état de leur moral (tableau 4). Pour qu'ils retrouvent un meilleur moral, vous devez laisser votre navire à quai pendant une période plus ou moins longue, correspondant à des autorisations de sortie.

Icône	Signification
	Moral au beau fixe.
	Moral correct.
	Moral en berne : prévoyez rapidement une autorisation de sortie !
	L'équipage se mutine et refuse de prendre la mer ! ! !

Table 4 – Moral de l'équipage

4.3 Convois

En plus des navires « traditionnels », il est possible de créer des convois dans Patrician 3. Voici comment et pourquoi créer un convoi ?

Il existe deux types de convois : publics et privés. Un convoi est composé d'un meneur de convoi et de navires (0 à... potentiellement l'infini).

Rejoindre un convoi public

Vous pouvez rejoindre un convoi public tant qu'il mouille dans le même port que votre navire. Cliquez sur votre navire puis sur le bouton « rejoindre un convoi » (voir **interface**). Vous devrez alors choisir entre les convois publics et (éventuellement) vos convois privés.

Une fois le convoi arrivé à destination, ses participants se dispersent.

Comment créer un convoi ?

Pour créer un convoi, vous devez disposer d'un **navire** (quel qu'il soit) répondant aux critères suivants :
- **capitaine** : un capitaine est indispensable ;
- **équipage** : 20 marins minimum ;
- armement : votre navire doit disposer d'une puissance d'armement de 10, c'est à dire 2 canons rouges ;
- état du navire : le navire ne doit pas présenter plus de 50% de dommages.

Cliquez sur le navire puis sur le bouton « créer un convoi » du sous-menu navires. Vous devrez choisir entre créer un convoi public ou privé. Des navires concurrents peuvent rejoindre votre convoi s'il est public. S'ils arrivent à destination sans encombre, vous recevrez une prime (variable selon la distance et les marchandises vendues). De plus, cela contribue à améliorer votre **reconnaissance** au sein de la Hanse.

Pourquoi créer un convoi ?

La création de convois présentent des avantages :
- besoin d'un seul capitaine pour le meneur de convoi,
- les convois transportent une plus grande cargaison.

Les convois publics vous permettent :

– si vous êtes meneur de convoi : de gagner de l'argent et d'améliorer votre reconnaissance,
– si vous rejoignez un convoi public : de bénéficier des effets du capitaine, éviter plus facilement les pirates.

Certaines actions sont impossibles si vous ne disposez pas de meneur de convoi. C'est le cas des **expéditions** ou de la **location de navires** à une ville.

4.4 Batailles navales

Les batailles navales représentent des séquences d'action assez intenses...

Lorsqu'un navire pirate croise votre route et qu'il décide de vous attaquer, un message surgit à l'écran et vous pouvez alors choisir le combat automatique (dans ce cas, vous zappez l'action) ou le combat manuel. C'est celui-ci qui nous intéresse dans cet article.

Elles peuvent se produire dans différents contextes :
– vous êtes attaqués par des pirates : au début du jeu, vous êtes peu reconnu dans la Hanse mais lorsque vous commencerez à tirer vos premiers bénéfices, vous risquez d'être attaqués. Cela peut être dû également au fait que votre navire transporte une cargaison de valeur importante.
– vous répondez à une **mission d'escorte** : vous avez alors de très fortes chances d'être attaqués.
– vous êtes réquisitionné pour une chasse aux pirates : vous êtes alors certainement bien équipés et capables de vous défendre, si ce n'est mieux...
– vous attaquez en tant que pirate : votre objectif est de piller, voire aborder les autres navires.

Lorsque le bateau pirate vous rejoint et touche votre navire, celui-ci est abordé et pillé, c'est à dire que vous perdez toute votre cargaison et certainement tout votre équipage sauf 1 homme. Vous n'avez plus qu'à rentrer au port pour réembaucher un nouvel équipage.

Comportements possibles lors d'une attaque

la fuite
Si votre bateau n'a pas d'arme ou si vous ne souhaitez pas affronter les pirates, vous pouvez tenter de fuir. Dans ce cas, il faut que votre navire soit rapide.

le drapeau blanc
Si vous pensez que vous n'avez aucune chance de vous en sortir, hissez le drapeau blanc : les pirates pilleront votre navire mais épargneront votre équipage.

l'attaque
Si vous jugez que votre navire est suffisamment équipé (armes, poignards, équipage) pour affronter et battre les pirates, vous pouvez choisir d'attaquer le navire, voire de l'aborder (veillez à disposer de suffisamment d'hommes et de poignards). Si vous réussissez, le navire vous appartient. Votre équipage est alors réparti sur les deux navires.

Les dégâts influent sur le comportement de votre navire : au delà de 20% de dommages, la vitesse, la maniabilité et le volume de la cale sont touchés. Votre cargaison n'est cependant pas perdue. Les armes des navires peuvent être détruites pendant la bataille.

Attaques de convois

Un **convoi** peut aussi être attaqué. Dans ce cas, le combat a lieu entre l'attaquant d'une part, et d'autres part, le meneur de convoi et les navires armés.

Si le meneur de convoi est coulé, le convoi est considéré comme dissous. S'il remporte au contraire la victoire, le convoi poursuit sa route. Si en plus, le navire est abordé, le meneur de convoi empoche le butin et une bonne dose de prestige.

4.5 Trajets commerciaux automatisés

Au fur et à mesure de votre progression, vous commencerez à disposer de plusieurs navires et de plusieurs comptoirs. Chaque ville ayant sa propre offre et sa propre demande, il devient possible de déterminer des trajets commerciaux pour les navires.

Cette fonction est à distinguer du **commerce automatique au comptoir**, voire elle peut venir en complément.

Pour mettre en place un trajet commercial automatisé, il vous faut disposer d'un navire avec un capitaine. Il n'est pas nécessaire que le navire soit un meneur de convoi. Une fois le navire au port, cliquez sur l'icône de commerce automatique dans le **sous-menu des navires** :

Le sous-menu contextuel s'ouvre dans lequel vous pouvez choisir les différentes villes du trajet (figure 9).

FIGURE 9 – Sous-menu des trajets commerciaux automatisés

Pour chaque **ville**, vous pouvez déterminer quelles **marchandises** vous voulez transférer de votre navire vers votre comptoir (et vice-versa) ou quelles marchandises vous voulez vendre/acheter au marché (figure 10 page suivante).

Je vous conseille de préparer votre trajet de manière à éviter les allers-retours entre le sous-menu de navigation automatique et votre comptoir par exemple. En effet, il y a un gros bug !!! Systématiquement, lorsque vous souhaitez sortir du sous-menu de commerce automatique, vous devez penser à cliquer sur le tonneau sous peine de voir le jeu s'arrêter instantanément (voir aussi **cette section sur les bugs**)...

Il me parait plus rentable d'utiliser le comptoir pour transférer les marchandises et laisser l'administrateur se charger de vendre sur le marché. Ainsi vous obtenez un tarif avantageux et relativement constant.

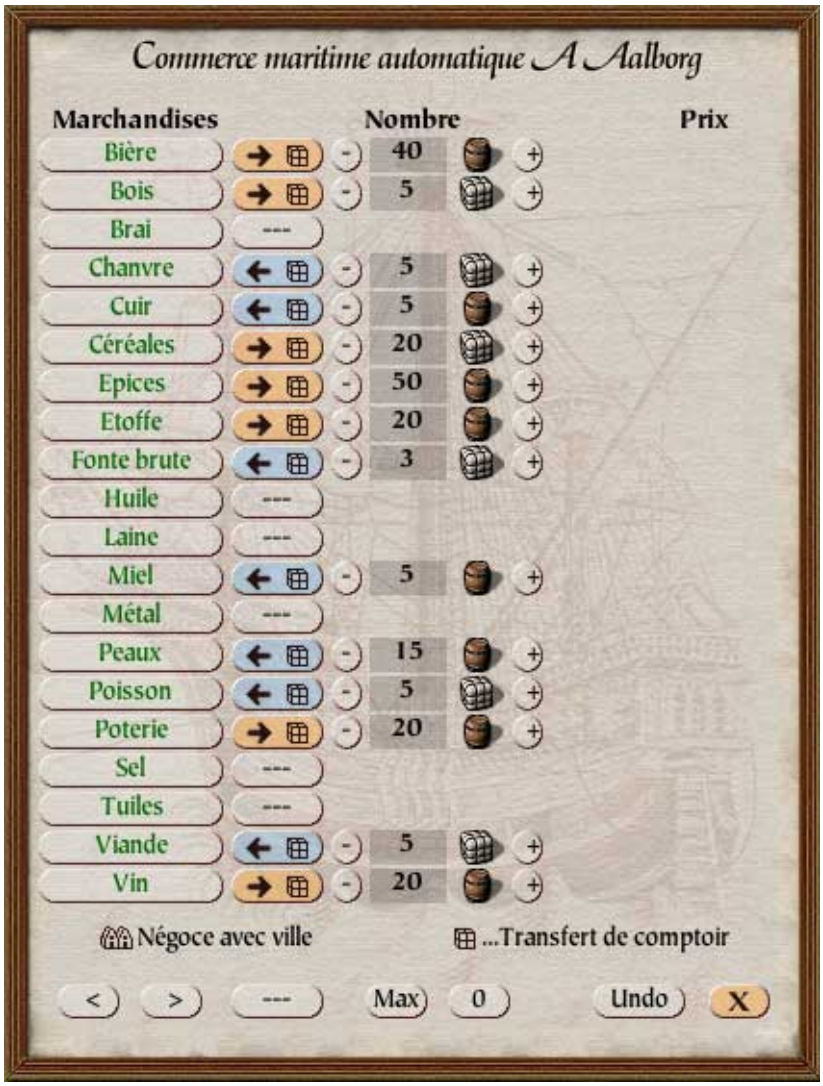


FIGURE 10 – Marchandises des trajets commerciaux automatisés

5 Carrière sociale et politique

Au départ simple boutiquier, votre objectif, si vous l'acceptez, est de devenir échevin de la Ligue hanséatique. Découvrez-ici les étapes de l'ascension sociale et politique, et les principes de la reconnaissance.

5.1 Les étapes de l'ascension sociale et politique

Vous démarrez boutiquier et votre objectif (si vous l'acceptez...) est de devenir échevin. Voici les étapes à franchir.

Le passage d'une étape à une autre intervient toujours le 1er du mois. Il faut que votre situation financière soit stable ou en progression pour franchir un niveau. Une fois un niveau franchi, vous ne pouvez pas retomber plus bas.

Boutiquier
Vous êtes un jeune marchand inexpérimenté. Vous pouvez déjà rejoindre la Guilde de votre ville ou répondre à des commandes à l'hôtel de ville (mais on peut aussi vous dire que vous manquez de reconnaissance pour cela).

Marchand
La valeur de votre société dépasse les 100 000 pièces d'or et votre reconnaissance locale s'est améliorée.

Négociant
La valeur de votre société dépasse les 200 000 pièces d'or et votre prestige a grandi.

Négociant voyageur (figure 11a page suivante)
la valeur de votre société dépasse les 300 000 pièces d'or. Vous devez être membre de la Guilde de votre ville pour atteindre ce niveau.

Conseiller (figure 11b page suivante)
La valeur de votre société dépasse les 500 000 pièces d'or et vous êtes connu de (presque) tous dans votre ville. Vous pouvez participer aux prises de décision de la ville et entrer en contact avec le prince aux portes de la ville.

Patricien (figure 11c page suivante)
La valeur de votre société dépasse les 900 000 pièces d'or et vous êtes bien considéré par toutes les couches de la population.

Maire (figure 11d page suivante)
Pour être élu maire, votre prestige doit être suffisant pour obtenir les votes de la majorité. Le maire gère les caisses de la ville et exécute les mesures approuvées par le conseil municipal. Vous devenez connu au delà des limites de la ville.

Candidat au Poste d'échevin
Vous êtes contacté par l'échevin qui vous demande de venir le voir (figure 11e page 26). Pour atteindre ce statut, vous devrez remplir des **missions spécifiques**. Après avoir rempli quelques missions (le nombre est variable selon la difficulté du jeu et des missions elles-même), vous recevrez un message vous informant de votre accession au statut de candidat échevin (figure 11f page 26).

Échevin
Pour être élu à ce poste, il faut que votre prestige dépasse celui de vos concurrents dans toute la Hanse. Pour connaître votre niveau par rapport aux concurrents, rendez-vous à l'hôtel de ville et cliquez sur Informations (Hanse). Les candidats sont classés par ordre de prestige (figure 11g page 26).

5.2 Fondation d'une famille

À un moment ou un autre, un entremetteur s'adressera à vous pour vous proposer de rencontrer un futur époux ou une future épouse (figure 12a page 27). Si vous acceptez sa proposition (contre une somme d'argent), vous recevrez un second courrier vous présentant la personne pressentie (figure 12b page 27).

Vous avez alors quelques jours pour vous décider quant à la proposition de l'entremetteur. Si vous réponse est « oui », la date du mariage vous est transmise (figure 12c page 27). Vous devrez alors prévoir les marchandises

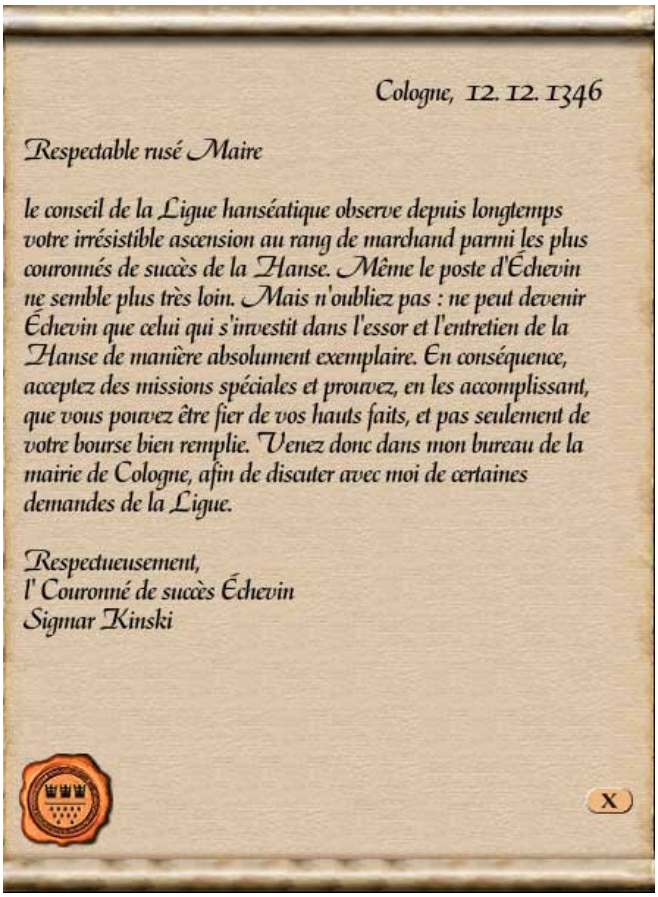
(a) Négociant voyageur

(b) Conseiller

(c) Patricien

(d) Maire

FIGURE 11 – Étapes de l'ascension sociale et politique



Cologne, 12. 12. 1346

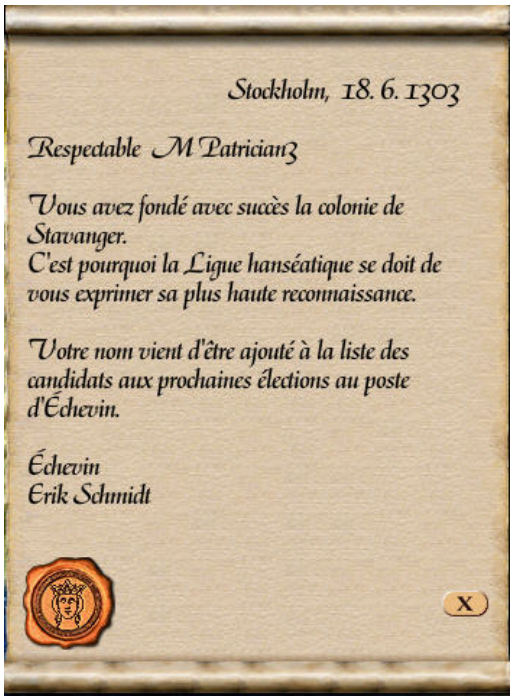
Respectable rusé Maire

le conseil de la Ligue hanséatique observe depuis longtemps votre irrésistible ascension au rang de marchand parmi les plus couronnés de succès de la Hanse. Même le poste d'Échevin ne semble plus très loin. Mais n'oubliez pas : ne peut devenir Échevin que celui qui s'investit dans l'essor et l'entretien de la Hanse de manière absolument exemplaire. En conséquence, acceptez des missions spéciales et prouvez, en les accomplissant, que vous pouvez être fier de vos hauts faits, et pas seulement de votre bourse bien remplie. Venez donc dans mon bureau de la mairie de Cologne, afin de discuter avec moi de certaines demandes de la Ligue.

Respectueusement,
l' Couronné de succès Échevin
Sigmar Kinski

X

(e) Lettre de l'échevin



Stockholm, 18. 6. 1303

Respectable M Patrician3

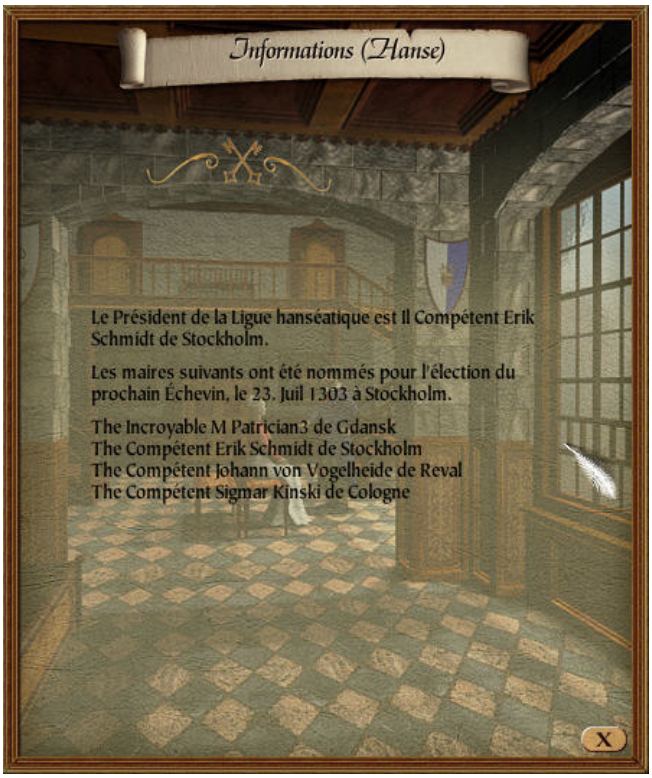
Vous avez fondé avec succès la colonie de Stavanger.
C'est pourquoi la Ligue hanséatique se doit de vous exprimer sa plus haute reconnaissance.

Votre nom vient d'être ajouté à la liste des candidats aux prochaines élections au poste d'Échevin.

Échevin
Erik Schmidt

X

(f) Candidat échevin



(g) Élections de l'échevin

FIGURE 11 – Étapes de l'ascension sociale et politique (suite)

Scarborough, 26. 11. 1345

Cher

Le mariage vous intéresse-t-il? Pour la modeste somme de 3000, je pourrais vous mettre en contact avec une jeune femme au charme extraordinaire, issue d'une excellente famille. Êtes-vous intéressé?

Veuillez me donner votre réponse dans les 14 prochains jours.

Meilleures salutations de
Sven Dusemer

X

(a) Entremetteur

Londres, 3. 3. 1346

Cher

Il s'agit de la délicieuse Agathea van Helsing de Hambourg. Si votre union devait être célébrée, son père vous remettrait une superbe dot.

Vous avez jusqu'au 17. 3. 1346, pour réfléchir à cette proposition.

Meilleures salutations de
Niels Hesse

X

(b) Entremise

Hambourg, 17. 3. 1346

Félicitations!

Votre mariage avec Agathea van Helsing aura lieu le 2. Avril 1346.
Afin de pouvoir servir tous les invités de marque convenablement, prenez soin de prévoir à temps dans votre comptoir de Lübeck suffisamment de marchandises pour la cérémonie.

X

(c) Date du mariage

Hambourg, 2. 4. 1346

Les épousailles n'ont pas seulement servi votre prestige. Elles ont aussi été profitables financièrement, puisque vous recevez une dot de Un Snaikka, où sont chargées 62 marchandises.

X

(d) Dot

Figure 12 – Mariage

nécessaires pour la noce. Prévoyez large, car la dot sera moins importante si des marchandises manquent (figure 12d page précédente).

Pour savoir si votre femme ou votre mari améliore vos rapports avec la population, vous pouvez consulter les listes des portraits des femmes (figure 13) et des maris (figure 14 page suivante). L'impact sur vos relations est indiqué dans le titre de chaque galerie de portraits.

(a) Votre femme est inconnue du grand public et n'a rien à voir avec les conseillers

(b) Votre femme est connue par les citoyens et est en contact avec quelques conseillers

(c) Votre femme est populaire chez les citoyens et jouit d'une reconnaissance forte auprès de nombreux conseillers

FIGURE 13 – Popularité des femmes

À chaque naissance, vous recevrez un message vous en informant (figure 15 page suivante).

5.3 Types de reconnaissance

Il existe différents types de reconnaissance dans le jeu et les actions que vous menez influent grandement sur celle-ci. Voyons donc comment fonctionne ce principe.

Reconnaissance sociale et mondaine

La population de la ville (pauvres, riches et fortunés) réagit différemment à vos actions. Par exemple, concernant l'approvisionnement du marché, les pauvres apprécient les produits de pauvres (bière, céréales, poisson, laine, cuir, bois), les fortunés apprécient les produits de luxe (viande, étoffes, huile, poteries, vin, épices, peaux), et les riches sont entre les deux.

Concernant l'emploi, les pauvres sont sensibles aux créations d'emploi, les fortunés sont sensibles à votre position en tant qu'employeur ou en tant que membre de la guilde des négociants.

Attention ! Fournir des **marchandises** recherchées améliore votre reconnaissance, en revanche, en acheter a un impact négatif. De même si vous êtes reconnu coupable d'un crime.

(a) Votre mari est inconnu du grand public et n'a rien à voir avec les conseillers

(b) Votre mari est connu par les citoyens et est en contact avec quelques conseillers

(c) Votre mari est populaire chez les citoyens et jouit d'une reconnaissance forte auprès de nombreux conseillers

FIGURE 14 – Popularité des maris

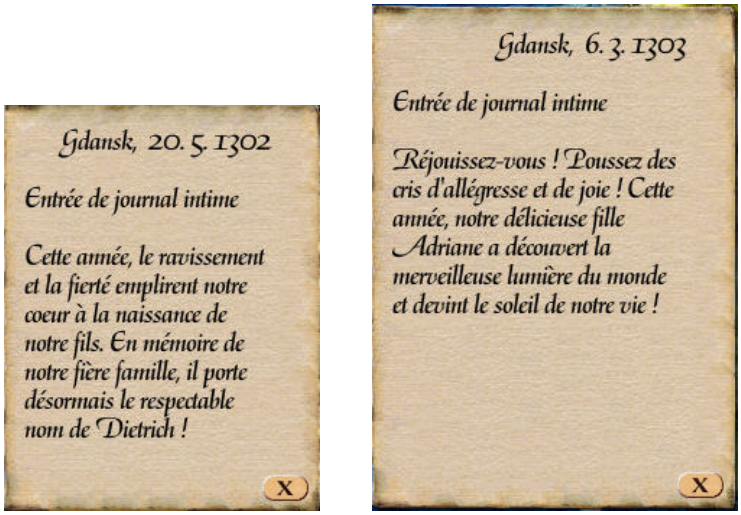


FIGURE 15 – Naissance

Reconnaissance locale et globale

L'approvisionnement d'un marché ou la **construction de bâtiments** concerne une ville, mais d'autres actions ont un impact sur toute la Hanse.

Par exemple, l'étendue de votre flotte impressionne toutes les villes. Le **transport de courrier**, les grandes découvertes ont également une influence au delà de votre ville.

Reconnaissance constante et éphémère

De même que sur un plan géographique, les actions ont des impacts différents, sur un plan temporel, l'effet de certaines durent éternellement, comme la **découverte d'un centre de négoce**, la **construction** d'un bâtiment ou la victoire contre un pirate. En revanche, le souvenir d'une fête ou de la **livraison de marchandises** s'efface rapidement.

Votre reconnaissance en tant qu'employeur ou que propriétaire de logements ne dure que tant que vous le restez...

Augmentation et vérification de votre reconnaissance

En cliquant sur les habitants de votre ville, vous obtiendrez des informations sur ce qu'ils pensent ou attendent de vous.

Le moyen le plus facile d'augmenter votre reconnaissance est de pratiquer le commerce à bon escient, c'est à dire en fournissant aux villes les marchandises dont elles ont le plus besoin. Si la ville subit une famine, un embargo ou un siège, c'est un plus.

Le mariage et le nombre de vos enfants peuvent légèrement accroître votre considération (cf. **Fondation d'une famille**).

Avoir bonne réputation

Pour maintenir une bonne réputation, vous devez veiller à honorer les commandes pour lesquelles vous vous engagez, les missions que vous acceptez. Les actes illégaux, s'ils sont découverts portent préjudice à votre réputation.

Votre réputation publique reflète les actions que vous avez menées jusque là. Consultez la page de « données personnelles » de votre comptoir. Si vous êtes plutôt pacifique, on vous qualifiera d'inexpérimenté, de bienveillant, de compétent, d'expérimenté, de couronné de succès, raffiné, mondain ou incroyable ! Si vous avez un parcours plus mouvementé, on vous dira emporté, brave, audacieux, courageux, agressif, impitoyable ou dangereux.

Votre réputation dans les bas-fonds dépend du genre et du nombre de vos contacts. Les bas-fonds n'apprécient pas la location de navire à la ville et les **chasses aux pirates**.

6 Bâtiments

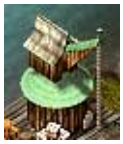
Qu'ils soient bâtiments d'action ou de bâtiments à construire, découvrez tous les bâtiments et leur utilité dans le jeu.

6.1 Bâtiments d'action

Il existe de nombreux bâtiments avec lesquels vous pouvez interagir...

Les bâtiments d'action sont déjà construits dans les villes. Certains ne sont cependant accessibles qu'à partir d'un certain statut.

La grue :



Cliquez sur la grue pour pratiquer le commerce entre votre comptoir et la ville. Si vous cliquez d'abord sur un bateau puis sur la grue, alors vous pouvez commercer entre le navire et la ville, ou transférer les marchandises entre le bateau et votre comptoir.

La halle :

La halle vous donne des informations concernant la production et la consommation hebdomadaires de la ville.

Les portes de la ville :

Les portes de la ville vous permettent de rentrer en contact avec le prince. Il vous faut posséder au minimum le rang de conseiller pour y avoir accès (partiellement).

Cadeaux : à partir du rang de maire, vous pouvez offrir un cadeau au prince pour améliorer vos relations avec lui, s'il n'est pas satisfait. Les cadeaux sont versés par les caisses de la ville.

Vente de marchandises : vous pouvez y vendre des marchandises au prince. Les prix d'achats ne sont pas très intéressants, mais ils sont fixes quelle que soit la quantité vendue. C'est aussi une manière d'améliorer le taux de satisfaction du prince.

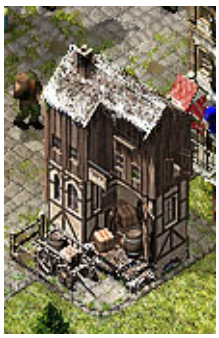
Contrats de livraison : vous avez la possibilité de passer un contrat de livraison avec le prince. Vous devrez alors tenir à disposition dans votre comptoir les marchandises voulues pour des livraisons à date fixe. Mais, attention ! Ne passez pas de contrats que vous serez incapables d'honorer !

Crédit : le prince peut vous demander un important crédit de marchandises. Si vous acceptez, c'est ici qu'il faudra livrer les marchandises.

Voie de terre : (voir missions échevin).

Guerre : le maire peut racheter la liberté de la ville, se rendre ou ordonner une sortie, en cas de guerre.

La grange :



Ce bâtiment n'est disponible qu'entre certaines villes et permet de transférer des marchandises par voie de terre. Toutefois, ces caravanes de marchandises nécessitent d'avoir une escorte, plus ou moins fournie (et chère), selon la valeur des marchandises. La meilleure escorte vous est proposée. Vous pouvez transférer jusqu'à 100 tonneaux ou 10 boisseaux.

La taverne :

La taverne, c'est l'endroit que vous DEVEZ visiter. Vous aurez le choix entre de multiples rencontres, variables selon les villes et les moments.

Vous pouvez choisir de fréquenter des pirates et autres voleurs, mais vous vous exposez à une plainte et une amende qui peut se révéler importante.

Si vous êtes profondément pacifiste et anti-pirates, alors contentez-vous de répondre aux missions de transport ou de courrier, par exemple. Découvrez toutes les missions diverses que vous pouvez rencontrer durant une partie.

Le chantier naval et le dock :

C'est au chantier naval que vous ordonnez la construction de nouveaux navires ou la réparation des navires existants. À chaque fois le coût nécessaire et le temps prévu vous seront donnés.

Les factoreries ne possèdent pas de chantier naval mais uniquement un dock pour charger/décharger les marchandises. Elles peuvent néanmoins réparer les navires. Les bâteaux doivent mouiller au port, c'est à dire ne plus être en mouvement. Des flèches vous permettent de basculer entre les différents navires si plusieurs mouillent en même temps.

Si vous annulez une commande en cours, vous perdez l'argent et les matériaux investis.

La forge :

À partir du moment où vous possédez un comptoir dans une ville, vous pouvez acheter des armes à la forge. En ce qui concerne les armes navales, vous avez le choix entre les petites et grandes catapultes et balistes, et canons, ainsi que les poignards pour les marins.

Si vous détenez le statut de maire, vous pouvez également acheter des armes pour la milice qui défend votre ville afin d'augmenter leur nombre. Vous pouvez définir un article à produire en priorité. Si vous êtes échevin, vous avez accès à la forge dans toutes les villes.

Le prêteur :

Le prêteur est en quelque sorte le banquier du Moyen-Âge. Il vous permet de contracter un emprunt, si vous avez besoin d'argent, mais si vous pouvez vous en passer, c'est mieux.

Mais, vous pouvez aussi accorder un crédit. Dans ce cas, vous avez la possibilité de modifier le taux d'intérêt. Si l'emprunteur accepte vos conditions, l'argent vous sera soustrait sans délai.

Vous pouvez aussi vendre des parts de votre société ou racheter celles que vous aviez vendues.

La guilde des négociants :

La guilde des négociants est une association des riches marchands de la Hanse. Il n'est pas indispensable d'y adhérer au départ, mais si vous souhaitez atteindre le rang de négociant, vous devrez rejoindre la guilde de votre ville.

Faire partie de la guilde apporte des avantages : possibilité d'organiser des expéditions, de participer aux ventes aux enchères, et aux convois publics. De plus, le prestige de la guilde bénéficie à tous ses membres.

Les centres de négoces de marchandises de l'espace méditerranéen qui ont déjà été découverts. Si vous n'êtes pas membre de la Guilde, vous ne voyez que les centres que VOUS avez découverts.

L'hôtel de ville :

L'hôtel de ville peut fournir différentes informations :

Les avis : ce sont les commandes de marchandises proposés actuellement dans la Hanse.

Location de navire : la ville recherche peut-être un navire pour protéger le port. Vous pouvez y proposer le vôtre s'il correspond aux critères, ou voir celui qui occupe cette place.

Informations sur la ville : c'est ici qu'apparaît le nom du maire en poste, la date des prochaines élections, ainsi que le nom, le rang et la réputation des candidats actuels. Si vous avez le rang de conseiller ou mieux, vous pouvez en plus présenter une motion pour agrandir les remparts ou la milice. Une date de réunion sera alors fixée pour voter la motion.

Informations sur la Hanse : vous pouvez y voir le nom de l'échevin actuel, la date des prochaines élections et les candidats proclamés.

Salle de conférence : c'est le lieu où se déroulent les réunions du conseil municipal ou de la ligue hanséatique.

Restaurant de l'hôtel de ville : à titre d'information uniquement...

Caisses de la ville : si vous êtes maire, vous avez accès aux caisses de la ville.

Bureau de l'échevin : (uniquement dans la ville de l'échevin) vous ne pouvez y entrer que lorsque vous aurez reçu l'invitation de l'échevin par courrier. Si vous êtes parvenu au titre d'échevin, alors vous pourrez entreprendre des actions spécifiques, mais si vous êtes encore candidat au poste, alors vous aurez le choix entre plusieurs missions à réaliser.

Les bains publics :

Les bains publics sont un lieu de détente et de discussion. Avant les élections ou avant un procès à votre encontre, vous pouvez tenter de corrompre une partie des habitants fortunés.

L'église :

Toute ville possède une église où vous pouvez mener diverses actions :

Prier

Nourrir les pauvres : vous pouvez fournir des marchandises pour nourrir les pauvres, ce qui stimule le taux d'immigration de la ville, en plus d'améliorer votre réputation.

Décoration de l'église : un don pour redécorer l'église vous accroît votre prestige dans la ville.

Agrandissement de l'église : il y a 3 niveaux d'agrandissements supplémentaires. Pour chaque don, vous améliorez votre reconnaissance dans la ville.

Le marché :

Cliquez sur le marché pour organiser une fête. Vous devrez garantir que suffisamment de marchandises sont disponibles dans votre comptoir : céréales, bière, vin, poisson, viande, miel. Le nombre de participants dépend de votre popularité. Pour la consommation des invités, prévoyez a minima :

- 50 tonneaux de bière pour 1 000 habitants
- 10 boisseaux de blé pour 1 000 habitants
- 5 tonneaux d'épices pour 1 000 habitants
- 5 tonneaux de miel pour 1 000 habitants
- 5 boisseaux de poisson pour 1 000 habitants
- 5 boisseaux de viande pour 1 000 habitants
- 30 tonneaux de vin pour 1 000 habitants

Les fêtes contribuent à votre popularité et votre reconnaissance mais pour une période assez courte.

Le comptoir de la concurrence :

Ce bâtiment permet de visualiser les concurrents qui possèdent un comptoir dans la ville.

La capitainerie :

En cliquant sur la capitainerie, vous pouvez visualiser la liste des navires qui mouillent dans le port.

L'arsenal :

L'arsenal n'est accessible que si vous avez le statut de maire dans la ville. Vous pouvez y former les gardes et les tireurs de la ville.

6.2 Bâtiments relatifs au comptoir

Le comptoir est complété par d'autres bâtiments qui se rapportent au commerce...

Le comptoir :

Le comptoir est présent dans votre ville de départ, mais vous devrez le construire vous-même dans les autres villes (après avoir reçu un message vous y autorisant). Vous devez posséder un comptoir pour construire des bâtiments d'exploitation dans une ville. Mais, c'est aussi votre bureau, et un espace de stockage de 50 boisseaux (500 tonneaux). Sous la rubrique bilan, le comptoir vous permet d'embaucher du personnel (administrateur) qui gérera l'achat et la vente de marchandises selon vos instructions (voir commerce automatique). Il vous permet également d'embaucher des surveillants pour vos entrepôts. L'apparence du comptoir évolue en fonction de votre statut.

Matériaux nécessaires : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal, 13 000 pièces d'or

Temps de construction : 6 semaines

L'entrepôt :

L'entrepôt représente 200 boisseaux de stockage de marchandises. Ils doivent, comme les logements, être construits dans l'enceinte des villes. Il devient rapidement plus rentable de construire un entrepôt que de louer de l'espace supplémentaire. À noter : vous n'êtes pas obligé d'atteindre la fin de la construction du comptoir dans les villes de la Hanse pour construire l'entrepôt.

Matériaux nécessaires : 40 tuiles, 20 bois, 20 métal, 10 000 pièces d'or

Temps de construction : 6 semaines

Maison à colombage :

Ce sont les maisons des pauvres. Une maison peut accueillir jusqu'à 240 personnes. Lorsque vous cliquez sur un logement de la ville, vous verrez le taux d'occupation des logements et les revenus hebdomadaires qu'ils génèrent.

Matériaux nécessaires : 25 tuiles, 2 bois, 2 métal, 5 000 pièces d'or

Temps de construction : 10 jours

Maison à pignon :

Ce sont les maisons des habitants riches de la ville. Une maison peut accueillir jusqu'à 140 personnes.

Matériaux nécessaires : 40 tuiles, 10 bois, 10 métal, 8 000 pièces d'or

Temps de construction : 3 semaines

Maison de négociant :

Ce sont les maisons des habitants fortunés. Une maison peut accueillir jusqu'à 80 personnes.

Matériaux nécessaires : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal, 8 000 pièces d'or

Temps de construction : 6 semaines

6.3 Bâtiments municipaux

Les bâtiments municipaux sont les suivants :

Puits :

Les puits améliorent les conditions d'hygiène et servent de dispositif anti-incendie. Cliquez dessus pour savoir combien la ville possède de puits et quelle est la qualité des eaux de la ville.

Matériaux nécessaires : 10 tuiles, 1 bois, 1 métal, 200 pièces d'or

Temps de construction : 5 jours

Routes :

Les rues pavées améliorent les conditions d'hygiène dans la ville.

Matériaux nécessaires : 10 tuiles, 1 bois, 1 métal, 2 000 pièces d'or

Temps de construction : 5 jours

École :

L'école augmente le taux d'immigration de 30%.

Matériaux nécessaires : 80 tuiles, 40 bois, 40 métal, 15 000 pièces d'or

Temps de construction : 6 semaines

Hôtel des monnaies :

Il a pour effet d'augmenter le groupe d'habitants fortunés de 50%.

Matériaux nécessaires : 80 tuiles, 50 bois, 50 métal, 25 000 pièces d'or

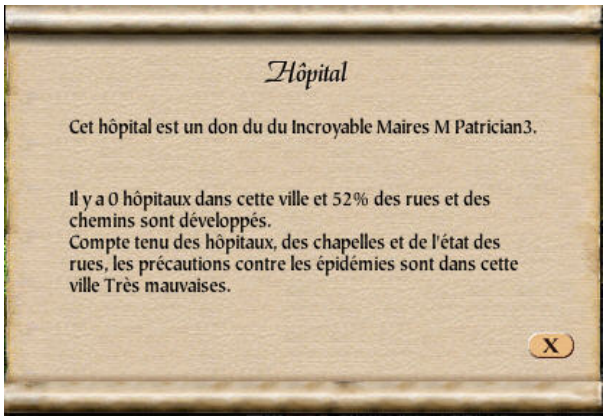
Temps de construction : 8 semaines

Hôpital :

L'hôpital réduit fortement les risques d'épidémie et accroît le niveau de satisfaction des habitants. Cliquez sur l'hôpital ou la chapelle pour obtenir des informations sur les mesures de santé générales et le développement des routes. Remarque : vous ne pouvez construire l'hôpital qu'après que les remparts aient eux-mêmes été agrandis.

Matériaux nécessaires : 80 tuiles, 30 bois, 30 métal, 7 000 pièces d'or

Temps de construction : 6 semaines



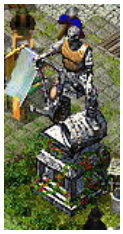
Chapelle :

Les chapelles viennent en aide aux mendiants et améliorent le niveau sanitaire de la ville (même effet que l'hôpital). Remarque : vous ne pouvez construire la chapelle qu'après que les remparts aient eux-mêmes été agrandis.

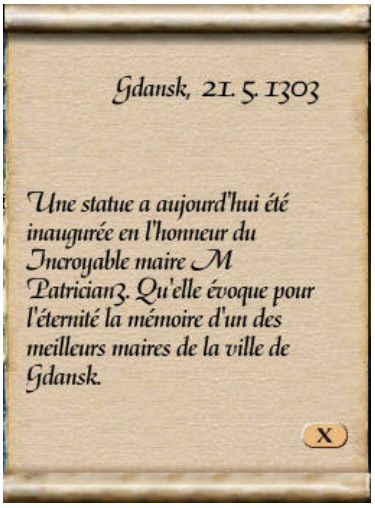
Matériaux nécessaires : 80 tuiles, 30 bois, 30 métal, 2 000 pièces d'or

Temps de construction : 6 semaines

Monument :



Il peut arriver que la ville érige un monument en votre honneur. Pour cela, vous devrez être au moins à votre second mandat de maire et vous être particulièrement investi pour le bien-être des habitants de la ville. Vous recevez un courrier vous en informant :



6.4 Bâtiments de production

Après quelques temps d'existence, vous pouvez commencer à construire des bâtiments de production. Ceux-ci constituent la colonne vertébrale de votre commerce...

On peut classer les bâtiments de production en deux types : les bâtiments de production de matières premières et les industries de transformation. Les bâtiments de production de matières premières n'ont pas besoin de marchandises pour produire, sauf les pêcheurs et les élevages de bétail. Les industries de transformation, au contraire, requièrent des quantités de matières premières plus ou moins importantes.

6.4.1 Production de matières premières

Apiculture :

- Construction : 40 tuiles, 10 bois, 5 métal
- Coût de construction : 8 000 pièces d'or
- Délai : 3 semaines
- Production : 14 tonneaux / semaine
- Coût d'exploitation : 1 470 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Élevage (bétail) :

- Construction : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal
- Coût de construction : 15 000 pièces d'or
- Délai : 6 semaines
- Production : 1,75 boisseaux de viande et 7 tonneaux de cuir / semaine
- Coût d'exploitation : 3 430 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Élevage (moutons) :

- Construction : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal
- Coût de construction : 18 000 pièces d'or
- Délai : 6 semaines
- Production : 3,5 boisseaux / semaine
- Coût d'exploitation : 3 360 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Élevage (céréales) :

- Construction : 25 tuiles, 2 bois, 2 métal
- Coût de construction : 5 500 pièces d'or
- Délai : 10 jours
- Production : 7 boisseaux / semaine
- Coût d'exploitation : 770 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Élevage (chanvre) :

- Construction : 25 tuiles, 2 bois, 2 métal
- Coût de construction : 5 500 pièces d'or
- Délai : 10 jours
- Production : 1,75 boisseaux / semaine
- Coût d'exploitation : 770 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Fonderie :

- Construction : 10 bois, 10 métal
- Coût de construction : 13 000 pièces d'or
- Délai : 10 jours
- Production : 3,5 boisseaux / semaine
- Coût d'exploitation : 3 360 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Pêcheur (poisson) :

- Construction : 40 tuiles, 5 bois, 5 métal, 20 chanvre
- Coût de construction : 21 000 pièces d'or
- Délai : 3 semaines
- Production : 7 boisseaux / semaine
- Consommation : 14 tonneaux de sel, 0,7 boisseau de chanvre / semaine
- Coût d'exploitation : 2 520 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Pêcheur (baleine) :

- Construction : 40 tuiles, 5 bois, 5 métal, 20 chanvre
- Coût de construction : 21 000 pièces d'or
- Délai : 3 semaines
- Production : 14 tonneaux / semaine
- Consommation : 10,5 tonneaux de sel et 0,5 boisseau de chanvre / semaine
- Coût d'exploitation : 4 200 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Scierie :

- Construction : 25 tuiles, 2 bois, 2 métal
- Coût de construction : 5 500 pièces d'or
- Délai : 10 jours
- Production : 14 boisseaux / semaine
- Coût d'exploitation : 840 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

Vignoble :

- Construction : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal
- Coût de construction : 18 000 pièces d'or
- Délai : 6 semaines
- Production : 14 tonneaux / semaine
- Coût d'exploitation : 2 940 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30

6.4.2 Industries de transformation

Atelier (métal) :

- Construction : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal
- Coût de construction : 18 000 pièces d'or
- Délai : 6 semaines
- Production : 21 tonneaux / semaine
- Coût d'exploitation : 3 640 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30
- Consommation : 2,1 boisseaux de bois et 2,1 boisseaux de fonte / semaine

Atelier de poterie :

- Construction : 40 tuiles, 10 bois, 10 métal
- Coût de construction : 11 000 pièces d'or
- Délai : 3 semaines
- Production : 14 tonneaux / semaine
- Coût d'exploitation : 2 520 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30
- Consommation : 0,7 boisseau de bois / semaine

Atelier de tissage :

- Construction : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal
- Coût de construction : 18 000 pièces d'or
- Délai : 8 semaines
- Production : 21 tonneaux / semaine
- Coût d'exploitation : 3 080 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30
- Consommation : 2,1 boisseaux de laine / semaine

Brasserie :

- Construction : 40 tuiles, 5 bois, 5 métal
- Coût de construction : 9 500 pièces d'or
- Délai : 3 semaines
- Production : 49 tonneaux de bière / semaine
- Coût d'exploitation : 1 820 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30
- Consommation : 0,5 boisseau de bois et 1,2 boisseaux de céréales / semaine

Briqueterie :

- Construction : 10 tuiles, 1 bois, 1 métal
- Coût de construction : 1 500 pièces d'or
- Délai : 5 jours
- Production : 7 boisseaux de tuile / semaine
- Coût d'exploitation : 385 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30
- Consommation : 3,5 boisseaux de bois / semaine

Fabricant de brai :

- Construction : 10 tuiles, 1 bois, 1 métal
- Coût de construction : 1 500 pièces d'or
- Délai : 5 jours
- Production : 7 tonneaux / semaine
- Coût d'exploitation : 385 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 15
- Consommation : 0,7 boisseau de bois / semaine

Paludier :

- Construction : 25 tuiles, 2 bois, 2 métal
- Coût de construction : 910 pièces d'or
- Délai : 10 jours
- Production : 35 tonneaux de sel / semaine
- Coût d'exploitation : 910 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30
- Consommation : 3,5 boisseauc de bois / semaine

Pavillon de chasse :

- Construction : 40 tuiles, 10 bois, 10 métal, 10 chanvre
- Coût de construction : 20 000 pièces d'or
- Délai : 3 semaines
- Production : 7 tonneaux de peaux / semaine
- Coût d'exploitation : 5 040 pièces d'or / semaine
- Nombre d'ouvriers : 30
- Consommation : 1/28 boisseau de chanvre et 0,3 tonneau de métal / semaine

6.5 Défense des villes

À partir du moment où vous êtes élu ***maire de votre ville****, vous devrez du même coup gérer les bâtiments de défense.*

Vous pouvez construire :

Bombarde portuaire :

Elle protège le port contre les attaques des pirates.

Matériaux nécessaires : 20 tuiles, 20 bois, 20 métal, 2 500 pièces d'or

Temps de construction : 6 semaines

Canon portuaire :

Une bombarde peut être transformée en canon portuaire. La tour est plus stable et a davantage de puissance de feu.

Matériaux nécessaires : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal, 4 000 pièces d'or

Bombarde de porte :

Elle protège la ville contre les attaques des armées assiégeantes.

Matériaux nécessaires : 20 tuiles, 20 bois, 20 métal, 2 500 pièces d'or

Temps de construction : 6 semaines

Canon de porte :

Il protège la ville contre les attaques des armées assiégeantes.

Matériaux nécessaires : 50 tuiles, 20 bois, 20 métal, 4 000 pièces d'or

Mâchicoulis :

Chaque porte de la ville peut être équipée d'un mâchicoulis, afin de combattre les béliers des armées assiégeantes. Le mâchicoulis nécessite d'avoir en stock du brai.

Matériaux nécessaires : 25 tuiles, 5 bois, 5 métal, 2 000 pièces d'or

Remparts :

Les remparts protègent les exploitations et les habitations des attaques des assiégeants. Les logements et les installations publiques ne peuvent être construits qu'à l'intérieur des remparts de la ville.

Matériaux nécessaires : 10 tuiles, 1 bois, 1 métal, 200 pièces d'or

Temps de construction : 5 jours

7 Expéditions

Outre les villes de la Hanse, vous avez également la possibilité d'envoyer des expéditions vers la Méditerranée ! C'est ce que je vous propose de découvrir ici...

7.1 Expédition dans l'espace méditerranéen

Une fois que vous aurez les moyens, vous pouvez lancer une expédition dans l'espace méditerranéen...

Vous aurez avant tout besoin d'au moins un navire de type **meneur de convoi** et de créer un convoi privé.

Ensuite, sélectionnez la destination en cliquant sur la flèche située en bas à droite de la carte de la Hanse (un peu en dessous de Londres). Une nouvelle carte s'ouvre (figure 16 page suivante).

Vous pouvez définir jusqu'à 4 points de passage : villes déjà découvertes ou points de la carte inconnus. Vous pouvez également spécifier le caractère de l'expédition : commerce, contrats, exploration.

Si vous envoyer votre navire faire du commerce, vous devrez sans doute donner de l'argent au capitaine. Une expédition prend environ 2 mois, parfois plus selon le parcours et le **type de navires** employés. Vous pouvez également décocher la vente ou l'achat de certains produits.

Lorsque votre navire découvre une (ou plusieurs villes) de l'espace méditerranéen, vous aurez droit à une petite animation (figure 17a page suivante).

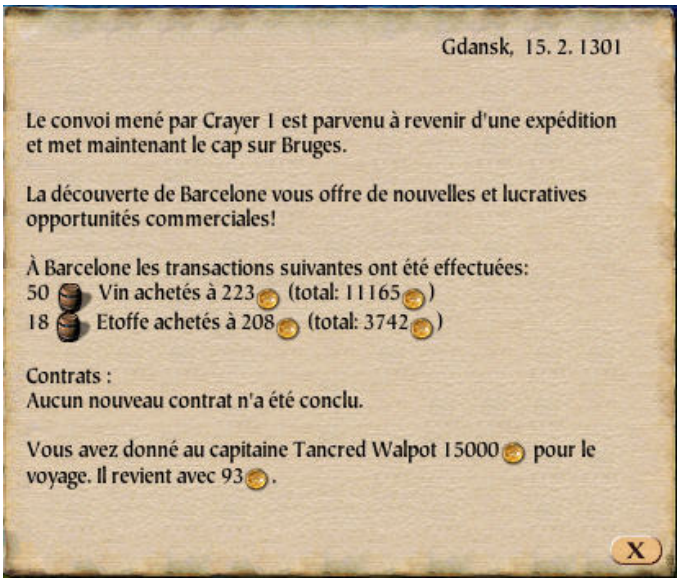
Chaque **ville de l'espace méditerranéen** offre et demande deux types de marchandises (figure 17b page suivante). Il y a 12 villes à découvrir à chaque partie, réparties au hasard parmi les 30 villes existantes.

7.2 Découverte de l'Amérique

Dans Patrician 3, il est possible de découvrir l'Amérique avant Christophe Colomb !

FIGURE 16 – Carte d'expédition

(a) Centre de négoce



(b) Rapport d'expédition

FIGURE 17 – Expédition dans l'espace méditerranéen

Une fois que vous avez découvert les 12 villes de la méditerranée, vous pouvez découvrir l'Amérique !

Pour cela, envoyez un navire en expédition et faites lui rechercher des villes le long du bord gauche de la carte méditerranéenne. Avec un peu de chance, vous découvrirez l'Amérique ! Vous aurez droit à une première animation vidéo (figure 18a). Et une seconde (voire plus) animation vidéo pour vous annoncer la découverte d'un village indien (figure 18b).

(a) Découverte de l'Amérique

(b) Découverte d'un village indien

FIGURE 18 – Découverte du Nouveau Monde

À partir de ce moment, la carte d'expédition change puisque vous pouvez désormais voir la côte américaine (figure 19 page suivante) et lancer de nouvelles recherches.

3 villages indiens sont à trouver. Ils ne proposent pas de marchandises à la vente, mais acceptent d'acheter deux marchandises qui peuvent être différentes de celles achetées par les villes de la méditerranée.

8 Missions diverses

Les Patriciens 3 - l'essor de la Hanse propose également diverses missions originales, dont voici un aperçu.

8.1 Mission de livraison du courrier

> *À l'auberge, vous rencontrerez peut-être un individu recherchant un navire pour effectuer quelques livraisons de courrier...*

Si vous acceptez la mission, vous devez disposer d'un navire dans la ville avec 3 boisseaux (30 tonneaux) au moins d'espace libre. Alors, l'individu embarquera et vous recevrez un courrier pour vous indiquer la destination.

Une fois arrivé, attendez jusqu'à recevoir un nouveau courrier pour une nouvelle destination. Au bout de quelques villes (3 à 5 villes apparemment), vous recevrez un courrier vous indiquant que la mission a été effectuée avec succès. Vous toucherez une récompense (variable selon la distance parcourue et la rapidité).

Une mission facile (vous ne serez probablement pas attaqué par des pirates, sauf si vous transportez par ailleurs une cargaison de forte valeur et que votre navire n'est pas armé...) et qui paie relativement bien,

FIGURE 19 – Nouvelle carte d'expédition

sachant qu'il vous reste de l'espace pour faire du commerce. Idéal en début de partie pour améliorer sa **reconnaissance**.

Par contre, une mission non menée à son terme ternira votre réputation.

8.2 Les commandes spéciales

En plus des avis de commandes que vous pouvez consulter et contracter à l'hôtel de ville, à certains moments, vous pouvez rencontrer dans une taverne des marchands qui vous demanderont de leur fournir des marchandises spécifiques.

On vous demandera alors de fournir de grandes quantités de marchandises pour un tarif tout à fait intéressant (figure 20a page 50). Mais pour répondre à une telle commande, vous devrez sans doute déjà disposer de plusieurs bâtiments de production.

Si vous acceptez la commande, alors vous devrez, comme pour les commandes « classiques », les déposer par l'intermédiaire de votre comptoir.

Si vous tenez les délais et honorez la commande, vous recevez l'argent prévu de la transaction et votre reconnaissance grandit (figure 20b page 51). Par contre, si vous ne parvenez pas à fournir toutes les marchandises dans le délai prévu, alors vous ne recevrez pas toute la somme prévue et votre reconnaissance baisse. Si votre reconnaissance n'est pas suffisamment importante, il est possible que l'on vous refuse le droit de répondre aux commandes.

Il est également possible que l'on s'adresse directement à vous (vous recevez un message) pour vous demander de fournir des marchandises pour un mariage (figure 20c page 51). Vous disposez alors de quelques jours de réflexion. Si vous acceptez la commande, vous devrez tenir à disposition les marchandises voulues dans votre comptoir de la ville où réside celui qui vous passe la commande. C'est un moyen relativement rapide de se faire de l'argent, mais prévoyez suffisamment de trésorerie car vous ne serez réglé qu'à la date prévue de livraison des marchandises.

8.3 Mission d'escorte et du fugitif

Les missions d'escorte et du fugitif sont quasiment les mêmes, c'est pourquoi je vous les présente ensemble

Si vous acceptez l'une ou l'autre de ces missions (figures 20d et 20e page 51), le voyageur embarquera sur votre navire. Vous recevez alors un message vous informant que le voyageur est à bord et que vous pouvez vous rendre à la ville de destination.

Vous avez alors toutes les chances d'être attaqué durant la traversée (voir batailles navales).

Arrivé à destination, attendez que le passager descende. Vous recevrez alors un message vous informant de votre réussite et que la récompense vous a été versée.

À noter tout de même une petite différence. Pour la mission d'escorte, il s'agit bien souvent d'un membre du conseil de la ville (de destination). Par conséquent, votre reconnaissance est sans doute plus importante que pour la mission du fugitif.

8.4 Mission de transport de voyageur

À l'auberge, vous rencontrerez parfois des voyageurs qui cherchent des navires pouvant les embarquer vers une destination plus ou moins lointaine.

Si vous acceptez la mission (figure 20f page 52), le voyageur embarquera sur votre navire. Vous connaissez la date limite d'arrivée et la récompense. Libre à vous d'y aller directement ou via une ou plusieurs autres villes, mais respectez les délais pour obtenir la récompense.

Ce type de mission est très facile. Contrairement aux fugitifs et aux missions d'escorte, vous ne risquez pas a priori d'être attaqué par les pirates. Mais, la récompense n'est pas très importante. À vous de voir si c'est vraiment rentable pour vous. En terme de **reconnaissance**, l'impact est limité.

8.5 Mission de transport de marchandises

À l'auberge, vous rencontrerez peut-être des marchands vous demandant de réaliser un transport de marchandises

Ce type de mission ne rapporte que peu d'argent et peu de reconnaissance (figure 20g page 52).

Néanmoins si vous disposez d'un navire avec suffisamment de place et que vous vous rendez dans la ville en question, alors cela peut vous permettre de gagner un peu d'argent.

Arrivé à destination, vous n'avez plus qu'à attendre de recevoir un message vous informant de la réussite de la mission et du montant de la récompense.

8.6 La chasse aux pirates

Vous aurez parfois l'opportunité de réaliser une chasse aux pirates...

Vous devez disposer d'un navire de type **meneur de convoi** (figure 20h page 52). N'ayant jamais réalisé cette mission, je ne peux en dire plus... Si vous connaissez cette mission, utilisez le forum ci-dessous pour partager vos connaissances.

Commentaire sur le site :

Une fois cette mission acceptée, vous recevez un message vous donnant une carte avec un point précis

indiqué[5]*. Il vous suffit de vous rendre à l'endroit indiqué avec un navire approprié (mieux vaut prévoir quelques canons et hommes d'équipages) et le navire pirate va se révéler automatiquement à vous et engager la bataille. Le point indiqué sur la carte est assez précis, aussi, il m'arrive souvent de tourner un peu autour de l'endroit pour que le pirate se dévoile. Parfois aussi, il suffit d'être très précisément sur le point et d'attendre quelques secondes (le pirate apparaît).*

Une fois que la bataille est engagée, vous n'avez que deux issues : aborder le pirate ou le couler. Car si vous fuyez, vous perdez évidemment la récompense, et de la réputation aussi !

Tout l'art consiste à endommager le navire pirate le moins possible pour ne pas avoir trop de frais de réparation une fois revenu au port ! Le mieux est de l'aborder avec un nombre de marins supérieur au sien.

Petite astuce : Dans le prix qui vous est proposé comme récompense, vous avez une indication approximative du type de bâteau que vous allez rencontrer[6]*. Si on vous propose environ 1 600 or, vous allez être attaqué par un snaikka. Si on vous propose autour de 5 000 or, alors vous serez attaqué par une hourque (=barge) ou un crayer avec un capitaine rapide. Entre les deux, vous serez attaqué par un crayer. Heureusement pour vous, quand il s'agit d'une hourque, elle n'a pas son équipage maximum, donc si vous l'attaquez avec un crayer 28 marins (ce qui est monnaie courante au début du jeu), vous pouvez, avec un peu d'habileté, le canarder jusqu'à n'avoir plus que 25 ou 24 marins afin de pouvoir l'aborder. À ce stade, la coque de la hourque est souvent très abîmée (plus que 10 points souvent) et il vous faudra environ 6 mois de réparation pour la remettre en état — mais c'est votre seul moyen d'avoir des hourques (au moins au début). Attention toutefois ! Quand vous allez arriver au port avec une hourque qui n'a plus que 10 de coque, si vous tardez trop à la réparer, vous allez recevoir un gentil message qui va vous dire que des crustacés ont été découverts dans la coque et qu'ils l'ont rongée ! Si vous êtes chanceux, la coque ne sera plus qu'à 1, sinon... Donc, ne tardez pas à engager les réparations !*

L'art est effectivement d'endommager le moins possible la coque du pirate attaquée, car souvent le prix des réparations correspond vaguement à la récompense promise. Vous ne gagnerez donc vraiment de l'argent qu'en attaquant avec des navires contenant plus de marins, mais au début, le crayer d'un ancien pirate, même un peu abîmé, est très utile pour compléter un convoi ou voguer vers d'autres destinations.

8.7 Location de navire à un pirate

À la taverne, vous rencontrerez parfois un pirate qui vous proposera un marché.

Le marché (figure 20i page 52) consiste pour vous à mettre à disposition votre bateau et vous recevrez une partie du butin.

Avant de vous lancer dans ce type de mission, il est conseillé de sauvegarder la partie et surtout de veiller à ce qu'il n'y ait personne au port (navire d'un concurrent) qui pourrait vous voir dans la taverne.

Après la mission, renommez le navire !

Voir aussi le **guide du pirate**.

8.8 Location d'espace de stockage

À l'auberge, vous rencontrerez parfois des personnes qui cherchent à louer de l'espace de stockage.

Votre mission (figure 20j page 53) si vous l'acceptez est de sous-louer une partie de votre espace de stockage. Rien de difficile dans cette mission, mais méfiance ! D'abord, il est rare de disposer de tout l'espace nécessaire. Et vous ne connaissez jamais la période de location. Évitez de mobiliser une grande partie de votre entrepôt pour une trop longue période, sauf si vous êtes sûr(e) de ne pas en avoir besoin.

En effet, le prix de la location est certes intéressant, mais si vous dépassez l'espace de votre entrepôt, vous devrez alors payer l'espace supplémentaire au prix fort ! Ce qui peut finalement vous coûter cher.

5. Ce n'est pas comme les cartes au trésor où seul un morceau de la carte vous est accordé, mais une carte « assez » clairement identifiable (« assez » car avec un peu d'habitude, ce sont souvent les mêmes points qui arrivent).
6. C'est la même chose pour les missions de fugitif, d'escorte et de simulation pour un marin.

8.9 Mission de patrouille

À l'auberge, on vous proposera peut-être une mission de patrouille...

Si vous acceptez la mission (figure 20k page 53), vous recevrez un premier message vous demandant d'apporter votre navire de type **meneur de convoi**. Vous disposez pour cela d'un délai de quelques jours.

Une fois celui-ci arrivé, vous devrez attendre de recevoir un autre message vous informant de votre destination. Vous pouvez alors mettre les voiles. La mission se déroule alors comme la mission de transport du courrier, si ce n'est que votre navire n'est pas amputé des 3 boisseaux. Vous pouvez naturellement réaliser votre commerce dans toutes les villes visitées. La mission est limitée dans le temps. Si vous êtes trop long, vous recevrez un courrier vous informant de l'échec de la mission et vous ne recevrez qu'une partie de la récompense, voire rien du tout.

De plus, il est tout à fait possible que vous rencontriez des pirates durant votre trajet. S'engage alors une **bataille navale**.

Arrivé au port, vous recevez un autre courrier (figure 20l page 53) vous informant de la prochaine destination, ou de la réussite de la mission (et de votre récompense).

Le montant de la récompense dépend du trajet effectué et des éventuelles rencontres de pirates sur le trajet. Vous obtenez également une prime pour chaque attaque de pirate déjouée.

Ce type de mission est moyennement difficile mais ça paie pas mal. Si vous avez déjà affronté des pirates, cela ne devrait pas trop poser de problème.

Prévoyez un navire assez bien équipé en armes (et poignards), et évitez de circulez avec une cale trop remplie, car cela vous ralentit.

8.10 Attaque d'un concurrent

À l'auberge, on vous sollicitera pour attaquer un concurrent...

N'ayant jamais réalisé cette mission (figure 20m page 53), je ne peux pas vous en dire plus... Si vous connaissez cette mission et que vous souhaitez partager vos connaissances sur le sujet, utilisez le forum en bas de la page dédiée à cette section `http://patrician3.free.fr/spip.php?article38`...

Voir aussi le **guide du pirate**.

Commentaire sur le site :

Cette mission est très intéressante, car elle vous permet d'éliminer les navires des concurrents en vous faisant de l'argent (l'argent de la mission, l'argent du bateau si vous ne le coulez pas et l'argent des marchandises qu'il transporte). En général, le marchand à éliminer va se présenter dans les prochains jours au port où la proposition est faite. Il vous suffit donc de hisser le drapeau noir dans une crique esseulée à proximité et de l'attaquer à son arrivée. En général, il y a un petit intervalle de temps où ce concurrent est seul, mais méfiance ! D'autres commerçants peuvent être dans les parages ! Si vous voulez encore plus de profit, alors attendez un peu (je crois que c'est une dizaine de jour), alors celui que vous deviez attaquer va avoir vent de la menace et va vous contacter pour vous proposer le double et attaquer un navire de celui qui vous a proposé ce contrat. C'est donc beaucoup plus lucratif, mais attention, le laps de temps d'attaque dans le deuxième cas est souvent plus réduit. Si vous laissez filer cette deuxième affaire, les deux marchands se réconcilient (au bout d'une deuxième dizaine de jours).

Attention toutefois ! Même sans me faire voir, je n'ai pour l'instant réussi qu'à faire cette opération 2 ou 3 fois dans le jeu car après, je n'ai pas réussi à échapper à la mise en accusation même si je ne me faisais pas voir... et la mise en accusation coûte très, très cher car c'est un pourcentage de la valeur de votre société. Quand on paye 25 000 000 or pour une mise en accusation — ou $2 \times 25\,000 = 50\,000$ *or de pots de vins dans les bains pour y échapper, alors les quelques sous gagnés par cette attaque (environ 20 000 or max) sont de la poussière !*

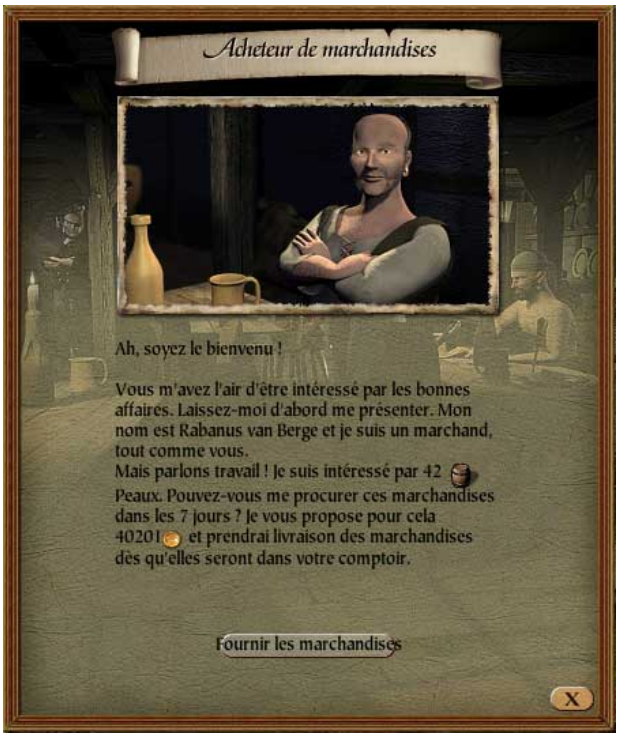
Truc : c'est un peu tricher, mais je fais souvent une sauvegarde et je fais défiler le jeu pour savoir à quelles dates et dans quelles conditions le navire concurrent arrive (où sont les autres...). Je sais alors quand et où dresser le drapeau noir sans me faire voir pour attaquer.

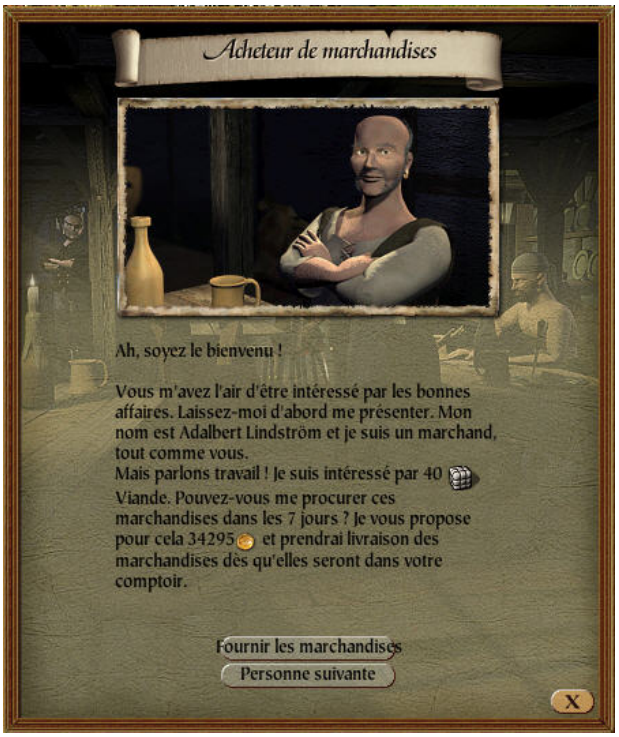
À creuser : je n'ai pas encore pris le risque de mises en accusation à répétition pour attaquer tout ce qui bouge car je n'ai que deux villes à moi, mais si quelqu'un a réussi à être un dangereux pirate des mers, ça m'intéresse !

À creuser (bis) : Je m'intéresse aussi à toutes les solutions pour ne pas être mis en accusation.

Commentaire sur le site :

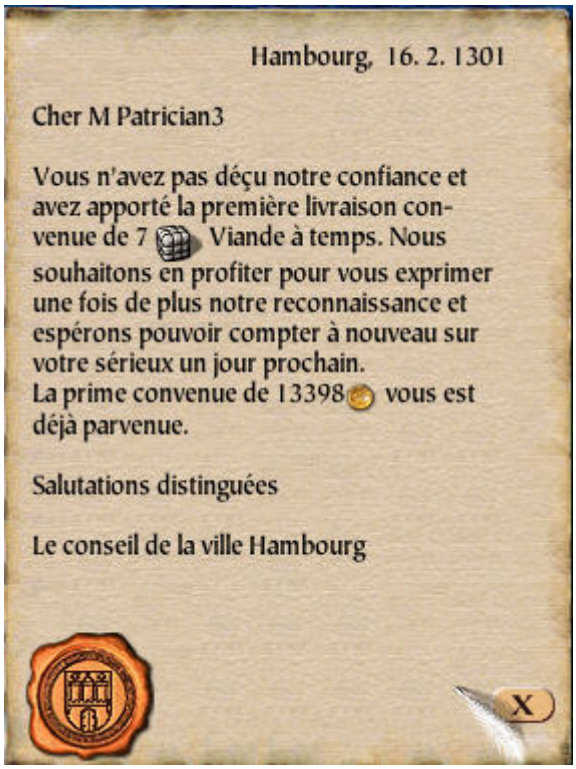
C'est une mission que j'ai déjà eu à accepter quelques fois ; en fait lorsque la mission est acceptée, il suffit juste d'essayer de repérer un des navires du concurrent en question et de le couler ou de l'aborder. Parfois il arrive que le concurrent que vous devez attaquer vous contacte pour vous proposer le double de ce qui vous avait été proposé pour attaquer le premier commanditaire ou alors il arrive que les deux règlent leur problème et là il est possible qu'après un temps vous receviez ou non une mise en accusation.



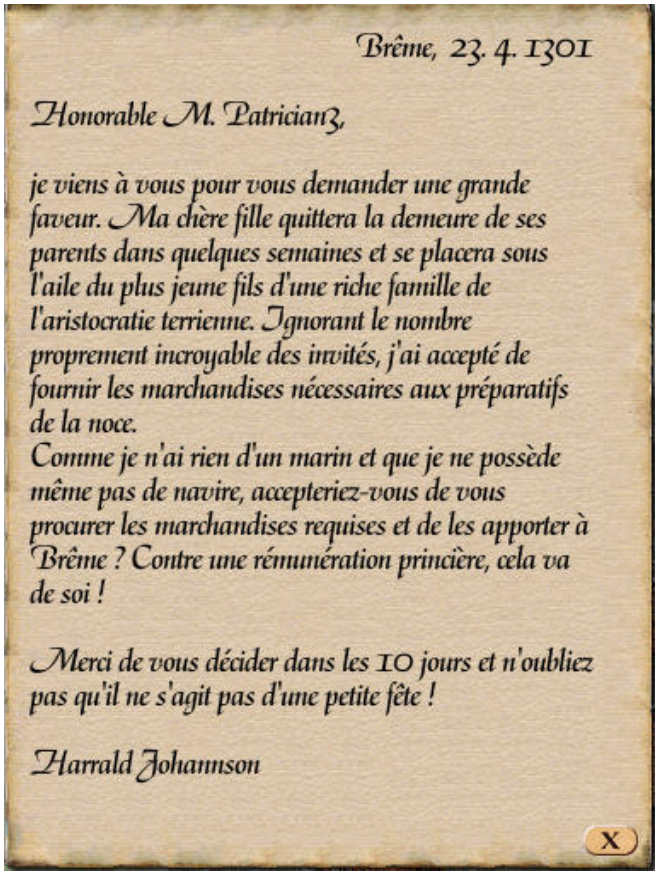


(a) Commandes spéciales – Acheteur de marchandises

FIGURE 20 – Mission diverses (suite)



(b) Commandes spéciales – Rapport de livraison



(c) Commandes spéciales – Mission pour noce

(d) Mission d'escorte

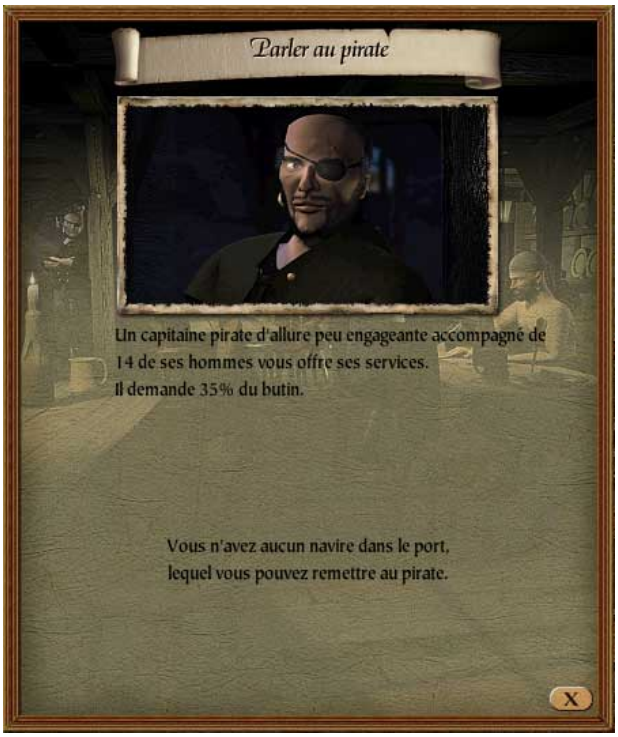
(e) Mission du fugitif

FIGURE 20 – Mission diverses

(f) Mission de transport de voyageur

(g) Mission de transport de marchandises

(h) Chasseur de pirates

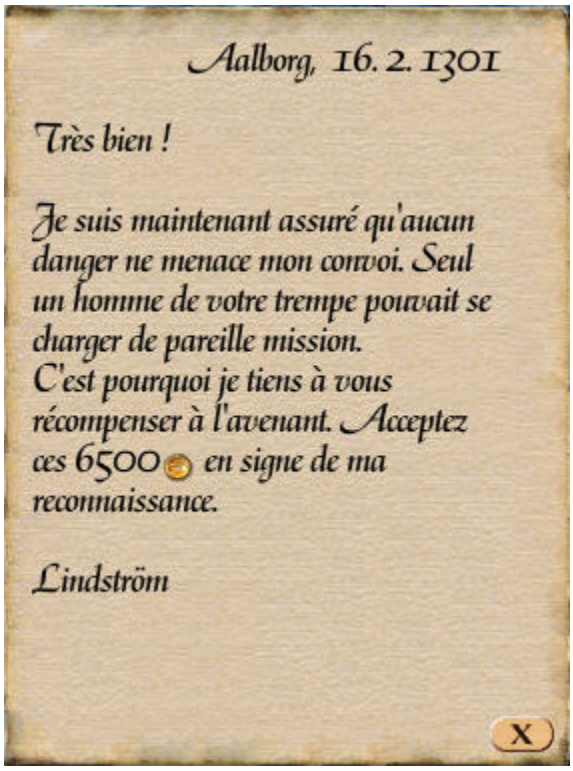


(i) Location de navire à un pirate

FIGURE 20 – Mission diverses (suite)

(j) Location d'espace de stockage

(k) Mission de patrouille



(l) Rapport de patrouille

(m) Attaque d'un concurrent

FIGURE 20 – Mission diverses (suite)

Deuxième partie

Stratégie(s)

Cette rubrique a pour vocation d'aller beaucoup plus loin qu'une simple présentation en apportant des informations stratégiques et toutes les informations non abordées dans la partie présentation.

Attention, des secrets et des trucs sont révélés dans cette rubrique. Si vous souhaitez conserver intact le plaisir de la découverte, ne lisez pas (toutes) les sections de cette rubrique...

9 Guide du débutant

À terme, cette rubrique devrait contenir toutes les informations nécessaires pour les débutants à Patrician 3.

9.1 Conseils pour bien débuter une partie

Comment bien démarrer une partie ? Voici une section consacrée à cette question

Ce qu'il faut faire au début...

Le meilleur moyen de bien démarrer, c'est de pratiquer le commerce à bon escient, c'est à dire acheter les marchandises à bas prix et les revendre ailleurs au meilleur prix.

Ainsi, vous engrangez de gros bénéfices et en plus vous améliorez votre reconnaissance. Préférez acheter un stock de marchandises variées plutôt que de vous concentrer sur quelques unes. De plus, la consommation de marchandises est variable selon la taille de la ville, ainsi que l'activité du chantier naval et de l'arsenal (tuile, bois, chanvre, métal).

Chaque tranche d'habitants a ses propres besoins en marchandises. Les habitants pauvres consomment surtout de la bière, des céréales, du poisson, de la laine, du cuir et du bois. Les citoyens riches consomment des étoffes, de l'huile, et des poteries. Les plus fortunés consomment de la viande, du vin, des épices, de l'huile et des peaux. Si une ville reste trop longtemps sans denrées alimentaires, la famine risque de se déclarer et la population peut s'en trouver fortement diminuée.

Les **bâtiments de production** consomment parfois des matières premières eux aussi : le bois, le sel, la fonte brute, le métal, la laine et le chanvre.

Enfin, la construction et la réparation de navires nécessite du chanvre, du bois, du brai, des étoffes et du métal.

Lisez aussi les **principes de base du commerce**.

D'autres moyens de gagner plus ou moins facilement de l'argent, ce sont les missions que vous pouvez décrocher aux tavernes. Parmi les plus faciles, on peut citer : **mission de livraison du courrier**, les **commandes spéciales**, et aussi les **missions d'escorte et du fugitif** (privilégiez la fuite).

Pensez aussi aux commandes de marchandises accessibles à l'hôtel de ville (il faut avoir atteint le rang de négociant).

Essayez de développer votre flotte rapidement afin de disposer de plusieurs navires et donc de multiplier les échanges (et les bénéfices).

Ce qu'il ne faut pas faire au début...

En début de partie, vous ne devez pas :

- construire de **bâtiment de production**, en tous les cas, pas avant d'avoir une situation financière stable, c'est à dire de disposer de 50 000 à 100 000 pièces d'or en permanence.
- envoyer une **expédition en méditerranée** : attendez de disposer de plusieurs navires avant d'envoyer une expédition. En effet, une expédition prend environ 2 mois, pendant lesquels le navire vous coûte (salaire des marins et du capitaine) et ne rapporte pas grand chose (l'intérêt est surtout de vous apporter de la reconnaissance ou de passer des contrats de livraison). Il est plus intéressant de lancer une expédition lorsque vous avez au moins le statut de négociant voyageur, voire conseiller et au delà.

- construire un comptoir dans toutes les villes. D'abord, vous devez attendre d'obtenir l'autorisation de construire un comptoir. Pour cela, vous devez commercer régulièrement avec la ville et lui fournir les marchandises dont elle a particulièrement besoin. Après quelques mois de jeu, vous commencerez à recevoir une autorisation, puis une seconde, et une troisième etc. jusqu'à obtenir des autorisations pour toutes les villes. Pour autant, choisissez bien les villes dans lesquelles vous souhaitez vous installer et gardez bien en tête que la construction d'un comptoir prend du temps (6 semaines). Vous pouvez néanmoins stocker des marchandises dès le lancement des travaux, mais vous devrez payer le stockage au prix fort (1 pièce d'or par boisseau et par jour). Si vous le pouvez, construisez un entrepôt, qui sera rentabilisé rapidement.
- dépenser tout votre argent : n'oubliez pas que chaque semaine, vous devrez payer les salaires de vos employés (marins, ouvriers, capitaines, administrateurs), les impôts liés à vos exploitations, les éventuelles locations d'espace de stockage, les impôts sur vos logements (au départ les loyers ne couvrent pas les impôts).

9.2 Choix de la ville de départ

S'il y a bien un choix déterminant, c'est celui-là... En effet, vous conserverez cette ville durant toute la partie, à moins de déménager...

Rappelons qu'au départ, vous avez le choix entre 12 villes : Hambourg, Brême, Rostock, Lübeck, Cologne, Stettin, Gdansk, Riga, Visby, Reval, Thorn et Stockholm.

Si vous découvrez le jeu ou que vous avez peu d'expérience, la ville proposée par défaut, **Lübeck** est un assez bon choix. En effet, elle est relativement bien située dans la Hanse et vous pouvez construire des scieries, des briqueteries et des ateliers, mais pas de fonderie... Pour cela, il faudra vous approvisionner ailleurs, ou mieux, construire une fonderie dans une ville où vous avez un comptoir [7]. Le fait de disposer de bois, de métal et de tuile dans votre ville vous permettra de vous développer assez rapidement, de répondre à la demande de logements, et de construire les bâtiments municipaux et les comptoirs facilement.

Si vous n'en êtes pas à votre première partie, vous pouvez opter pour une autre ville :

Gdansk
Elle présente l'avantage de produire des céréales et de la viande ce qui vous évitera la famine. De plus, la viande (ainsi que la laine) peuvent représenter des bons investissements.

Stockholm
Comme Lübeck, vous pouvez y produire du bois et du métal, et aussi de la fonte.

Cologne
La seule ville disponible qui produit du vin. Elle produit également des céréales, de la viande et de la laine. Et Cologne reçoit de temps en temps des livraisons d'épices ! Elle est située près de la sortie Ouest de la carte et donc permet de lancer des expéditions plus rapidement.

Hambourg
Comme Gdansk, elle produit des céréales, mais aussi du bois.

Brême
Produit pas mal de ressources nécessaires au développement de la ville (fonte, métal, briqueterie), mais il vous faudra importer le bois.

Rostock
Ne produit pas de bois, et pas de métal. Difficile de conseiller cette ville, sauf à vouloir relever le défi !

Stettin
Comme Rostock, les choix de construction rendent le développement de la ville difficile.

Riga
Pas beaucoup de possibilités de développement non plus.

Visby
Développement difficile car ne produit pas de bois et pas de fonte, même si elle produit des tuiles.

7. Les villes qui disposent de fonderie sont Novgorod, Ladoga, Riga, Stockholm, Malmö, Aalboorg, Oslo, Bergen, Edimbourg, Londres, Brême et Rien.

Reval
Comme Visby, développement difficile car elle ne produit que du métal.

Thorn
On déconseillera Thorn à cause du fait que vous ne pourrez pas construire de barge et de cogue... Dommage car les productions sont assez intéressantes.

9.3 Stratégie de développement

Je m'adresse ici particulièrement à ceux qui sont au stade de boutiquier ou marchand...

Au début du jeu, pour se développer, privilégiez le commerce direct.

Il est fréquent de démarrer une partie le 10 ou le 15 du mois... Il n'est apparemment pas possible de franchir le premier pallier le premier mois. Il vous faudra donc attendre au minimum une quarantaine de jours, voire plus avant de devenir **marchand**.

Il est inutile au départ d'investir dans les bâtiments de production, car ceux-ci ne produiront leurs effets que plus tard. En effet, il faut compter le temps de la construction du bâtiment (de quelques jours à plusieurs semaines). Ensuite, lorsque le bâtiment est construit, il ne produit ses effets réels que lorsqu'il est à 100% (ce qui implique d'avoir la main d'oeuvre à disposition et éventuellement une réserve de marchandises nécessaires à la production), ce qui prend encore du temps. Enfin, pour tirer les meilleurs revenus de la production, il faut pouvoir la vendre au meilleur prix, et parfois loin. Il faut donc compter en plus le temps de trajet.

Il est donc préférable d'utiliser l'argent disponible pour acheter et vendre des produits au meilleur prix (voir les **circuits commerciaux qui marchent**).

À noter qu'au début d'une partie, il semble que les réserves en chanvre sont pleines dans toutes les villes. Il est donc inutile de commercer cette marchandise.

Essayez de développer votre trésorerie jusqu'à obtenir 30 000 à 40 000 or disponibles et rassemblez les marchandises nécessaires à la production d'autres navires. Avec 3 ou 4 navires, vous pouvez multiplier les échanges et donc les bénéfices. Si vous vous arrangez pour fournir les produits les plus demandés, vous commencerez à développer votre reconnaissance et bientôt vous recevrez des autorisations pour pouvoir installer des comptoirs dans les autres villes.

En outre, les navires ont des coûts de fonctionnement relativement faibles par rapport aux bâtiments de production.

Attention, vous êtes à un moment crucial, sachez que la construction revient assez cher, et que les coûts de fonctionnement des comptoirs sont également importants. De plus, vous aurez la possibilité d'embaucher un administrateur pour **commercer automatiquement avec la ville**, ce qui alourdira la facture. D'autant qu'au départ, vous risquez surtout d'acheter plus que vous allez vendre.

Attention donc à la trésorerie ! Lorsque vous êtes boutiquier, veillez à disposer d'au moins 50 000 de trésorerie après l'ordre de construction d'un comptoir. Si votre argent disponible atteint 0, vous ne pourrez plus que vendre vos stocks. Essayez de faire en sorte que votre trésorerie représente au moins la moitié de la valeur de votre entreprise lorsque vous êtes marchand.

Lorsque votre trésorerie est au delà des chiffres donnés ci-dessus, vous pouvez envisager de construire vos premiers bâtiments de production.

9.4 Les circuits commerciaux qui marchent

Au début du jeu, vous cherchez d'abord à faire de l'argent rapidement, que vous pourrez ensuite réinvestir... Voici donc une section consacrée aux routes commerciales qui marchent bien.

Au début concentrez-vous sur les marchandises dont la demande est forte, ainsi les prix montent plus rapidement. Voir aussi le tableau de production des marchandises par les villes (tableau 3 page 15).

Le métal et la fonte

Le métal est une bonne marchandise à commercialiser.

Vous pouvez vous en procurer à bon prix à Lübeck, Stockholm et Reval, notamment.

Vous pouvez le vendre dans de nombreuses autres villes, notamment Gdansk, Malmö, Visby, Stettin et Rostock.

La ville de Lübeck est intéressante de ce point de vue car elle produit du métal mais pas de fonte, ce qui en fait un acheteur régulier. Et vous avez tout intérêt à répondre à cette demande car elle assure une production de métal continue et donc des tarifs bas à l'achat.

Le cuir et la viande

Les villes qui produisent du cuir (Rostock, Malmö, Gdansk, Thorn) produisent du même coup de la viande. Attention, tout de même aux tarifs assez variables. Pour les débouchés, la ville de Lübeck (si vous avez choisi d'y résider) est un très bon choix. Si en plus vous développez l'emploi dans votre ville, la demande sera plus forte et vous pourrez écouler facilement vos stocks.

Étoffe et laine

Pas toujours liés (une ville peut produire des étoffes sans produire de la laine et vice-versa), il est souvent intéressant de coupler ces deux marchandises, notamment toujours pour approvisionner Lübeck.

Malmö et Visby en produisent. Lübeck, Stockholm, Rostock, Reval en consomment.

Bière

Un produit de base pour contenter les pauvres. La ville de Lübeck est en constante recherche de bière. Les tarifs d'achat et de vente sont bas, ils peuvent représenter un bénéfice de 50%, ce qui multiplié par plusieurs dizaines de tonneaux commence à représenter des sommes intéressantes.

Stettin et Gdansk produisent de la bière. Lübeck, Malmö, Visby, Stockholm et Reval en consomment.

Peaux

Peut-être l'une marchandises les plus intéressantes à commercialiser : certaines villes en produisent beaucoup (Ladoga, Novgorod, Reval) et les tarifs peuvent être plus ou moins bas, d'autres villes en recherchent (et elles sont nombreuses).

Le seul inconvénient, c'est le tarif élevé de la marchandise qui vous oblige à avoir une trésorerie importante. Mais au final, le bénéfice est élevé (jusqu'à 50%, voire plus).

Conclusion

Vous pouvez facilement organiser des trajets entre les principales villes à proximité de Lübeck afin d'acheter et vendre les marchandises citées plus haut.

Par exemple :

Lübeck -> Malmö -> Visby -> Stockholm -> Reval -> Gdansk -> Stettin -> Rostock etc.

Commentaire sur le site :

Le principe du commerce étant d'acheter bas et de vendre haut, voici une petite routine qui marche à tous les coups, pour autant qu'on ait un peu de trésorerie. Cette stratégie est aussi valable pour les jeux Port Royal 1 et 2. Au bout de quelques heures de jeu on se rend très vite compte que les prix des marchandises fluctuent autour d'un prix moyen, les villes productrices ayant toujours des prix très bas et les villes consommatrices des prix plus élevés. Avec l'expérience, on peut voir facilement les prix maxi et mini pour chaque produit.

Il faut donc faire une route commerciale automatique avec un capitaine entre 5 ou 6 villes. Dans chaque port, le 1er ordre doit être de vendre toutes les cargaisons du bateau, à un prix volontairement haut (par exemple du métal au dessus de 500). Le 2e ordre d'acheter de nouveau de toutes les cargaisons au prix plancher (par exemple 330 au debut pour le métal). Pour les achats, il faut penser à mettre des limites de quantité, ceci afin d'éviter qu'au bout de quelques rotations toutes les cales du convoi ne soit pleines d'une seule marchandise sans demande.

Avec une routine par zone, on génère assez rapidement d'importants revenus. Le seul besoin est la trésorerie de départ nécessaire à l'acquisition des stocks.

En arbitrant ainsi le marché on équilibre les stocks des villes. Les denrées en pénuries sont fournies, ce qui est bon pour notre réputation !

Réponse au précédent commentaire :

Cette stratégie est une stratégie « de début de partie ». En effet, assez vite, tu seras amené à construire un comptoir dans chaque ville traversée. Le comptoir a l'avantage d'être toujours présent dans la ville

alors que ton convoi n'est là que ponctuellement. Ainsi, si un autre marchand arrive en même temps que toi dans la ville et qu'il vend ou achète les produits avant toi, ton convoi repartira bredouille alors que l'administrateur du comptoir pourra acheter ou vendre les marchandises un peu plus tard. Pour ma part donc, au bout d'un certain temps, mes convois ne vendent plus jamais directement à la ville, ils se contentent de déposer ou de prendre les marchandises dans le comptoir. Deux options sont alors possibles :

- *Option 1 : choisir comme tu le fais des convois spécialisés dans un type de marchandise.*
- *Option 2 : avoir des convois qui transportent tous les types de marchandises mais seulement entre deux villes.*

Pour ma part, je suis favorable à l'option 2 car dans l'option 1, il y a une perte : quand tu prends du métal dans une ville, tu ne déposes rien et inversement, quand tu déposes quelque chose, tu ne prends rien pour compenser. Au prix que coûte la main d'oeuvre, il vaut mieux optimiser la place ! De plus, dans l'option 2, il s'écoule davantage de temps entre deux passages d'un convoi dans la même ville. Donc les ravitaillements sont plus rares et doivent donc se faire en plus grande quantité. En revanche, c'est vrai, l'option 1 est d'une certaine manière plus simple à gérer.

10 Guide du joueur avancé

Vous avez atteint le statut de marchand ou de négociant. Cette section est destiné à vous aider à évoluer jusqu'au statut de Patrician.

Marchand

En tant que marchand, vous devez :

- avoir augmenté votre trésorerie, c'est à dire votre argent disponible
- avoir développé votre flotte, au moins à 4 ou 5 navires
- avoir obtenu une ou plusieurs autorisations pour construire un comptoir dans une autre ville

Vous pouvez aussi avoir commencé à construire des bâtiments de production. Veillez alors à adopter une stratégie de production cohérente et efficace.

N'oubliez pas que pour passer au stade de négociant voyageur, vous devez être membre de la Guilde de votre ville de départ.

Votre ascension sociale passe notamment par votre statut en tant qu'employeur et en tant que contribuable (c'est-à-dire selon le montant des impôts que vous versez à la ville). Pour passer aux statuts de négociant et négociant voyageur, il faudra donc construire des bâtiments de production.

Trésorerie

Si votre trésorerie est inférieure à 50 000 pièces d'or, continuez à commercer pour augmenter cette somme. Essayez de dépasser et de vous maintenir au delà des 100 000 pièces d'or, ce qui vous permettra de faire face à vos besoins (achats de marchandises et stockage, construction de bateaux et de bâtiments de production, frais courants) et à faire face aux imprévus (attaque de votre navire par les pirates, peste, vol). Le meilleur moyen de développer la trésorerie est de pratiquer le **commerce à bon escient**.

Flotte maritime

Pour développer votre flotte, vous pouvez :

- construire de nouveaux **navires** : dans un premier temps, il vaut mieux construire des crayers. Ils permettent de transporter davantage de marchandises que les snaikkas, et sont plus rapides que les cogues. De plus, après quelques exemplaires, le temps de construction diminue (ainsi que le temps nécessaire à la réparation). Les marchandises et les coûts de construction ne sont pas très importants.
- attaquer et capturer les navires de pirates. Pour cela, armez un navire[8], équipez vos marins (au moins 20) de poignards, et **embauchez un capitaine** si possible disposant de bonne compétence en navigation et en combat. Vous pouvez soit attendre de rencontrer un pirate, soit répondre à une mission de type **escorte ou fugitif**, ou une **mission de patrouille** voire de **chasse au pirate,** plus difficile.

La seconde solution présente plus de risque, étant donné que vous vous exposez à l'attaque des pirates, mais elle peut aussi être bien plus rapide : même si vous provoquez des dégâts sur le navire des pirates, il est plus rapide de le réparer que de le construire entièrement. C'est également moins cher, sauf si

8. Les catapultes produisent davantage de dégâts à longue distance, tandis que les bombardes sont plus efficaces à courte distance. Vous pouvez par exemple équiper un type d'arme à bâbord (côté gauche du navire) et un autre à tribord (côté droit).

vous êtes mauvais à la bataille, auquel cas, vous pouvez toujours revenir à la sauvegarde antérieure pour faire mieux la prochaine fois.

Au fur et à mesure de votre développement, continuez à augmenter votre flotte.

Comptoirs

Si vous êtes au statut de négociant, vous pouvez commencer sérieusement à penser à construire un ou plusieurs autres comptoirs. Sachant que pour construire un comptoir, il faut 50 tuiles, 20 bois et 20 métal, il est préférable de disposer d'une partie au moins de ces marchandises, voire de tout (auquel cas, il faudra au moins deux navires pour les transporter).

Choisissez avec soin **la ville** où vous construirez le comptoir. Privilégiez les villes hanséatiques plutôt que les comptoirs ou les factoreries qui produisent moins de marchandises. Il n'y a pas de règle précise... Tout dépend de votre ville de départ et de la stratégie de production que vous souhaitez mettre en place.

Faites en sorte que la ville produise des marchandises dont vous avez besoin, soit parce qu'elles vous permettront de faire des bénéfices importants (style peau, viande, laine, fonte par exemple) ou parce qu'elles vous permettront de construire (bois, tuile, métal).

10.1 Stratégie de production

Pour permettre à votre ville de se développer, et par la même occasion votre société et votre ascension sociale, il faut organiser votre production.

Les **marchandises** peuvent être classées en différents types :
- les marchandises nécessaires à la construction
- les marchandises nécessaires à la consommation de la population
- les marchandises nécessaires à la production

10.1.1 Les marchandises nécessaires à la construction

Ce sont principalement le bois, le métal et les tuiles. Ces marchandises sont nécessaires pour la construction de comptoirs et d'entrepôts qui constituent les points d'ancrage de votre commerce.

De plus, au fur et à mesure du développement de votre ville, vous devrez sans doute construire des logements pour faire face à l'augmentation de la population. Au départ, les logements ne sont pas rentables mais ils participent à votre reconnaissance. Vous devriez également construire des puits (notamment pour éviter les épidémies de peste), voire des routes et peut-être construire l'école ou l'hôtel des monnaies. Pour tous ces bâtiments, vous devrez disposer de bois, de métal et de tuiles.

D'autres marchandises peuvent être nécessaires à la construction :
- les étoffes, le chanvre et le brai : pour la construction de navires
- le chanvre est également nécessaire pour la construction de certains bâtiments de production : maison de pêcheur et pavillon de chasse.

Le bois

Si votre ville vous permet de construire la scierie, vous pouvez en construire une ou plusieurs, car vous aurez constamment besoin de ce type de marchandises. De plus, le bois peut servir aux industries de transformation : atelier de métal, atelier de poterie, brasserie, briqueterie, fabricant de brai et paludier.

Le métal

Le métal est un excellent investissement. Si votre ville vous permet de construire un atelier, faites-le en veillant surtout à disposer de fonte. À noter que les villes de Stockholm, Bergen, Edimbourg et Brême permettent de construire à la fois des fonderies et des ateliers. Il peut-être intéressant d'y établir cette chaîne de production, ou de prévoir un circuit automatisé entre la production de fonte et la production de métal.

Le métal sert en plus à la forge pour produire des armes navales et terrestres. Vous pouvez le commercer à bon prix, voire même l'emporter en expédition car certaines villes le demandent.

Les tuiles

Les briqueteries nécessitent du bois. Là encore, si votre ville vous permet d'en construire, n'hésitez pas car vous en aurez constamment besoin. Les villes de Novgorod, Malmö, Lübeck, Aalborg, Oslo, Scarborough, Gröningen et Ripen proposent à la fois les scieries et les briqueteries. Il n'est pas intéressant de prévoir plusieurs centres de production afin de couvrir plus facilement les différentes villes.

Conclusion

Les scieries, briqueteries et ateliers constituent des unités de production à développer assez rapidement car elles seront nécessaires pour construire vos bâtiments commerciaux et de production.

Vous devriez disposer également d'une ou plusieurs unités de production de brai et de chanvre pour développer votre flotte, même si vous pouvez vous en passer au début en vous approvisionnant auprès des villes qui en proposent à moindre coût.

10.1.2 Les marchandises nécessaires à la consommation de la population

Les marchandises nécessaires à la consommation sont multiples, mais les besoins varient en fonction du type de population :
- les habitants pauvres consomment surtout la bière, les céréales, le poisson, la laine, le cuir et le bois.
- les citoyens riches consomment en plus des étoffes, de l'huile, et des poteries.
- les plus fortunés consomment également la viande, le vin, les épices, l'huile et les peaux.

Vous devrez faire en sorte de disposer de ces marchandises dans votre ville, soit en l'achetant dans les villes qui en produisent, soit en les produisant vous-mêmes. Pendant longtemps, vous serez dans la première situation, mais gardez-bien en tête que votre objectif est de produire vous-même ces marchandises.

Toute la difficulté consiste à concilier le développement de votre commerce et le développement de votre production de manière équilibrée. En effet, une fois établi dans plusieurs villes, vous devrez disposer des marchandises nécessaires à la construction des industries de matières premières et choisir les bons emplacement (privilégiez les productions fortes et les villes plutôt que les comptoirs, notamment). Certaines marchandises nécessaires à la consommation nécessitent des industries de transformation : brasserie, atelier de tissage et de poterie notamment. Pour que vos bâtiments de production produisent effectivement, il faut que la ville dispose de main d'$\frac{1}{2}$uvre et de suffisamment de logements.

Pour disposer d'un vaste éventail de production, il faut donc y aller progressivement. Il n'y a pas une solution miracle : à vous de définir vos priorités.

L'élevage de bétail constituent un bon choix de production au départ (attention de disposer de sel : construire éventuellement un paludier qui suffira à couvrir de larges besoins), soit pour alimenter votre ville si elle en a besoin, soit pour vendre la viande et le cuir et faire des bénéfices intéressants. L'inconvénient est le temps de construction : 40 jours.

Ensuite, la production de céréales et la transformation de celles-ci en bière par l'intermédiaire d'une brasserie est également un bon créneau car les besoins en bière sont constants (et augmentent avec la population).

L'apiculteur n'est pas forcément nécessaire dès le départ, et la production de vin (disponible uniquement à Cologne et Gröningen) pourra aisément être remplacée par l'achat auprès des villes qui en produisent. Sachez par exemple que la ville de Lübeck ne produit pas de vin, mais qu'elle en importe et propose donc parfois des prix très intéressants. N'hésitez pas à stocker de grandes quantités pour faire face aux fluctuations de la production.

N'oubliez pas également que certaines industries produisent moins en hiver : les fermes (céréales, chanvre), les élevages (bétail, mouton), l'apiculteur et les vignobles. Ça n'est donc pas une bonne idée de construire ces industries en automne mais plutôt à la fin de l'hiver.

Rappelez-vous aussi que lorsque vous disposez de 3 bâtiments de production du même type, vous bénéficiez d'un bonus de production qui contribue à baisser les coûts de production. Il vaut donc mieux spécialiser la production des villes plutôt que de vouloir produire de tout partout.

10.1.3 Les marchandises nécessaires à la production

Les industries de transformation, et certaines industries de matières premières nécessitent des marchandises. Voir la section consacrée aux **bâtiments de production** pour les détails.

Les pêcheurs produisent le poisson et l'huile qui sont des matières premières importantes pour les villes, mais nécessitent en même temps des marchandises. Soyez donc particulièrement vigilant de disposer de chanvre et de sel en quantité suffisante avant de vous lancer dans la construction de ces industries.

10.2 Conseiller et patricien

> *À partir du stade de conseiller et patricien, les choses commencent à devenir sérieuses. Voici quelques conseils à suivre...*

En principe, à ce stade, vous ne devriez plus avoir de problèmes d'argent. En tant que conseiller, vous pouvez maintenant participer aux prises de décision de la ville et vous pouvez rentrer en contact avec le prince.

N'hésitez pas à demander l'extension des remparts assez tôt si vous envisagez de construire beaucoup de bâtiments de production. Sachez que les bâtiments situés à l'intérieur des remparts sont protégés en cas de siège de la ville. Par contre, si les bâtiments sont en dehors des remparts, ils risquent d'être détruits par les attaquants. Si vous avez besoin de main d'œuvre, vous pouvez offrir des marchandises à l'église ce qui aura pour effet d'augmenter temporairement le nombre de mendiants. Financer les travaux d'extension de l'église contribue également à améliorer votre reconnaissance.

Pour devenir maire de la ville, la construction de l'école et de l'hôtel des monnaies sont utiles car ils accroissent votre reconnaissance. Cependant, ils demandent beaucoup de marchandises et de temps. L'école augmente l'attractivité de la ville, ce qui provoque une hausse du nombre de mendiants. L'hôtel des monnaies augmente le nombre d'habitants fortunés et par conséquent la demande en maison de négociant. Avant d'entreprendre ce type de construction, vous devez disposer d'une solide production en bois, en tuiles et en métal.

Vendre des marchandises au prince n'est pas forcément une très bonne opération financière, mais elle contribue à éviter le siège de la ville. Si vous acceptez un contrat de livraison pour le prince, respectez votre engagement ! Dans le cas contraire, il est fort possible qu'il décide d'assiéger la ville.

Dorénavant, veillez à ce que le nombre de puits dans la ville soit suffisant car si la peste se déclare, la population va baisser et vos bâtiments de production manqueront de main d'œuvre. Veillez également à ce que vos entrepôts soient surveillés (dans toutes les villes où vous en disposez) car votre réussite va provoquer des jaloux et vous serez tôt ou tard victime d'un vol si vous ne le faites pas. Vous pouvez engager des surveillants dans votre comptoir.

Si vous n'êtes pas encore marié, **faites-le**. Au besoin, sauvegardez avant de répondre positivement à l'entremetteur, de manière à pouvoir revenir en arrière si votre souhaitez absolument que votre femme améliore votre reconnaissance (vous ne le découvrez qu'après le mariage dans votre comptoir, sous données personnelles).

Enfin, vous devriez maintenant disposer de pas mal de navires (une dizaine ou plus). N'hésitez pas à en envoyer en **expédition**. Vous découvrirez peut-être une ou plusieurs villes proposant des épices à la vente. C'est le meilleur moyen de vous en procurer en grande quantité à prix intéressant, à moins que vous ne tombiez par hasard sur une ville disposant d'une grande quantité d'épices à la vente, auquel cas profitez-en pour faire le plein. Pour les autres navires, définissez si ce n'est pas encore fait un ou plusieurs **trajets commerciaux automatisés**. Ils vous permettront de vous concentrer sur le développement vers d'autres villes et d'assurer un revenu minimum constant.

10.3 Éliminer la concurrence

Commentaire sur le site :

> *Quelqu'un aurait-il réussi à savoir comment éliminer les concurrents ?*
>
> *En effet, j'ai pris tous les navires d'un concurrent dans une ville, j'ai construit à côté de lui des maisons pour que son taux d'occupation soit au plus bas, j'ai fait du dumping en vendant les marchandises qu'il*

produit moins cher que le prix coûtant et même, j'ai eu la chance qu'il s'installe dans ma colonie et y bâtisse un centre de production, ce qui m'a permis de lever une dizaine de taxes spéciales de 999 999 or...

J'ai alors vu la valeur de sa compagnie fondre jusqu'à zéro, mais qu'à cela ne tienne, il ne vend toujours pas ses centres de production aux enchères, ni ses maisons... Pire, après être tombée à zéro, j'ai vu sa société reprendre progressivement de la valeur ! À n'y rien comprendre !

J'en suis venu à la conclusion que les concurrents peuvent faire tomber leurs finances à zéro mais jamais en négatif, qu'ils n'ont pas de dettes et ne sont pas affectés par les coûts de location et de main d'œuvre...

Mais alors... comment faire pour se débarrasser d'eux ? Si quelqu'un a des idées, je suis preneur !

Réponse au précédent commentaire :

Personnellement, je ne me suis jamais embêté avec la concurrence... Ils ne me dérangent pas trop...

Par contre, je sais qu'en prêtant de l'argent via le banquier, si, à la fin de la période, l'emprunteur ne peut rembourser, on peut te proposer de prendre ses possessions. C'est un élément de réponse.

11 Guide du maire

11.1 Gagner les élections

Vous êtes Patricien et vous aimeriez atteindre le statut de maire de votre ville. Voici quelques conseils pour y arriver.

Il n'est pas facile d'atteindre le statut de maire car vous devez être meilleur que les autres. Contrairement aux précédents stades de l'ascension sociale, les élections n'ont lieu qu'une fois par an. Vous devez donc vous préparer plusieurs mois à l'avance.

Vous pouvez connaître votre position dans les candidats à l'élection en consultant l'écran « Informations (ville) » à l'hôtel de ville. Si vous n'apparaissez pas dans la liste des candidats, c'est que vous manquez de reconnaissance. Sachez que cette liste est remise à jour chaque mois, la veille du jour des élections (le 11 du mois si les élections se tiennent un 12, par exemple). Si vous êtes en haut de liste, c'est que vous avez de fortes chances d'être élu.

Pour développer votre reconnaissance, il faut :
- fournir les marchandises nécessaires auprès des différentes couches de population
- construire des puits, des logements, voire des routes (mais mon expérience me prouve que ça n'est pas obligatoire), l'école et l'hôtel des monnaies (ces derniers accroissent fortement votre reconnaissance)
- développer votre statut d'employeur et de propriétaire : le nombre d'industries et de logements que vous possédez dans la ville sont donc importants.

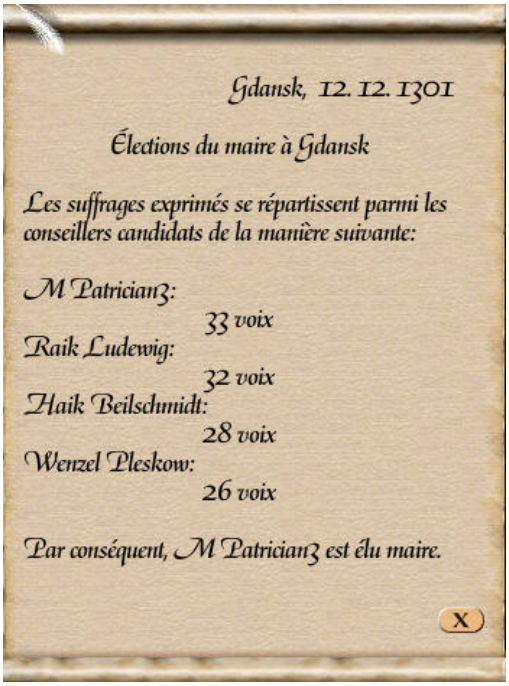
Sachez également que le résultat des élections peut varier selon vos actions précédant les derniers jours des élections. Pour illustrer cela, je peux faire part de ma propre expérience. Dans ma partie, démarrée en mars 1300, j'ai remporté les élections le 12 décembre 1301. Je possède une fortune d'environ 3 300 000 pièces d'or et ma société vaut environ 6 000 000 de pièces d'or. J'ai des comptoirs dans 20 villes sur 24. Ma flotte se compose de 18 navires : 1 snaikka, 15 crayers et 2 cogues. Dans ma ville de départ, Gdansk, je possède 2 entrepôts, 3 maisons à colombage, 3 maisons à pignon et 3 maisons de négociant. J'ai également construit 6 puits, l'école et l'hôtel des monnaies. Concernant les industries, j'ai 4 fermes de bétail, 2 brasseries, 1 ferme de céréales, 3 fabricants de brai. J'ai également financé deux agrandissements de l'église et découvert 8 villes dans l'espace méditerranéen.

Aux alentours du 1er décembre 1301, j'ai sauvegardé ma partie et joué sans chercher à faire quoi que ce soit de particulier. J'ai alors perdu les élections avec 30 voix contre 34 à mon adversaire. J'avais pourtant organisé une fête fin novembre. J'ai alors rejoué la partie en essayant de tout faire pour améliorer ma reconnaissance, sachant que je n'étais pas très loin du but :
- une semaine avant les élections, j'ai arrêté de vendre les marchandises de mon comptoir à la ville, afin de créer le besoin. Deux jours avant les élections, le 10 donc, j'ai vendu les marchandises qui manquaient en grande quantité : entre 30 et 50 tonneaux ou boisseaux.

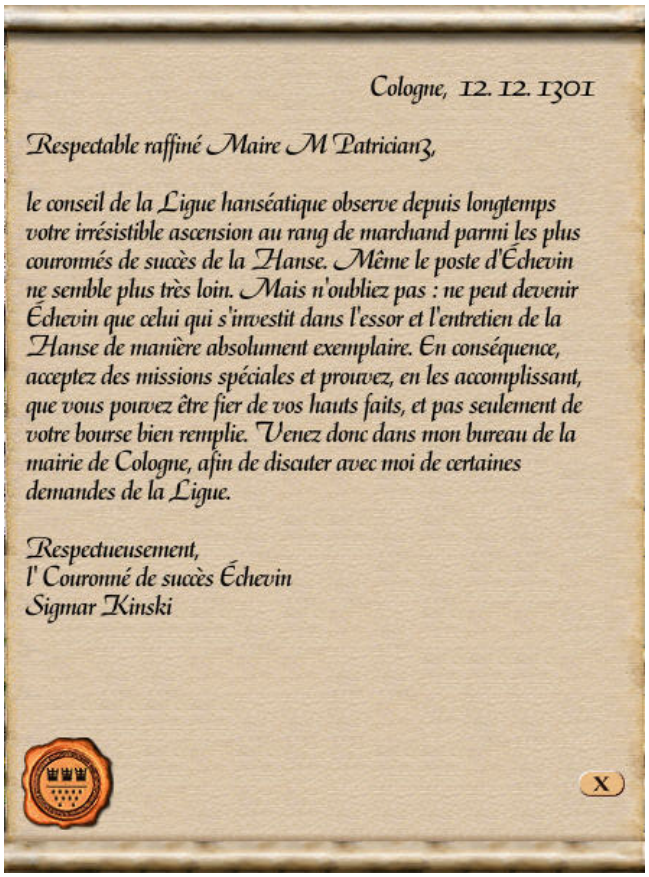
– la veille des élections, j'ai fait don de quelques marchandises pour les mendiants, à l'église, et j'ai fait un don de 30 000 pièces d'or.

Et cela a marché (figure 21a). Soyez donc particulièrement vigilant les jours précédant les élections.

Du même coup, j'ai reçu le courrier de l'échevin m'invitant à aller lui rendre visite (figure 21b), ce qui signifie que j'ai accès aux missions de candidat au poste d'échevin.



(a) Résultats des élections du maire



(b) Invitation de l'échevin

FIGURE 21 – Élection du maire

11.2 Les missions de l'échevin

Une fois que vous êtes maire et que vous avez reçu le courrier de l'échevin vous invitant à lui rendre visite, vous avez accès aux missions de l'échevin.

Les missions varient selon les moments et selon les parties, mais vous avez toujours le choix entre 3 à 5 missions. Je vous en donne donc une liste ici qui n'est pas forcément exhaustive.

Une fois que vous acceptez une mission, vous devez l'accomplir, ou tout au moins aller jusqu'à la fin du temps imparti pour cette mission, avant d'en accepter une autre. Sauvegardez donc avant d'accepter une mission, ce qui vous permettra de revenir en arrière si finalement vous vous rendez compte que la mission ne vous intéresse pas.

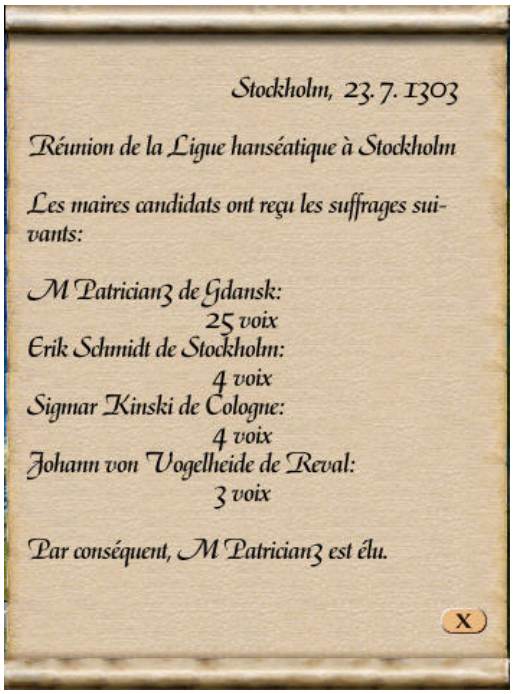
Vous devrez remplir 2 ou 3 missions, voire plus en fonction de la difficulté de chacune, avant d'avoir le statut de candidat au poste d'échevin. Certaines missions peuvent durer longtemps et vous devrez peut-être affronter une nouvelle fois (ou plusieurs) les élections au poste de maire et les remporter. Si vous perdez votre poste de maire, vous ne pouvez plus prétendre au poste d'échevin.

Les missions de l'échevin sont multiples :

– **construction d'une voie de terre entre deux villes**
– **fondation d'une nouvelle colonie**
– approvisionnement d'une ville
– **chasse au pirate**
– **cachette de pirates**

Après quelques missions réussies, vous pourrez constater votre position pour les prochaines élections d'échevin (voir l'hôtel de ville - Informations Hanse). Si vous êtes premier sur la liste, vous aurez de fortes chances d'être élu.

Si vous êtes élu (figure 22a), vous aurez droit à une vidéo (figure 22a). Et si votre objectif était de devenir échevin, vous aurez également droit à la vidéo de l'objectif final (figure 22c) et au tableau final (figure 22d).



(a) Résultats des élections de l'échevin

(b) Vidéo après élections

(c) Objectif atteint

(d) Tableau final

FIGURE 22 – Devenir échevin

11.3 Construction d'une voie de terre

La mission de construction d'une voie de terre (figure 23a page 69) fait partie des missions plutôt faciles. Vous n'obtenez le détail de la mission qu'une fois que vous l'avez acceptée (figure 23b page 69).

On vous informera alors des deux villes que vous devrez relier, des marchandises que vous devrez livrer et de la date maximale de fin de la mission. Vous pouvez livrer vos marchandises dans l'une ou l'autre des deux villes, auprès de l'émissaire du Prince, aux portes de la ville.

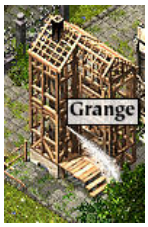
Si vous ne terminez pas la construction avant la date prévue : c'est l'échec !

Prévoyez donc d'avoir suffisamment de marchandises en stock ou en production. L'idéal est de disposer déjà d'un peu de marchandises dans l'une des deux villes pour pouvoir commencer les travaux dès l'acceptation de la mission car le temps est compté. Vous ne devez pas avoir de période de chômage (ou très peu), autrement dit toujours avoir des marchandises en stock dans l'une des deux villes (figure 23c page 69).

Pour la construction de la voie de terre entre Cologne et Brême, la mission doit être accomplie en 7 mois environ.

Les différentes marchandises nécessaires sont (quantité variable selon les villes à relier) : bois, chanvre, métal, tuiles.

Construction de la grange :



Une fois la voie de terre terminée, il ne manque plus qu'à attendre la construction des granges. Compter environ 3 semaines.

Enfin, la voie de terre est terminée et une petite vidéo vous annonce que vous avez rempli votre mission (figure 23d page 69).

11.4 Fondation d'une colonie

> *La mission de fondation d'une colonie est difficile et longue, mais si vous la réussissez, vous deviendrez souverain de cette ville à vie !*

Vous pouvez fonder jusqu'à deux colonies par partie (figures 24a et 24b page 70). En plus de la ville dont vous êtes maire, vous avez donc la possibilité d'être souverain de 3 villes !

L'emplacement de la colonie ne sera dévoilé qu'une fois que vous aurez accepté la mission (figure 24c page 70). La durée de la mission est longue, soyez donc prêt à vous investir un maximum dans votre colonie : vous devrez y construire tous les bâtiments de la ville, des logements et des industries et attirer des habitants pour remporter la mission, le tout dans une durée limitée.

Concrètement, lorsque vous entrez dans la ville, il n'y a rien. Vous devez commencez par construire la halle (50 Tuiles, 20 bois, 20 métal). Dès lors vous pouvez construire les bâtiments relatifs au comptoir (comptoir et logements, entrepôt).

Les autres bâtiments municipaux ne sont disponibles qu'un à la fois : Halle -> Hôtel de Ville -> Forge -> Arsenal -> Remparts

Une fois les remparts construits (il faut lancer la construction de tous les remparts, mais il ne faut pas forcément que tous soient réalisés), de nouvelles possibilités apparaissent : rues, puits, taverne (50 tuiles, 20 bois, 20 métal, disponibilité immédiate), chantier naval (75 tuiles, 30 bois, 20 métal, 50 chanvre, 8 semaines), bombarde portuaire, bombarde des portes, mâchicoulis.

Puis, une fois la taverne ET le chantier naval construits (ou démarrés), la construction de l'église devient possible : 80 tuiles, 50 bois, 50 métal.

Enfin, après le démarrage de l'église, vous aurez accès aux autres bâtiments municipaux : école, hôtel des monnaies, hôpital, chapelle.

La construction des remparts demande beaucoup d'argent (environ 100 000). Comme la ville n'en possède pas au départ, vous devrez donner de l'argent par l'intermédiaire de l'hôtel de ville.

Pour réussir cette mission, il faut donc disposer de bâtiments de production (bois, métal, tuiles essentiellement), de navires dédiés au transport de ces marchandises jusqu'à la colonie, et d'argent, le tout en continuant à commercer et à développer les autres villes.

N'oubliez pas que vous ne pouvez construire que 5 bâtiments à la fois. Sachez néanmoins que vous pouvez déposer vos marchandises au port dès que vous aurez lancé la construction de la Halle. En effet, le prix d'achat et de vente de toutes les marchandises est de 0. Par contre, s'il s'agit de marchandises alimentaires (bière, vin, viande, poisson, miel, céréales) ou de marchandises usuelles (peaux, cuir, poterie, étoffes), elles risquent d'être consommées par la population.

Une fois l'objectif de population atteint (et la construction des remparts terminée), la mission est accomplie et vous recevez un message vous le confirmant (figure 24d page 70).

Commentaire sur le site :

Quand vous avez entamé la construction de l'hôtel de ville de votre colonie, un bâtiment devient très intéressant pour faire de l'argent, c'est la vente et l'achat d'actions de votre société ! En effet, comme vous êtes en général aussi le maire de votre ville principale, vous pouvez, en début de mois, prendre tout l'argent de la caisse de la ville dans votre trésor, attendre le lendemain que le banquier mette sa base de calcul à jour, et, à ce moment-là, vous vendez des actions de votre société (qui coûte très cher). Le banquier vous donne alors beaucoup d'argent en échange de 5, 10, 15 ou 20% de votre société. Vous remettez alors l'argent pris dans la caisse (donc, ni vu, ni connu) et si vous avez beaucoup de trésorerie, vous pouvez la dissimuler en faisant un don à votre nouvelle colonie. Cet argent disparaît alors de la valeur de votre société (qui coûte alors peu cher). Deux mois plus tard, le banquier sera prêt à se faire racheter ses actions. Si votre société a peu évolué (comparativement à sa valeur initiale), vous allez racheter vos actions à un faible prix. Vous aurez donc empoché la différence !

Exemple pratique : Trésorerie de votre société : 500 000 or. Valeur de votre société : 2 000 000 or (bâteaux, entreprises, dont la trésorerie...). Vous prenez dans la caisse de votre ville principale le trésor : 400 000 or en plus. Nouvelle valeur de votre société : 2 400 000 or. Vous vendez 5% de votre société au banquier qui vous donne : 120 000 or. Vous remettez alors les 400 000 or pris à la ville. Deux mois plus tard, votre société a évolué et vaut : 2 200 000 or. Votre trésorerie est de 600 000 or. Vous mettez toute votre trésorerie dans l'hôtel de ville de votre colonie. Votre société ne vaut plus alors que 1 600 000 or. Le banquier veut alors vendre ses 5% d'actions pour 80 000 or. Vous reprenez alors rapidement cet argent dans l'hôtel de ville de votre colonie et vous rachetez ces 5% d'actions.

Bilan : vous avez vendu 5% d'actions au prix de 120 000 or et vous les avez racheté 2 mois plus tard au prix de 80 000 or. Vous avez donc gagné 40 000 or sans rien faire.

Vous pouvez renouveler l'opération autant de fois que vous le voulez (le banquier achète et vend environ tous les deux mois).

C'est d'autant plus intéressant que vous avez de la trésorerie et que la vraie valeur de votre société est beaucoup plus importante que la valeur que vous pouvez simuler en cachant cette trésorerie dans votre colonie.

Autre truc : attention aux dividendes qui sont payables le 1er du mois environ tous les trois mois je crois. Je n'ai pas encore cerné tout le mécanisme, mais on peut se débrouiller pour faire croire que la société a perdu de la valeur entre le moment de l'achat des actions et le moment du paiement du dividende, en jouant sur ces variations de trésorerie. Dans ce cas, rien à payer !

11.5 Chasse au pirate

La mission de chasse au pirate de l'échevin est plus difficile qu'une ***simple chasse au pirate*** *(mission disponible dans les tavernes).*

La mission (figure 25a page 71) n'est pas très difficile si vous disposez d'un navire bien équipé. De plus, votre reconnaissance augmente sensiblement, mais pas très longtemps.

Quelques missions de ce genre peuvent suffire à atteindre le niveau de candidat au poste d'échevin.

Lorsque vous acceptez la mission, vous obtenez davantage d'informations sur le pirate que vous devrez trouver (figure 25b page 71).

Vous devez alors trouver le bateau et l'affronter en combat naval. Si vous choisissez de le couler (comme moi), quelques jours après vous obtenez une petite animation vidéo qui vous confirme la réalisation de la mission (figure 25c page 71).

11.6 Cachette de pirates

> *Cette mission est beaucoup plus difficile qu'une chasse aux pirates. Ici, c'est une cachette, autrement dit une ville, que vous devez attaquer.*

Vous devrez disposer de plusieurs navires bien équipés pour remporter cette mission.

Vous pouvez procéder en plusieurs étapes :
- attaque et destruction des navires
- destruction des bombardes et canons portuaires
- attaque de la ville proprement dite

Commencez par accepter la mission de l'échevin (figure 26a page 72). Vous recevrez alors votre lettre de mission (figure 26b page 72). Vous recevrez également une carte marquant l'emplacement de la cachette de pirates (figure 26c page 72).

Une fois à proximité de la ville, celle-ci se matérialisera par un point noir sur la carte. Vous pourrez alors l'attaquer avec un ou plusieurs navires.

Si vous réussissez cette mission, votre reconnaissance augmente considérablement et vous remportez en plus une coquette somme.

12 Guide du pirate

Cette section a pour vocation de vous donner le maximum d'informations concernant la carrière de pirate[9].

La première façon de fricoter avec des pirates, c'est d'abord d'en rencontrer à la taverne et lui confier un navire (voir **location de navires**). Ensuite, vous pouvez faire la mission d'**attaque d'un concurrent**. Enfin, vous pouvez mener des activités de pirate par vous-même. Dans tous les cas, vous devrez hisser le drapeau noir.

Hisser le drapeau noir

Il faut un capitaine sur le navire puis aller dans un endroit où il n'y a pas de navire aux alentours. Cliquer sur l'icône « équipage » du navire (celui où on voit un marin) et cliquer sur « pirate ». Si le bouton « pirate » n'est pas accessible, c'est qu'il n'y a pas de capitaine ou qu'il y a un navire dans les environs.

Attention, lors de l'attaque, il est préférable qu'il n'y ait pas d'autres navires dans les environs sous peine de recevoir une accusation, qui peut aboutir à une amende et une baisse de la popularité. Changer le nom du navire est un autre moyen de ne pas subir d'accusation.

Si vous pénétrez dans une ville lorsque le pavillon noir est hissé, vous attaquez la ville. Si vous voulez seulement y passer sans l'attaquer, il faut redevenir « civil » en faisant la même méthode que pour hisser le pavillon noir.

De la même manière, il est possible de faire un convoi de pirates. A priori, faire d'abord le **convoi**, et ensuite hisser le drapeau noir.

9. Pour rédiger cette section, j'ai fait une synthèse des différents messages que j'ai pu trouver dans les forums et de quelques autres informations.

Attaquer une ville

Il semble que l'attaque d'une ville soit très lucrative, à condition que celle-ci ne possède pas de canons ou bombardes portuaires en nombre suffisant pour protéger tout le port.

Selon les témoignages, il est conseillé de ne pas laisser la commande d'attaque automatique au capitaine... Il ne tire que d'un côté du navire et se « viande » souvent dans le décor ou un autre bateau, même allié !

Il semble aussi qu'il existe un bug : après l'attaque d'une ville, vous recevrez un message vous annonçant le montant pillé, auquel il est ajouté beaucoup de zéros. Il ne faut considérer que les 6 premiers chiffres.

Attaquer une ville

Il semble qu'une petite prière avant et après l'embauche d'un capitaine pirate évite de se faire accuser d'avoir commis un crime...

Lorsque vous capturez une Snaikka, faites-la réparer, armez-la et confiez-la à un pirate. C'est plus rentable que de vendre la Snaikka aux enchères, qui aurait été achetée par un marchand concurrent, et le pirate attaquera vos concurrents. Il semble qu'après un certain temps, le navire « disparaisse », c'est à dire que le pirate prend la poudre d'escampette. Libre à vous de le capturer à nouveau et de le confier à un autre pirate.

Commentaire sur le site :

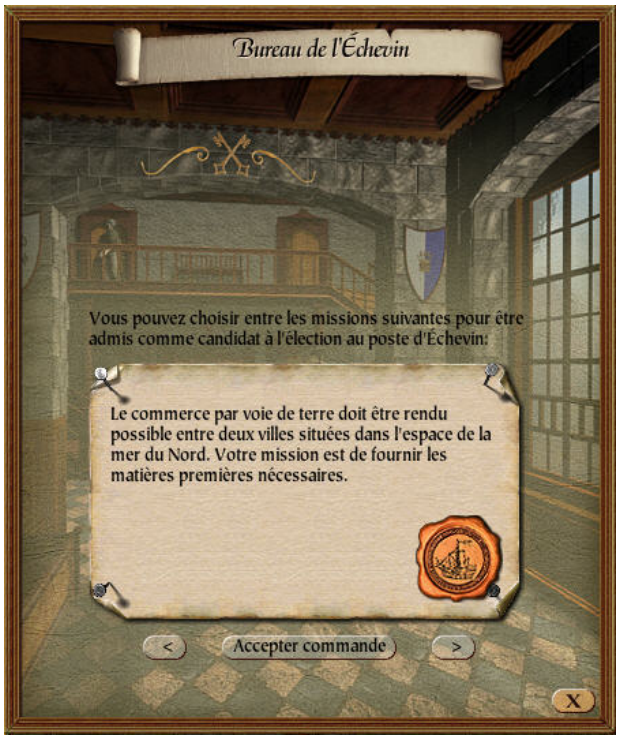
Il arrive que le bateau cédé à un pirate se fasse lui-même aborder par un marchand qui a le dessus sur lui dans une bataille. L'affaire est alors connue et vous ne tarderez pas à recevoir une mise en accusation. Un bon truc est alors : laisser vos navires pirate faire quelques prises, puis ensuite les prendre en chasse vous-même. Cette prise en chasse vous permettra d'accroître votre réputation dans toute la hanse. Un bon conseil : il est plus intéressant d'attaquer alors votre propre bateau pirate après qu'il a lui-même attaqué un bateau et qu'il vous a payé un fort dividende (car la cargaison est alors précieuse). Après chaque attaque, le pirate retourne vers une même cachette pour y déposer les marchandises prises et réparer son bateau. Il est donc utile de repérer (en le suivant innocemment) les cachettes des navires pirates qui travaillent pour vous. Ainsi, quand vous avez décidé que le pirate a fait son temps et qu'il vient de prendre une précieuse cargaison, vous pouvez l'attendre devant sa cachette et l'attaquer vous-même.

Bénéfice :

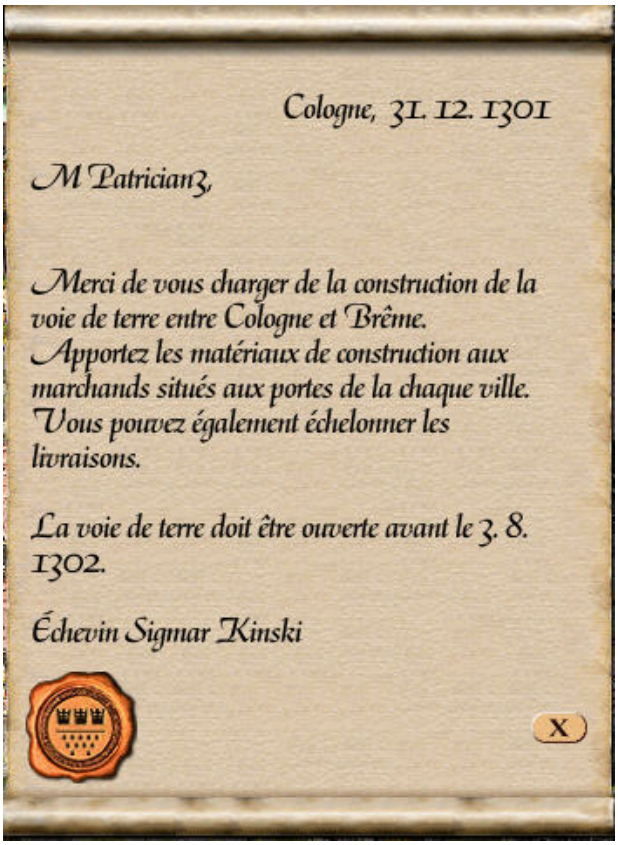
- *votre réputation augmente*
- *vous récupérez votre bateau (que vous pourrez re-proposer à un autre pirate)*
- *vous récupérez aussi les marchandises prises*

Inconvénient :

- *Évidemment, le pirate ayant été pris en traître, il ne veut pas de sitôt se réengager pour vous dans la taverne où vous l'aviez recruté (mais je n'ai pas mesuré combien de temps ça dure) — il me semble toutefois qu'au bout d'un certain temps, un autre pirate propose à nouveau ses services (à confirmer).*
- *Je présuppose bien sûr que vous gagnez la bataille contre le pirate ! C'est à dire en particulier que vous arrivez à le rattraper, car ils sont rapides ces bougres ! C'est pourquoi, personnellement, je ne confie aux pirates que des bateaux de 1er niveau (ex : crayer à 28 marins) et que je garde les meilleurs crayers construits dans les arsenaux (crayer à 31 puis 35 marins) pour ma propre flotte, afin d'avoir toujours la supériorité avec un capitaine de rapidité 5.*



(a) Mission de construction d'une voie de terre

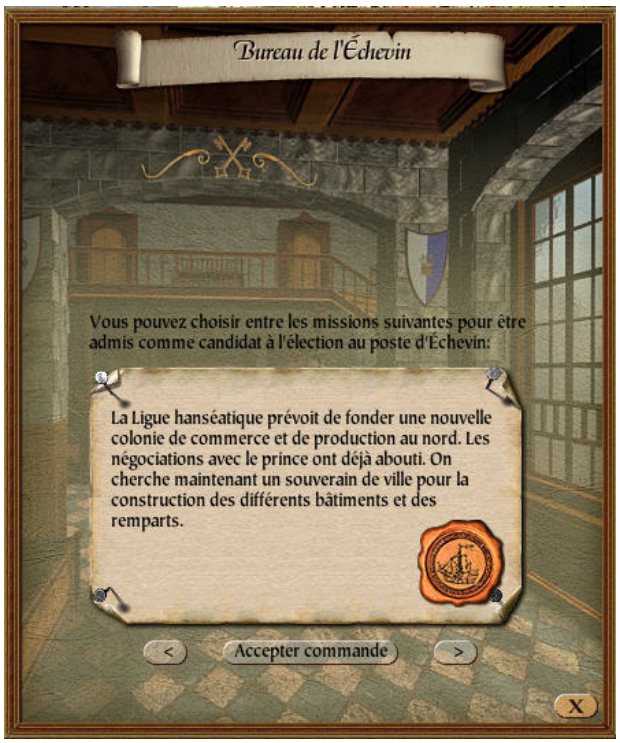


(b) Détail de la mission

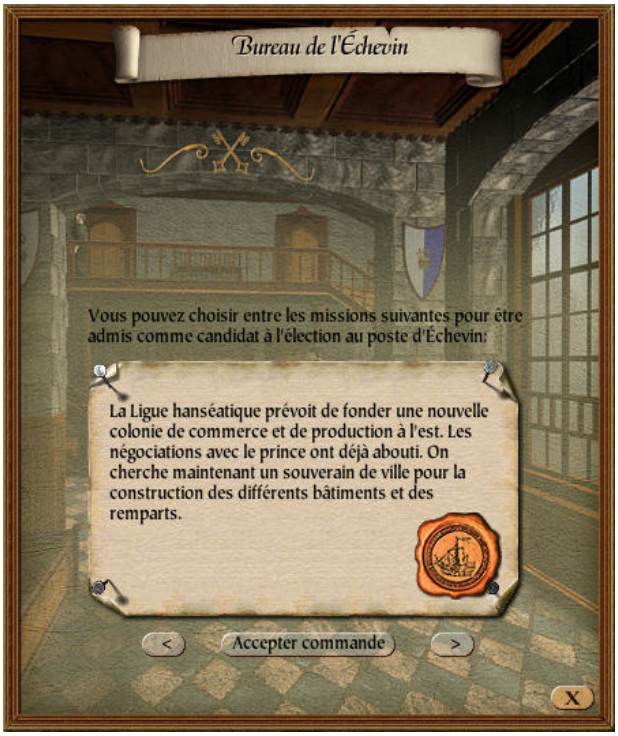
(c) Marchandises pour la mission

(d) Vidéo pour une construction réussie

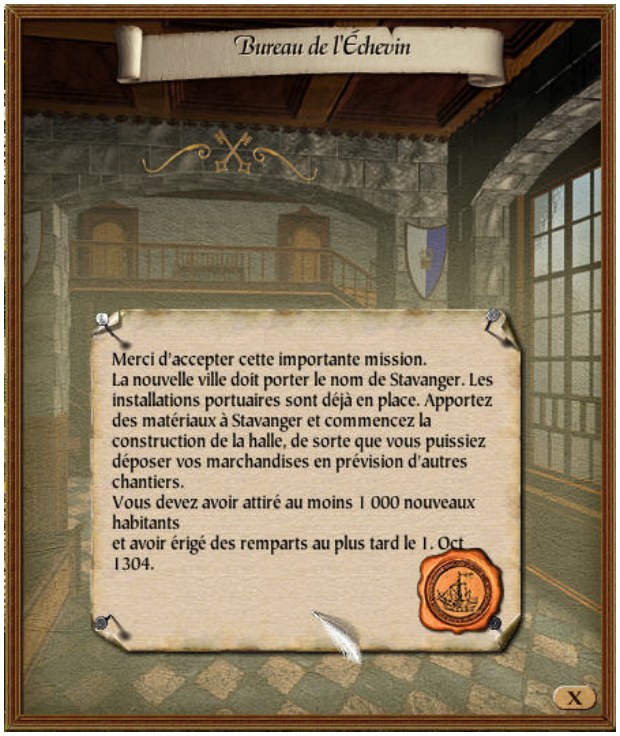
FIGURE 23 – Construction d'une voie de terre



(a) Fonder une première colonie



(b) Fonder une deuxième colonie



(c) Détail de la mission de fondation d'une colonie

(d) Fondation de la colonie réussie

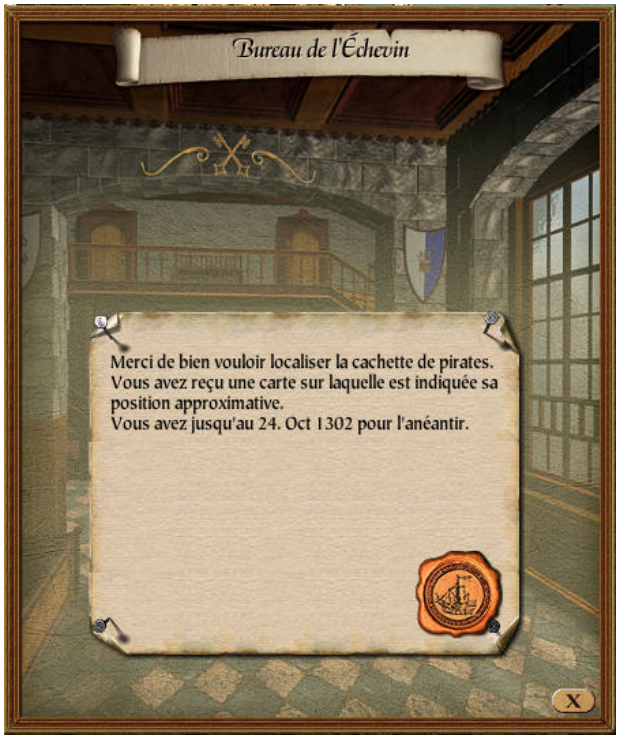
FIGURE 24 – Construction d'une voie de terre

(a) Mission de chasse au pirate

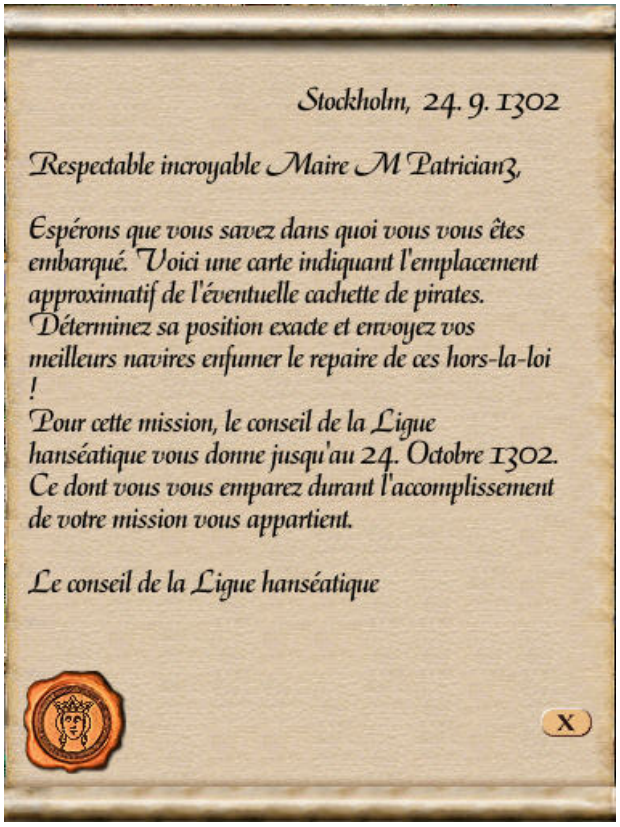
(b) Détail de la mission

(c) Mission accomplie

FIGURE 25 – Chasse au pirate



(a) Mission de la cachette de pirates



(b) Lettre pour la mission

(c) Carte de la cachette

FIGURE 26 – Cachette de pirates