

Version : mise à jour du 21/5/2011
Compatibilité : jeu de base et extension
Auteur : Hermès, fire-snake

LES GUIDES D'ANNOPIEDIA.NET
CAMPAGNE – CHAPITRE VIII
« LES PILIERS DE LA JUSTICE »

CHAPITRE VIII – LES PILIERS DE LA JUSTICE

Objectif

Achievez la construction de la cathédrale, bien que le temps joue contre vous, et mettez un terme définitif aux agissements du Cardinal Lucius.

Méthode présentée par Hermès

Voici de quoi réussir le chapitre VIII de la campagne en mode difficile du premier coup !

Déjà, sachez qu'il est tout à fait possible de boucler la quête sans construire une seule maison supplémentaire ni coloniser une autre île (du moins avant la fin de la construction de la cathédrale où on peut enfin se concentrer sur les Nobles).

Et avant toute chose, n'oubliez pas que vous pouvez ralentir le temps, ça peut aider pour donner plusieurs ordres quasiment en même temps et éviter les "temps morts", et aussi l'accélérer pour lorsqu'il n'y a rien à faire.

Pendant les différentes phases de construction, vous aurez plein d'espions à trouver, donc attention, si vous en ratez un, un de vos bâtiments sera détruit, ça ne devrait pas être trop grave mais du coup vous ne validerez pas toutes les quêtes secondaires. De toute façon ils sont tous localisés aux alentours de la cathédrale, donc pas besoin de vous éparpiller partout.

Étape 1 – les préparatifs

- a. Mettre l'évolution des maisons en manuel, comme le préconise Northburg.
- b. Mettre les taxes dans le vert pour faire revenir le nombre d'habitants au max.
- c. Reconstruire 2 places de marché manquantes pour récupérer quelques paysans en plus (il n'en restera que deux "hors de portée" près de la cathédrale qui pourront être supprimées).
- d. Devant le surplus de paysans, construisez deux cabanes de pêcheur au nord à côté des autres.
- e. Placer une ou deux cabanes de bûcheron près des marchés au nord-est pour augmenter la production de bois (nécessaire pour la première phase de la cathédrale).
- f. Placer un autre bûcheron sur l'île au nord pour anticiper et avoir un peu de bois de réserve.

- g. Cliquer sur le palais du vizir pour déclencher la quête de sauvetage des naufragés, et aller les récupérer avec le bateau.
- h. Relancer les bâtiments à sec comme le demande Northburg.
- i. Une fois les habitants revenus au max, remettre les taxes dans le jaune (ça peut être long pour les paysans, il faut le temps que les cabanes en ruine se reconstruisent).
- j. Normalement vous devriez avoir amené les naufragés au vizir, et il vous aura donné des charpentiers qui accéléreront la construction de la première phase de la cathédrale. Ramenez-les sur votre île et transférez-les à votre entrepôt.
- k. Lancer la production d'outils en construisant une nouvelle chaîne avec le gisement de fer juste au-dessus du port (attention à ce que le fondeur de fer puisse accéder à la fois à la mine ET à un entrepôt, sinon ça ne décolle pas). N'oubliez pas le charbonnier.
- l. Créez une autre chaîne d'outils sur votre seconde île mais avec un seul ouvrier au lieu de deux (n'oubliez pas le charbonnier non plus). Une fois sa production lancée à 100%, secondez-le avec un fabricant d'armes, vous en aurez besoin. N'oubliez pas de modifier votre route commerciale pour amener les outils sur votre colonie !
- m. Dès que vous avez 5 minutes, posez une ferme de chanvre et un atelier de cordier.
- n. Normalement vous devriez avoir assez de matériaux d'avance pour répondre aux deux quêtes de Marie d'Artois. Si vous n'avez pas assez de stock pour ces quêtes (notamment les vêtements de lin je pense), empêchez vos habitants de taper dans les stocks le temps d'avoir le compte juste, puis permettez-leur à nouveau de se servir (au besoin, un petit coup d'impôts dans le vert pour faire revenir ceux qui seraient éventuellement partis).
- o. Une fois les quêtes de Marie terminées, elle vous donne un objet qui diminuera l'entretien de la cathédrale, ramenez-le à votre port et transférez-le dans l'entrepôt.
- p. Enfin, lancez le début de la première phase de construction. Lucius a pris de l'avance, mais selon les événements, en Difficile il doit rester entre 35 et 40 minutes, ça doit suffire.

Étape 2 - première phase de construction

Pendant que ça se construit, vous avez un peu le temps de souffler. Néanmoins, faut déjà bûcher sur la suite.

- a. En route donc, construisez dès que possible les carrières de pierre (sur votre colonie et l'île au nord -n'oubliez pas non plus de les ajouter à la route commerciale).
- b. Ça ne servira pas tout de suite, mais sur votre colonie orientale : ajoutez un entrepôt entre les deux gisements de quartz et posez une mine devant chacun. Faites amener le quartz à votre colonie par la route commerciale, ça servira pour fabriquer le verre, autant avoir du stock d'avance.
- c. Veillez sur vos stocks, voir si rien ne vient à manquer, mais à priori vous ne devriez pas avoir besoin de reconstruire quelque chose pour contenter vos habitants (ou peut-être deux fermes de chanvres et un fabricant de vêtements de lin).
- d. Dès que vous n'avez plus l'utilité d'un bâtiment, mettez-le veille (le chanvre et le cordier après avoir amené les cordes à Marie, idem pour le fabricant d'armes), ça fera quelques économies. Voire même, au besoin, détruisez-le carrément.

Étape 3 - deuxième phase de construction

- a. Dès que la première phase est construite, ça va lancer une autre série de quêtes auprès du vizir pour récupérer des hommes qui accéléreront là aussi la deuxième phase de la construction. Ne lancez cette deuxième phase que lorsque vous les avez dans votre port (normalement le stock de pierres devrait avoir augmenté suffisamment).
- b. La deuxième phase demandant de la pierre et plus du bois, détruisez les bûcherons au nord-est de votre île et installez-y deux verrières forestières. Ça prend de la place mais ça devrait passer (je ne pense pas qu'il soit possible d'en avoir plus). Ça fera un peu de stock et permettra à vos futures verreries de bien tourner dès le début.
- c. Lorsque la deuxième phase est lancée, voyez si vous avez assez de ressources pour placer les 5 verreries que Northburg vous demandera. Vous devriez avoir assez de stock d'avance en quartz et potasse pour qu'elles puissent toutes tourner à 100% et valider la quête (après si elles ne tournent plus à fond, ce n'est pas trop gênant).
- d. Si vos stocks d'outils sont suffisants, mettez en veille un fondeur de fer pour récupérer 10t de minerai de fer (assurez-vous d'avoir une route reliée

à la mine, mais ça doit déjà être le cas de celle au nord de votre île). Et mettez-les dans votre bateau pour ne pas qu'ils soient réutilisés (et bien sûr, remettez la production en route après), amenez-le minerai à votre colonie orientale dès que votre bateau à 5 minutes de libre.

- e. Un peu avant la fin de la seconde phase, arrêtez d'acheminer la pierre et les outils de votre île au nord pour augmenter un peu ses ressources.
- f. Dès que vous en avez assez, construisez une papeterie sur un emplacement de rivière et arrêtez-là dès que vous avez 15t.
- g. Cette phase se réalise assez rapidement normalement, même en Difficile il y a largement le temps de devancer Lucius.

Étape 4 - troisième phase de construction

- a. Dès le début, mettez un peu de bois et d'outils dans votre bateau (en plus du fer donc), juste assez pour coloniser une île (5t devraient suffire).
- b. Allez également chercher le papier sur votre île au nord pour le mettre sur votre bateau.
- c. Peu après la fin de la seconde phase, le vizir vous demandera de passer le voir ; allez-y donc, il vous remettra un coffre à transmettre à l'Académie de la Sagesse (à côté de votre île orientale).
- d. Problème : l'île est contrôlée par Lucius. Mais Akim, sur votre île orientale, dit avoir une solution, il vous demandera le papier en échange. Livrez-le (n'oubliez pas de rejoindre la route de son fort à votre colonie) mais gardez le bois et les outils à bord par contre !
- e. Une fois en possession du drapeau rouge, équipez-en votre bateau et accostez l'île de Lucius. Peu après, l'île sera détruite et le compteur de Lucius remontera de 20 minutes.
- f. Il faut ensuite construire un entrepôt sur cette île et le relier à l'Académie de la Sagesse. Vous récupérez ainsi un bouquin qui vous permettra d'accélérer la construction de la cathédrale et la terminer avant Lucius (parce que sans, même en ayant déjà du verre d'avance et en lançant la 3ème phase dès le début, c'est hyper limite en mode Difficile).
- g. En posant l'entrepôt vous devriez avoir récupéré le contrôle d'une ou deux fermes d'amandiers. Bah détruisez-les, ça coûte cher et de toute façon vous n'en aurez pas besoin 😊 (normalement à ce moment-là votre

- budget devrait toujours être positif, pas de grand-chose, mais positif quand même).
- h. Amenez le bouquin à votre entrepôt et lancez la dernière phase de la cathédrale.
 - i. Normalement entre temps vous aurez fait une quête pour Marie qui vous aura donné un objet qui améliore la productivité de vos verreries.
 - j. Renvoyez dès que possible votre bateau à votre colonie orientale.
 - k. Et donc, un peu plus tard, vous serez touché par la fameuse Peste. Tout le monde est malade, c'est la galère, mais heureusement, Akim dit avoir la solution. Mieux encore, puisque vous avez déjà mis le fer dans votre entrepôt, il devrait vous donner le remède directement. Donc transférez-le dans votre bateau et ramenez-le dans votre colonie. Là, il y a une petite subtilité : vous ne pouvez normalement "équiper" que 3 objets dans votre colonie, hors vous avez déjà celui qui réduit l'entretien de la cathédrale, celui qui accélère la 3ème phase de la construction, et celui qui booste les verreries. Il faut en enlever un (le 3ème de préférence, vous devriez pouvoir produire suffisamment de verre même sans) et mettre le remède à la place !
 - l. Une fois tout le monde guérit, remettez les impôts dans le vert pour faire revenir les gens, et quand tout le monde est là, remettez-le dans le jaune. Normalement ça passe, en Difficile je suis descendu au minimum sous la barre critique des 1 000 pièces mais jamais en négatif
 - m. Et normalement, vous devriez enfin terminer la cathédrale, avec le bouquin en Difficile il doit rester 10 minutes / 1/4 d'heure de battement donc ça passe.
 - n. Attention, peu avant la fin de la construction, stoppez vos routes de commerce et allez planquer vos deux navires qui y sont affectés quelque part à l'abri, parce que ça va chauffer sous peu.

Étape 5 - la guerre

- a. Une fois la cathédrale achevée, tout le monde débarque en fanfare : l'Empereur qui vous file plein de grands navires de guerre, et Marie (si sous avez fait toutes ses quêtes) qui vous en donnera des petits. Ramenez tout ce beau monde dès que vous en avez le contrôle devant votre île, puisque c'est là que Lucius va attaquer. Normalement ils arrivent juste à temps.

- b. Par contre, tout ça coûte cher, normalement votre balance devrait avoir plongé dans le rouge. Commencez par détruire les verreries superflues, deux, voire une seule, devrait suffire à terminer la mission. Idem, enlevez les carrières de pierres en trop ainsi que la chaîne de production d'outils au-dessus de votre port ainsi sur votre île au nord. Normalement vous devriez être revenu dans le vert, pas très haut mais ça suffira pour le moment. Si ce n'est pas le cas, voyez pour mettre en veille des bûcherons et les carrières de pierres (vous pouvez en détruire quelques-unes en cas de besoin, surtout sur votre île au nord). Vous pouvez faire tout ça au ralenti, le temps que vos navires arrivent à destination.
- c. Une fois tout le monde rassemblé devant votre île, une grosse baston s'ensuit mais normalement vous avez suffisamment de force d'attaque pour couler la flotte de Lucius. Et si vous avez planqué vos navires de commerce, ils ont normalement dû en réchapper (parce que c'est pas drôle de devoir en reconstruire dans l'urgence pendant que les ressources s'amenuisent et que les habitants se barrent, je vous assure).
- d. Vous devrez ensuite porter secours à Marie et au vizir, mais là non plus ça ne doit pas poser de problème à votre flotte.
- e. Une fois le calme revenu, n'oubliez pas de remettre vos routes commerciales en route, et de vérifier que vos habitants mécontents ne sont pas partis ailleurs.
- f. Au besoin, vous pouvez reconstruire quelques cabanes de paysans pour arrondir vos fins de mois.
- g. L'Empereur vous demande alors de lui ramener Lucius qui s'est réfugié sur un petit rocher au sud de son île, mais, pas de précipitation, vous avez tout le temps qu'il vous faut maintenant (en dépit de la musique de combat qui reste en permanence qui est un peu stressante à la longue) pour bichonner votre colonie et ramener les Nobles pour faire ainsi plaisir à votre pote Riri.
- h. Il se peut qu'il y ait une quête supplémentaire (cachée / buggé) : au nord de la carte il peut y avoir un petit bateau de Lucius qui reste là sans rien faire qui n'attend que vous le détruisiez. Mais cela vous fasse sauter 3 de vos cabanes de pêcheur sur votre colonie mais vous devriez avoir largement de quoi reconstruire immédiatement. Je ne sais pas à quoi sert cette quête ou si elle compte parmi les quêtes secondaires, mais autant ne pas l'oublier.
- i. Une fois que vous avez terminé vos petites affaires, il ne vous reste plus qu'à envoyer les restes de votre flotte couler les derniers bateaux de Lucius, de le repêcher et de l'amener à l'Empereur.

Liste des quêtes (total des points à gagner : 660 points)

Pour les quêtes Principales

Pour les quêtes Secondaires

Concours de Construction - Terminer la Cathédrale Impériale avant Lucius

* : Problème de ravitaillement - Payer pour remettre les ressources périssables à max pour les infrastructures

** : Outils Indispensables - Construire 5 Ateliers d'outillage et ils doivent tourner à 100%

* : Un service amical - Fournir 30t de Bois et 15t d'Outils à Marie d'Artois

** : Les yeux de Lucius - Trouver tout les espions dans la ville de Marie d'Artois

** : D'autres vivres - Fournir 20t de Poisson et 40t de Vêtements en Lin à Marie d'Artois -> Objet -50% entretien de Cathédrale

* : Perdu en mer - retrouver la caisse perdu et la rapporter au Vizir -> Travailleur Orientaux -60% coût/temps Cathédrale 1

* : Cours contre le temps 1 - Terminer la première partie de la construction de la Cathédrale Impériale avant Lucius

* : Espions repérés - Trouver tout les espions dans votre ville

* : Des mûr pour l'éternité - Construire 5 carrières de tailleur de pierre et fonctionnement à 100% (pas limité à votre île)

** : L'assaut - Fournir au Vizir 20t de pain et 20t de vêtement de Lin -> Travailleur orientaux -60% coût/temps Cathédrale

* : La disparition - Trouver le Navire perdu de Marie d'Artois et lui ramener les survivants -> Canne de maitre souffleur de verre (Bonus production Verre)

** : Course contre le temps 2 - Terminer la seconde partie de la Cathédrale Impériale avant Lucius

*** : Le dernier contingent - Fournir 40t de Cordage à Marie d'Artois pour qu'elle fabrique des navires

* : Espions repérés - Retrouver les espions dans votre ville

*** : Nous avons besoin de verre ! - Établir 5 Ateliers souffleur de verre dans votre ville et 100%

* : Espions repérés - Retrouver tout les espions dans votre ville

***: Le dernier contingent 2 - Fournir 40t d'Armes à Marie d'Artois

* : Des protestations des plus hautes instances - Aller voir le Vizir et apporter le coffret à l'île des Érudits

***: Une aide inattendue - Fournir 15t de papier et 2000 Or à Karim -> Drapeau rouge de Lucius

Contre la peste noire - Fournir 10t de minerai de fer à Karim pour obtenir le remède -> Essence de vie

** : Espions repérés - Retrouver les espions dans sa ville

** : Espions repérés - Retrouver les espions dans sa ville

***: Espions repérés - Retrouver les espions dans sa ville

***: Espions repérés - Retrouver les espions dans sa ville

***: Service de coursier - Remettre le coffret aux Érudits -> Remise à 1h le délai de fabrication de la Cathédrale Impériale de Lucius

***: Course contre le temps 3 - Terminer la troisième partie de la Cathédrale Impériale avant Lucius

***: Protection - Protéger au moins 1 navire de Marie d'Artois des navires de Lucius (Navire de renfort de l'Empereur + ceux de Marie d'Artois)

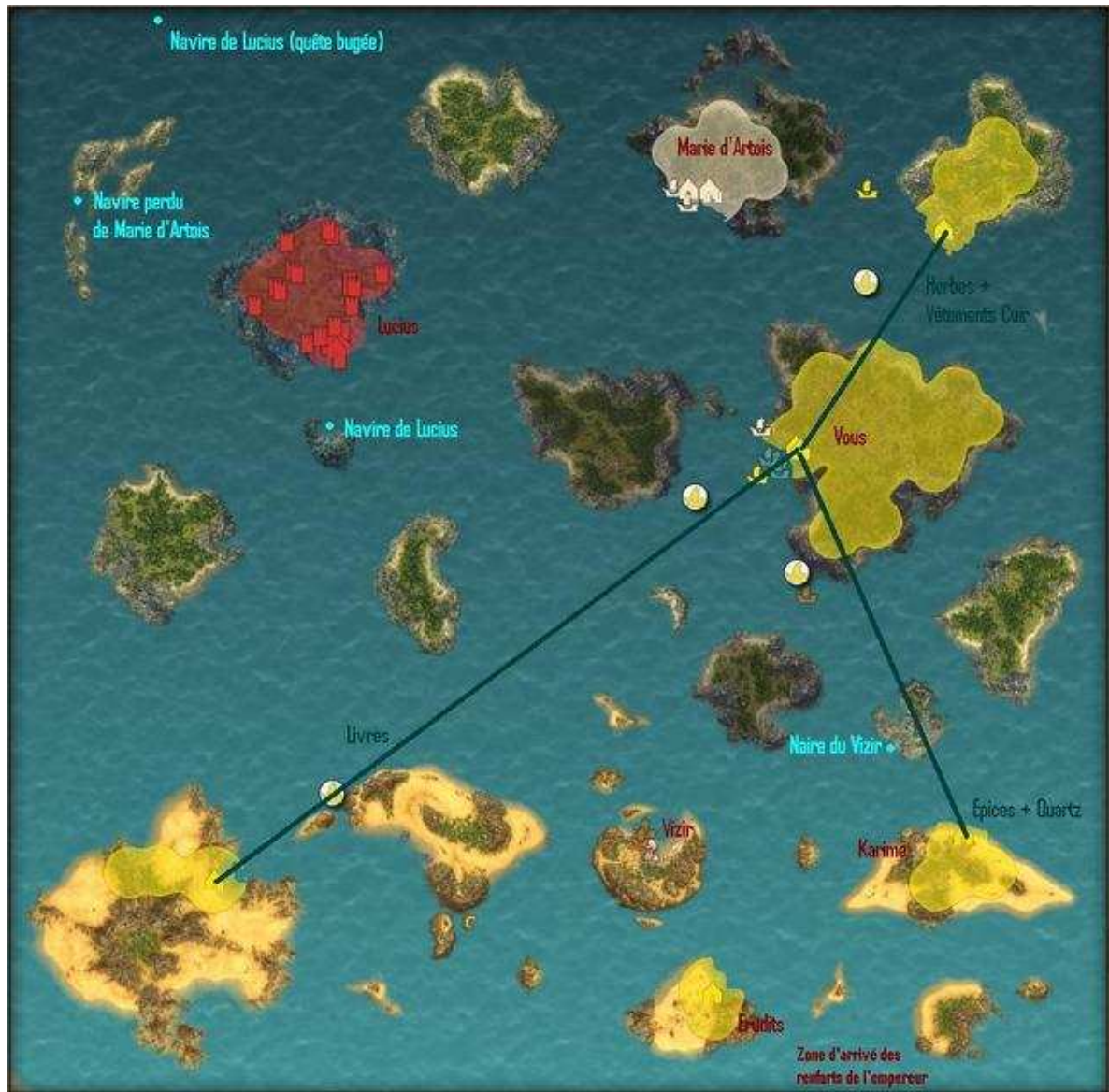
***: Vengeance - Protéger au moins 1 navire du Vizir des navires de Lucius (Navire de renfort de l'Empereur + ceux de Marie d'Artois)

***: Retour des Nobles - Accueillir 200 Nobles dans sa ville

Sur l'ordre de l'Empereur - Lui ramener Lucius qui se cache dans un navire dans l'archipel en face de son île

Une quête en plus non recensée : « Détruire le navire de Lucius caché au Nord de son île ». Cela déclenche une quête où l'on perd 3 cabanes de pêcheur et généralement on avait construit d'autres cabanes donc pas de souci, on reconstruit et voilà.

La carte



*

* *