

LISTE DES MODIFICATIONS NQMOD V9

BETA v0.0

● CIVILISATIONS

○ Iroquois

- Longère  Production +10%

○ Ethiopie

- Couleur des frontières jaunes (anciennement rouges) permet de les différencier des unités barbares.

○ Hollande

- Zone de démarrage: zone humide(seulement avec NQMap v7.0 et +).

○ Espagne

- Capacité Unique  Or +100 par Merveilles Naturelles découvertes, pas d'impact si premier découvreur de la Merveille (remplace 500 or si premier découvreur puis 100).
- Unité unique Conquistador apparaît à l'adoption de la Doctrine Exploration.
- Nouveau bâtiment unique - PLAZA DE TOROS remplace Cirque.

Ajoute  Culture +2, nécessite une case bétail pour être construit.

○ France

- Capacité Unique "Ville Lumière" modifiée - pour chaque Merveille Mondiale ou Guilde construite dans la capitale un Personnage Illustre culturel ou un spécialiste correspondant à la particularité du bâtiment apparaît.
- NB: 1 seul Personnage Illustre ou spécialiste par Merveille et par Guilde. Les 8 Merveilles donnant droit à un PI : Grande Bibliothèque, Parthénon, Théâtre du Globe, Chapelle Sixtine, Galerie des Offices, Musée du Louvre, Broadway, Opéra de Sydney.
- On ne peut pas gagner un second PI en vendant et reconstruisant ces bâtiments dans la capitale.

○ Ottomans

- Capacité Unique entièrement remplacée - Tolérance Ottomane:  Bonheur +1 dans chaque ville pour chaque religion avec au moins 1 citoyen converti.

○ Babylone

- 1 Savant Illustre apparaît avec Philosophie (remplace Écriture).

○ Corée

- Chaque spécialiste fournit  Science +1 (+2 précédemment). Les aménagements de cases par les PI restent inchangés  Science +2

- **Venise**
 - Civ supprimée.
- **Assyrie**
 - Bibliothèque Royale - Occuper l'emplacement pour un Chef-d'oeuvre fournit 15 points d'expérience aux unités construites dans la ville (10 points précédemment). Fournit +1 point pour un Ecrivain Illustre par tour.
- **Brésil**
 - Campement de bois brésil - Apparaît avec Travail du Bronze (Mécanique précédemment). Fournit 🌐 Production+1 (remplace +2 Or). Gain avec la technologie Mécanique 🟡 Or +2 et 🎭 Culture +2 avec Acoustique.
- **Carthage**
 - Héritage Phénicien - Ne nécessite plus un Général Illustre, les unités peuvent traverser les montagnes dès le début du jeu.
- **Allemagne**
 - Furor Teutonicus - Chance de convertir les unités barbares 100% (67% précédemment).
- **CITES-ETAT**
 - EXP - L'expérience pouvant être gagnée en combattant les Cités-Etat est limitée à 30 par unité (identique aux combats avec les barbares).
- **UNITÉS**
 - Removed Unit Supply Limit. This means no Production penalty regardless of number of units.
 - **Bateaux Atelier** - Coût de construction réduit de 40%. Coût 🌐 Production 20 en jeu rapide (précédemment 33).
 - **Bélier hunnique** (Huns) - Remplace Catapulte (au lieu de Lancier). Disponible avec la technologie Travail du Bronze.
 - **Unités de Siège** - Catapultes, Balistes Romaines, Trébuchets et Canons reçoivent la promotion Tir Indirect gratuitement (non valable pour les Hwacha coréens, Tours de Siège assyriens et Béliers hunniques).
 - **Unités de Tir Montées** - Archers sur Chars, Archers montés hunniques, Éléphants de guerre indiens, Chars de guerre égyptiens, Keshiks mongols et Archers sur Chameaux arabes sont maintenant considérés comme Unités de tir Montées (et non Unités de tir). Cette nouvelle classe d'unités reçoit le même traitement que les Unités Montées, les promotions de ces unités sont celles des Unités de Tir.
 - **Unités de Mêlée Navale** - Toute les unités peuvent se déplacer après avoir attaqué (comme les Unités Montées). Unités concernées: Galères, Trirèmes, Quinquères, Caravelles, Bateaux Tortue, Nefs, Corsaires, Gueux de la Mer, Cuirassés à Vapeur, Destroyers.

- **Spadassins / Spadassin à kriss / Guerrier Mohawk** - Défense portée à 15 (précédemment 14).
- **Frégates** - Puissance attaque 25, Défense 23 (précédemment 28/25).
- **Navire de ligne** (Angleterre) - Attaque 30 / Défense 25 (précédemment 35/30).
- **Lansquenets** - Mouvement 3 (précédemment 2).
- **Légion Étrangère** - Reçoit la formation Embuscade I gratuitement, et peut se déplacer dès l'achat (comme les Lansquenets).
- **Infanterie** - Technologie requise Électronique (en place de Plastique).
- **Unités Blindées** - Véhicule terrestre, Tanks, Panzers (Allemagne), Blindé moderne et Mécacolosse de la mort: +50% contre les Unités Terrestre.
- **Canon antichar / Hélicoptères de combat** - +200% contre Unités Blindées (précédemment +100%).
- **Lance-roquettes** - Ressource Aluminium n'est plus requise.
- **Bombardiers furtifs** - 2 ressources Aluminium par unité requises (précédemment 1).
- **Mécacolosse de la mort** - Promotion Interception III gratuite (Interception 50).
- **Bombe Atomique** - Supprimé.
- **Missiles Nucléaire** - Ne peut plus être acheter avec de l'or.
- **Missiles de croisière** - Promotion Tir Indirect gratuit.

- **PROMOTION DES UNITÉS**

-
- Réparation aérienne - Promotions préalables pour la rendre accessible, Interception 3, Combat aérien 3, Siège 3 ou Bombardement 3.
- Blitz - Parachutiste & Escouade XCOM sont des "Unités Aéroportées" en place de "Unités avec armes à feu". La différence est que la promotion Blitz n'est plus possible.
- Nouvelle Promotion - Formation Embuscade - Les promotions Embuscade I & II (+33% contre Blindés) et Formation I & II (+33% contre Unités Montées) ont été fusionnées. Disponible après Exercice I ou Choc I.

- **PERSONNAGES ILLUSTRÉS**

- Compteurs des Personnages Illustres - Savants Illustres, Ingénieur Illustres et Marchants Illustres ont chacun un compteur propre pour leur apparition.
- Savant Illustre -
- Great Scientist - Bulb amount is now set as previous 8 turns of Science from turn of birth (instead of current turn). This means the amount of Science you would get from the bulb is fixed when the Scientist spawns and never increases.
- "Free" Great People - All instances of "free" Great People (including Great Prophets) are now actually free regardless of whether they are from policies, wonders, or traits. They will not increase the counter. *NOTE: Maya Great People are not free, it doesn't say so on their ability.*

- Ingénieur Illustre - Montant de production fournit pour accélérer une production dans une ville réduit, calcul modifié de $(200 + (20 * \text{pop. de la ville}))$ par $(50 + (24 * \text{pop. de la ville}))$. Le montant est doublé pour le calcul des composants du vaisseau spatial par 'Pionnier du vol spatial' de l'idéologie Ordre.

- **TECHNOLOGIES**

- Boussole - Les unités embarquées reçoivent +1 mouvement.

- **BÂTIMENTS**

- Exploitation de pierres - Peut-être construit dans les villes créées sur des plaines
- Hôtel de la monnaie - Les ressources de Cuivre fournissent les mêmes avantages que Or et Argent ( Or +2).
- Grenier - Les ressources de Bison fournissent les mêmes avantages que Banane, Blé et Cervidés ( Nourriture +1).
- Jardin et Candi (Empire Indonésien) - Technologie requise Drame et Poésie (remplace Théologie).
- Observatoire - Peut être construit dans toutes les villes (la case de montagne adjacent à la ville n'est plus nécessaire). Fournit  Science +1 par case de Toundra et  Science +6 par case de Montagne (remplace effet précédent: incrément de la production de science par la ville). N'affecte pas les cases montagne avec une Merveille naturelle.

- **MERVEILLES NATIONALES**

- Compagnie des Indes - Une route commerciale supplémentaire et +25%  Or dans la ville.
- Agence nationale du renseignement - Nécessite Gendarmerie dans chaque ville, remplace Commissariat.

- **MERVEILLES**

- Temple d'Artemis - Débloqué avec Liberté
- Status de Zeus - Débloqué avec technologie Tir à l'arc.
- Stonehenge - Débloqué avec Piété,  Foi +3 par tour (précédemment +5),  Foi +100 pour les parties en mode rapide à la fin de la construction.

+25% de croissance des frontières dans toutes les villes (ancien bonus de Angkor Wat).

- Angkor Wat - Une Université dans la ville de construction et  Culture +3 (précédemment +1). +25% de croissance des frontières supprimé. Déplacé à la technologie Théologie. Coût en Production 201 (précédemment 268), pour les parties en mode rapide, afin d'être au même niveau que les autres Merveilles de cette technologie.
- Notre Dame - +1 point pour la production Artiste illustre (précédemment +1 point pour Marchand Illustre).
- Grande muraille - Les unités terrestres ennemies doivent dépenser +1 PM  supprimé. +1 Rempart dans la ville de construction, ajoute Tour de Guet (+5 défense et +50 point de réparation) dans chacune des villes déjà créée au moment de la construction, effet permanent.
- Tour de porcelaine - Débloqué avec la Doctrine Rationalisme. Un Savant Illustre apparaît.  Science +2 pour chaque case de ressource de luxe exploitée par la ville.
- Big Ben - Achats avec de l'or -12% (précédemment -15%).
- Télescope Spatial Hubble - Apparition d'un Scientifique Illustre supprimé. Fournit un Centre de Recyclage dans la ville de construction (remplace Chantier Spatial). Bonus pour la construction du vaisseau spatial +200% (remplace +25%). Fournit  Science +10 dans la ville de construction. Fournit +3 points par tour pour l'apparition d'un Scientifique Illustre.
- Pyramides - Bonus de construction des aménagements +20% (remplace +25%). Coût de construction des routes +10%, ce qui signifie que, pour un jeu en mode rapide, la vitesse de construction des aménagements reste inchangée à l'exception des routes qui prennent 2 tours.

- **AMÉNAGEMENT DES CASES**

- Bureau de douane - Débloqué à la découverte de la technologie Économie  Or +4 (augmenté de +1).

- **DOCTRINES SOCIALES** (cliquer pour visualiser les organigrammes)

- [TRADITION](#)
- [LIBERTÉ](#)
- [HONNEUR](#)
- [PIÉTÉ](#)

- [MÉCÉNAT](#)
- [ESTHÉTIQUE](#)
- [COMMERCE](#)
- [EXPLORATION](#)
- [RATIONALISME](#)

NB: les modifications apportées impactent durablement votre partie, il est conseillé de bien en étudier les détails. Ces modifications n'apparaissent pas dans la version française, mais sont appliquées.

● IDÉOLOGIES

- Autocratie Niveau1
 - Mobilisation - Coût d'achat des unités avec de l'or réduit de -25% (précédemment -33%).
 - Forces d'Elite - Puissance +10% par unités (même blessées) et +10 points de guérison par tour.
- Autocratie N2
 - --- No Changes ---
- Autocratie N3
 - Culte de la Personnalité - Ancien effet supprimé. Fournit jusqu'à +100% de Tourisme selon la puissance militaire de l'empire (Soldat dans l'écran Démographie).
 - Pour un jeu avec 6 joueurs on obtient :
0%/+20%/+40%/+60%/+80%/+100% pour les
6ème/5ème/4ème/3ème/2nd/1er positions.
- Égalité N1
 - Expression Créative - 🎨 Culture +2 et 📁 Tourisme +2 par Chef-d'oeuvre.
 - Union Economique - Fournit 🟡 Or +5% dans chaque ville pour chaque route commerciale avec une Cité-Etat.
 - Opération Secrète - Fournit +1 Espion et double les chance de truquer les élections dans les Cités-Etat.
- Égalité N2
 - Urbanisation - Fournit en plus 😊 Bonheur +1 par Grenier.
- Égalité N3
 - --- No Changes ---
- Ordre N1
 - --- No Changes ---

- Ordre N2
 - Autorité du Parti - 🍏 Nourriture/ 🎭 Culture/ 🛠️ Production/ 🟡 Or/ 🌐 Science augmentés à +3 (précédemment +1).
 - Révolution Culturelle - Fournit +50% 📁 Tourisme face aux empires avec moins de Bonheur (remplace ancien effet) et démarre un Âge d'or.
- Ordre N3
 - Dictature du Proletariat - Supprimé.
 - Communisme (Ajouté) - Le coût en 🌐 Science et 🎭 Culture pour le nombre de ville réduit de moitié
 - Rideau de Fer - Ne fournit plus un Tribunal par ville conquise. Routes commerciales internes: les Caravanes fournissent 🍏 Nourriture ou 🛠️ Production multiplié par 3, les Navires Marchands multiplié par 2
 - Récapitulatif par Ères:

ÈRE	Caravanes Base	Rideau de Fer		Navires Marchands	Rideau de Fer
Industrielle	5	15		10	20
Moderne	5,5	16,5		11	22
Atomique	6	18		12	24
Info	6,5	19,5		13	26

- **TOURISME**
 - Theming Bonuses - Waived civ requirement for all Wonder Theming Bonuses that required civs other than the owner or different civs (they can all now be fulfilled by the owning civ alone).
- **CITES ÉTATS**
 - Cités états Religieuses - Gain de foi pour la première rencontre supprimé.
- **RELIGION**
 - Achats avec Foi - Le coût des achats est fixe il n'augmente plus avec les Ères.
 - Inquisiteurs - Coût -40% de point Foi pour l'achat.

- Prophète Illustre
 - Apparition des Prophètes - +100% de chance d'avoir un Prophète Illustre lorsque les points de Foi sont suffisant. Les PI coûtent environ 66 points de plus que précédemment (calcul modifié de 200+100 par Prophète à 300+100), ce qui signifie que le premier Prophète apparaît avec 200 points de Foi (remplace 134).
- Panthéons (cliquer pour voir détails)
 - Les Panthéons sont fondés avec 15 points de Foi (jeu vitesse rapide). Le coût n'augmente plus lorsque les autres joueurs créent leur Panthéon (mais un Panthéon déjà créé disparaît de la liste, comme les croyances religieuses disparaissent de la liste lorsqu'elles ont déjà été sélectionnées, y compris dans le même tour).
NB: *les modifications apportées impactent durablement votre partie, il est conseillé de bien en étudier les détails.*
- Réforme
 - Éducation jésuite - Le coût en point de Foi pour acheter les Universités, Écoles Publiques et Laboratoires de Recherche augmente de ~30%.
- Croyances du Fondateur
 - Amour de la paix - Nom modifié en "Baptisms" être en paix n'est plus requis pour l'adopter.
- Croyances des Adeptes
 - Nourrir le monde - 🍏 Nourriture +1 par Autels et 🍏 Nourriture +2 pour chaque Temples.
 - Drame liturgique - 🕊️ Foi +2 et 🎭 Culture +1 pour les Amphithéâtres et les Opéras sans limite due à la population (remplace +1Foi pour les Amphithéâtre à partir de 3 convertis).
 - Pagodes - 🍏 Nourriture +2, 🕊️ Foi +2, 🎭 Culture +1 et 😊 Bonheur +1 (remplace Foi+2, Culture+2 et Bonheur+2).
 - Centre religieux - 😊 Bonheur +1, 🏗️ Production +1 et 🟡 Or +1 pour chaque Temples avec 5 Convertis (remplace Bonheur+2 avec 5 convertis).
 - Transformer les épées en socs - 🍏 Nourriture +1 et croissance accélérée de 25% pour chaque villes, être en paix n'est plus requis pour l'adopter (augmenté de 15%).

- Croyances de Réforme
 - Sectes secrètes - Pression de l'espionnage doublée et fourni  Science+1 par groupe de 3 convertis dans les villes des autres Civilisations.
 - Unité des prophètes -  Foi +6 par lieux saints.
- **DIPLOMATIE**
 - Agréments de Recherche - Supprimé.
- **TERRAINS & RESSOURCES**
 - Fer - Révélé avec technologie Exploitation minière (remplace Travail du bronze).
- **RUINES ANCIENNES**
 - Ruines découverte des camps Barbare - Supprimé.
 - Ruines carte - Révèle la carte et les camps barbares 5 cases autour des Ruines.
 - Ruines Culture - Apparaît à partir du tour 12.
- **MERVEILLES NATURELLES**
 - Cratère Barringer - Fournit  Production +2 en plus.
 - El Dorado - 75 Or pour le premier découvreur (500 précédemment) et apparaît aussi fréquemment que Cerro de Potosi.
 - Fontaine de Jouvence -  Bonheur réduit à +6 (+10 précédemment), apparaît aussi fréquemment que Cerro de Potosi.
 - Grand Mesa - Fournit  Nourriture +2 en plus.
 - Krakatoa - Fournit  Nourriture+1, les sites d'apparition sont maintenant exploitables.
 - Old Faithful -  Science +4 (précédemment +2).
 - Les Lacs comportent 5 cases d'eau ou moins. A partir de 6 cases d'eau c'est une mer intérieure qui peut contenir les ressources maritimes, les villes créées sur ces côtes peuvent construire les bâtiments portuaires et des navires marchands.
- **CONGRES / NATIONS UNIES**
 - Savants Résidents - Supprimé.
 - Idéologie Mondiale - Pression sur les autres empires réduit à 1 (précédemment 2).

- **UI**

- Radaring - Removed from the game. You can no longer use civilian unit pathing to scout for red circles where enemy units are in the fog of war.

- **GAMEPLAY**

- Ville en Résistance - Après avoir été conquises la période de Résistance des villes est 2 fois moins longue (1 tour par 2 pop. remplace 1 tour par 1 pop.).

La durée dépend de la vitesse du jeu :

- Rapide: 1 tour +1 tour additionnel par 3 Pop.
- Normal: 1 tour par 2 Pop.
- Épique: 1 tour par 1.33 Pop.
- Marathon: 1 tour par 0.67 Pop.