

Chip

ETHNOS

DISQUETTES AMSTRAD
CPC 464-664-6128

ETHNOS

Extrait de "Chroniques de Tsakalan", livre II, 3^e époque par Alvico dit le sage (*)

« ...On advint en terre de Tsakalan moult grands malheurs. L'empereur Xia San, Grand Prêtre de la lune, Protégé de Od, âgé de 258 ans fut rappelé par Kikashi au Royaume des Ombres Eternelles. Od en fut très grandement peiné.

Alors les cieux se couvrirent de sombres nuées et les lacs des terres supérieures se déversèrent sur Tsakala six fois six lunes durant. Et les récoltes pourrirent et rats, serpents et moult vermines envahirent les hommes. Puis survint la Grande Famine et la Mort Noire revint comme aux temps d'Argan le Sorcier. Partout, révoltes, morts et maladies... L'empire de Tsakalan s'effondrait comme la poutre rongée par le ver blanc.

Et suivirent des temps de grandes désolations car les villages se vidaient et pour survivre la plupart des clans durent prendre la route et devinrent nomades. A cette époque étaient quatre grandes familles : les Tsakals, fils de Xia San, les Amstrides, anciens trésoriers de l'empire, les Vardes, capitaines de l'armée Tsakalane et la nôtre, chanceliers de père en fils de l'empire. Les Tsakals, à force d'intrigues, s'entretuèrent pour garder le pouvoir. Les Vardes s'allièrent aux Amstrides pour nous chasser et nous dûmes vivre caché sept ans dans le château du Haut-Ergath.

C'est sur la plus haute tour de cette citadelle que l'ancien chancelier fut frappé par la foudre et Olmoth, qui donne longue vie, et lut, derrière l'œil d'Od, son destin : il devait fédérer le clan Amstride et le nôtre pour reconstruire la force de Tsakalan... » Vous êtes cet ancien chancelier...

(*) Un descendant, à la sixième génération, de votre noble dynastie.

Déroulement d'une partie :

Après avoir choisi votre milieu et le type de gouvernement souhaité, l'état de votre civilisation ainsi que celle des Amstrides apparaît.

Choisissez alors l'option puis la sous-option (Ex : 1 → Politique intérieure – 3 → Culture). Vous pouvez effectuer ceci un nombre limité de fois, dépendant de la stimulation de votre peuple. Puis des événements plus ou moins aléatoires affectants votre civilisation peuvent avoir lieu (disette, émeutes, coup d'état militaire, criquets...). Puis l'ordinateur décide des choix pour sa civilisation et subit des avatars semblables aux vôtres.

Dix ans se sont écoulés : un nouveau tour de jeu commence. Au bout de 1 000 ans vos risques de mourir deviennent très importants.

A tout moment dans le jeu, il est possible en appuyant sur ESC de Sauvegarder ou de Charger une partie en cours.

Stratégie de jeu :

Il convient d'abord de développer votre économie, la stimulation de votre peuple augmentera, la prospérité économique permettant aussi de stabiliser votre société. Or une société stable est plus forte économiquement... Parallèlement, il est utile de développer les secteurs faibles de votre civilisation en fonction des réactions de l'ordinateur.

Attention, il ne s'agit pas de détruire la civilisation adverse mais de réaliser une fédération : si la société amstrides est trop faible, lors de la fédération, vous n'obtiendrez qu'un score médiocre.

Votre score final, si vous réussissez la fédération ou bien si vous mourez avant en fonction de l'état de votre civilisation ainsi que du nombre de villes que la fédération ou votre civilisation possède.

NB : Les flèches clignotantes en bas à droite de l'écran signifient qu'il faut appuyer sur la touche espace.

En tapant "O" dans les options, vous sautez votre tour.

Politique intérieure

1 → Economie :

Augmente le choix en options (stimulation), stabilise la civilisation, renforce l'économie.

2 → Pouvoir :

Exécution plus rapide des ordres, renforcement de la cohésion culturelle, de la confiance dans le pouvoir. Cependant, si ces deux facteurs sont faibles, il y a risque d'émeutes lorsque vous augmenterez la force du pouvoir.

3 → Culture :

Développement de l'activité culturelle (Sciences et Arts) et augmentation de la cohésion culturelle. Permet l'aide des Dieux et le changement d'activité.

4 → Armée :

Renforce l'autorité et augmente le potentiel militaire.

5 → Sédentarisation :

Augmente la vulnérabilité et diminue le potentiel économique (sur le moment). Cela permet cependant à la société de se développer. C'est une étape presque obligatoire.

6 → Changement d'activité :

Permet de faire évoluer votre société. Vous ne pouvez fédérer que deux civilisations ayant un degré suffisant de maturité. Dans les autres cas, il y a conflit entre les deux civilisations ou bien rien ne se passe.

7 → Changement de pouvoir :

N'utilisez cette option que si votre civilisation est trop instable (émeutes, coup-d'états).

8 → Urbanisation :

Vous ne créez des villes que si votre peuple possède une activité assez évoluée sédentaire (commerçants, marins, paysans, voir même guerriers). L'urbanisation favorise l'économie mais affaiblit les armées.

Civilisation Amstride / votre civilisation :

Donne l'état des civilisations.

Politique extérieure :

1 → Guerre économique :

Causes : L'ennemi est plus riche que vous ou le devient.

Méthodes : Le ruiner par un blocus.

Conditions : Posséder une économie forte.

2 → Guerre idéologique :

Causes : L'ennemi a tort, vous pas.

Méthodes : Le convaincre en le tuant.

Conditions : Posséder soi-même de forts facteurs idéologiques : cohésion culturelle, culture, confiance dans le pouvoir.

3 → Guerre d'Annexion :

Causes : les villes amstrides sont à vous.

Méthodes : Reconquête des villes.

Conditions : Il faut avoir une armée très forte et une bonne économie.

4 → Subversion :

En envoyant des agents agitateurs chez les Amstrides, vous diminuez la cohésion culturelle et la confiance dans le pouvoir préparant ainsi le terrain à la guerre civile ou à une guerre idéologique.

Cependant, si vos propres facteurs idéologiques sont faibles, vos agents peuvent se retourner contre vous.







5-6-7 → Traités :

Il convient d'agir de façon saine et réaliste : en l'occurrence, il faut être cynique, lâche, hypocrite, traître, menteur et calculateur par exemple, signez un traité d'échanges culturels puis envoyez des agitateurs et, au bout de 40 ans, déclenchez une guerre idéologique, les échanges culturels diminuant la cohésion culturelle du peuple. Les traités diminuent les risques de guerre durant 40 ans, ce qui peut être un inconvénient. Rompre un traité en déclarant une guerre est néfaste si la guerre ne se déclenche pas.

8 → Fédération :

Comme il a été dit précédemment, on ne peut fédérer que deux sociétés suffisamment proches et matures. Pour se fédérer, il faut avoir signé des traités récemment et avoir fait ou subi moins d'une guerre par 70 années.

Différentes possibilités de fédération :

	Ch.				
Chasseurs		Gu.			
Guerriers			Ma.		
Marins	○		F	Pa.	
Paysans	○		F	F	Co.
Commerçants	○		○	F	F

Aide des Dieux :

Les dieux forment la 3^e force de ce monde. Chaque dieu possède des attributs propres et peut dans certains cas protéger les hommes. Vous pouvez tout d'abord prier un dieu pour se le concilier en vous servant d'un dieu intercesseur. Les sacrifices humains permettent aussi de se concilier les dieux, plus aisément mais diminuent la cohésion culturelle. Enfin, l'aide des dieux proprement dites, peut être soit positive (amélioration de l'économie, de la culture, de la force armée...) ou bien contre les Armstrides. Auquel cas, ce sont les secteurs armstrides qui diminueront.

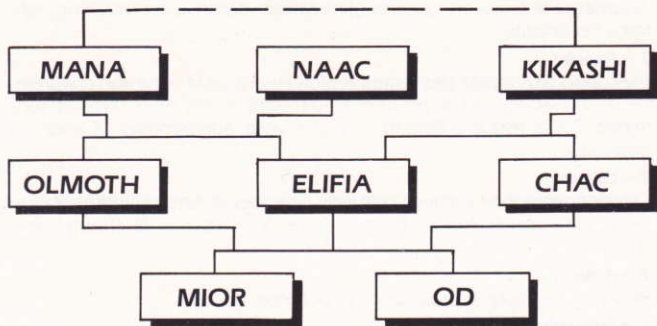
Cependant, le dieu que vous invoquez peut aussi protéger les Amstrides, ce qui dans ce cas est plutôt mauvais pour vous.

L'attention qu'un dieu vous accordera est proportionnelle à vos relations avec ce dieu mais aussi à votre niveau culturel et votre cohésion culturelle (i.e. votre foi).

L'arbre généalogique suivant permet d'utiliser au mieux les affinités entre les dieux. Si vos relations avec Olmoth sont moyennes mais que vous êtes allié avec Mana, vous pouvez tirer parti du fait que c'est sa fille et prier Olmoth par l'intermédiaire de Mana.

NB : Les différentes relations entre les dieux sont loin d'être morales mais les dieux sont au-dessus des lois humaines...

Arbre généalogique des dieux



Extraits du "Codex des hiérodoules"

« Depuis l'infinité des temps, Od était. Depuis l'infinité des temps, Mior était. Puis Mer et Cieus s'unirent et de leur union jaillit la lumière d'Olmoth. Ils purent alors se voir et créèrent la Beauté de l'Art, Elifia. Puis naquit Chac le dieu de la Terre, sorti de l'écume de la Mer »... « Elifia et Chac s'aimèrent. Ainsi de la Beauté et de l'Abondance, naquit la Mort, la Haine et la guerre, Kikashi. Elifia, en voyant ce fils monstrueux, choisit Olmoth comme nouvel époux et fit naître Mana »... « Rien, hors les dieux n'existaient dans le cosmos. Mana en jouant à la lance avec Kikashi creva un œil d'Od. En tombant sur ce sol, les gouttes de son sang donnèrent la vie et sous l'haleine de Mana, les êtres s'animèrent. Enfin, vinrent les hommes par les larmes d'Elifia mettant au monde Naac, l'Intelligence.

OD :

Le grand dieu du Ciel dont l'œil omniscient réchauffe la terre de son regard. Il est l'ennemi des humains depuis la grande faute de Mana.

MIOR :

Déesse de la mer, protectrice des marins, amoureuse de la paix, femme d'Od.

OLMOTH :

Prince de la lumière, celui qui éclaire l'œil d'Od, son premier fils et plus fidèle serviteur. C'est le mari d'Elifia et son frère.

ELIFIA :

Déesse de l'Amour et de l'Art, une petite garce chez les Immortels.

CHAC :

Le vieux dieu de la Terre. Protecteur des paysans, il apporte la pluie en faisant chanter ces grenouilles sacrées.

KIKASHI :

Maître de la haine, dieu de la mort et de la guerre, des esprits sûrement malins disent qu'il couche avec Mana.

MANA :

Déesse de la Vie, créatrice des hommes, protectrice des chasseurs.

NAAC :

Dieu ou déesse, nul ne le sait sauf Elifia protégeant les Commerçants et les Voleurs. C'est aussi le Dieu de l'Intelligence.



Si vous avez créé un programme de jeu et que vous jugez qu'il peut être commercialisé, n'hésitez pas à nous contacter. Ce sera peut-être le début d'une grande coopération.

TEL. : 43.57.26.03

Copyright **Chip** novembre 1986.
Reproductions strictement interdites ;
loi du 11 mars 1957.

Tous droits de reproduction, traduction, adaptation et location réservés pour tous pays.