

LIVRET DE FORMATION

PAR

JEANJEAN509

J'explique ici les bases sans rentrer dans les détails.

J'explique ma façon de faire, d'autres façons existent, à vous de choisir.

Avoir ce livret ne vous exonère pas de suivre mes formations sur TS !

SOMMAIRE :

- I) Les recherches de base (page 2)
- II) Bâtir son village (page 6)
- III) Le lien de suzeraineté et vassalité (page 14)
- IV) Bâtir son château (page 15)
- V) Les marchands et l'or (page 24)
- VI) Les moines (page 25)
- VII) Le pillage (page 28)
- VIII) Le saccage (page 30)
- IX) L'ouverture (page 31)
- X) Les capitaines (page 33)
- XI) Les synchros (page 37)
- XII) Gestion de prévôté (page 41)
- XIII) Les points de classement (page 45)
- XIV) Lexique (page 47)
- XV) Règlement H10 (page 48)

I) LES RECHERCHES DE BASE.

a) Dans l'artisanat :



LVL 6 (accélère la production de pierre de 100%)



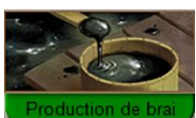
LVL 5 (accélère la production de bois de 80%)



LVL 4 (réduit le cout des bâtiments de 20% et permet l'extraction du fer et du brai)



LVL 1 (permet la production du fer)



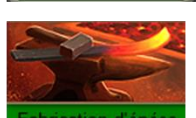
LVL 1 (permet la production du brai)



LVL 5 (permet la production d'arme et augmente la production de 25%)



LVL 3 (accélère la production de cata de 50%)



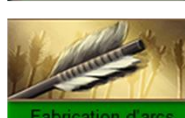
LVL 1 (permet la production d'épée)



LVL 4 (accélère la production de pique de 75%)



LVL 4 (accélère la production d'armure de 75%)



LVL 6 (accélère la production d'arc de 150%)



LVL 4 (ouvre la recherche des 4 premières ressources de banquet et permet l'organisation de banquets imposant)



LVL 1 (permet la production de gibier)



LVL 1 (permet la production de meuble)



LVL 1 (permet la production de vaisselle)

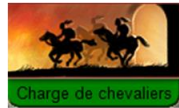


LVL 1 (permet la production de tunique)

b) Dans l'armée.



LVL 10 (donjon niveau 10)



LVL 4 (permet la sortie de 4 cavaliers du donjon)



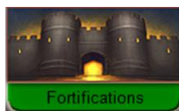
LVL 10 (diminue de 60% le temps de construction dans le château)



LVL 10 (augmente de 50% les chances de bloquer une attaque ennemi)



LVL 10 (augmente de 50% la protection des archers sur les tours)



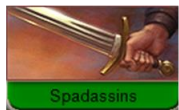
LVL 8 (permet la construction de grandes tours)



LVL 10 (taille d'armée = 500)



LVL 5 (cadence de tirs augmenté de 25%)



LVL 1 (permet le recrutement de spadassins)



LVL 10 (points de vie augmenté de 100%)



LVL 8 (accélère la vitesse de déplacement des capi de 500%)



LVL 10 (points de vie augmenté de 100%)



LVL 1 (permet le recrutement des paysans armés)



LVL 8 (avoir 8 éclaireurs)



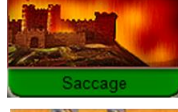
LVL 10 (augmente la vitesse des éclaireurs de 250%)



LVL 10 (augmente la quantité de ressources fourragée par les éclaireurs de 500%)



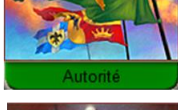
LVL 4 (permet un pillage à 30%)



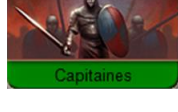
LVL 1 (permet le saccage d'un bâtiment)



LVL 8 (accélère la vitesse de déplacement des troupes de 500%)



Cette recherche est à faire au fur et à mesure des possibilités de prise de nouveaux villages en fonction du rang.



LVL 2 (permet la recherche logistique)



LVL 3 (permet cri de ralliement, volée de flèches et cri de guerre)

c) Dans l'agriculture.



LVL 8 (accélère la production de pomme de 400%)



LVL 8 (accélère la production de fromage de 400%)



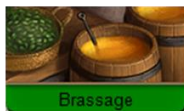
LVL 1 (permet la production de poisson)



LVL 8 (accélère la production de pomme, blé, légume et houblon de 50%)



LVL 5 (accélère la production de pain de 25%)



LVL 5 (accélère la production de bière de 25%)



LVL 8 (accélère la production de légume de 400%)



LVL 8 (accélère la production de blé de 400%)



LVL 8 (accélère la production de bière de 400%)



LVL 5 (accélère la production de viande et fromage de 25%)



LVL 1 (accélère la production de viande de 5%)



LVL 8 (accélère la production de viande de 400%)

d) Dans l'éducation.



Mathématiques

LVL 10 (accélère la vitesse des recherches de 50%)



Philosophie

LVL 1 (permet la recherche de justice)



Architecture

LVL 5 (accélère la vitesse de construction dans les villages de 100%)



Justice

A faire en parallèle avec la recherche divertissement .



Guilde marchands

LVL 5 (permet le recrutement de 5 marchands dans chaque marché)



Théologie

LVL 16 (points de foi par jour:120)



Commerce

LVL 2 (permet le commerce dans la province)



Extrême-onction

LVL 1 (permet l'excommunication pendant 1h)

Par la suite, il faut la maxer rapidement



Transport

LVL 10 (accélère la vitesse des marchands de 500%)



Confession

LVL 1 (permet l'absolution pendant 1h)

Par la suite, il faut la maxer rapidement.



Agrandissements

LVL 10 (augmente la capacité de stockage de 200%)



Eucharistie

LVL 1 (permet de vous interdire)

Par la suite, il faut la maxer rapidement.



Cap. Hébergement

LVL 4 (augmente de 4 habitants la capacité des masures)



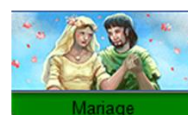
Confirmation

LVL 1 (permet l'inquisition pendant 4h)



Capacité Armure

LVL 5 (augmente la capacité de stockage des armes de 600%)



Manage

LVL 1 (permet la bénédiction pendant 6h)



Capacité Taverne

LVL 6 (augmente la capacité de stockage de la bière de 200%)



Baptême

LVL 3 (permet de guérir 5 pts de maladie par moine)



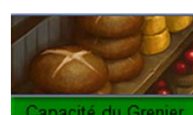
Cap. Halle des Fêtes

LVL 10 (augmente la capacité de stockage des produits de banquets de 800%)



Ordination

LVL 8 (permet le recrutement de 8 moines par village)



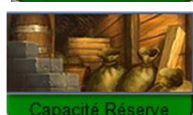
Capacité du Grenier

LVL 10 (augmente la capacité de stockage du grenier de 800%)



Pèlerinage

LVL 8 (augmente la vitesse des moines de 500%)



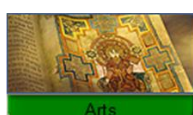
Capacité Réserve

LVL 10 (augmente la capacité de stockage de la réserve de 800%)



Divertissements

A faire en parallèle avec la recherche justice)



Arts

LVL 10 (+60 dans le multiplicateur popularité honneur)



Embellissements

LVL 5 (permet la construction des statues en or)

II) Bâtir son village.

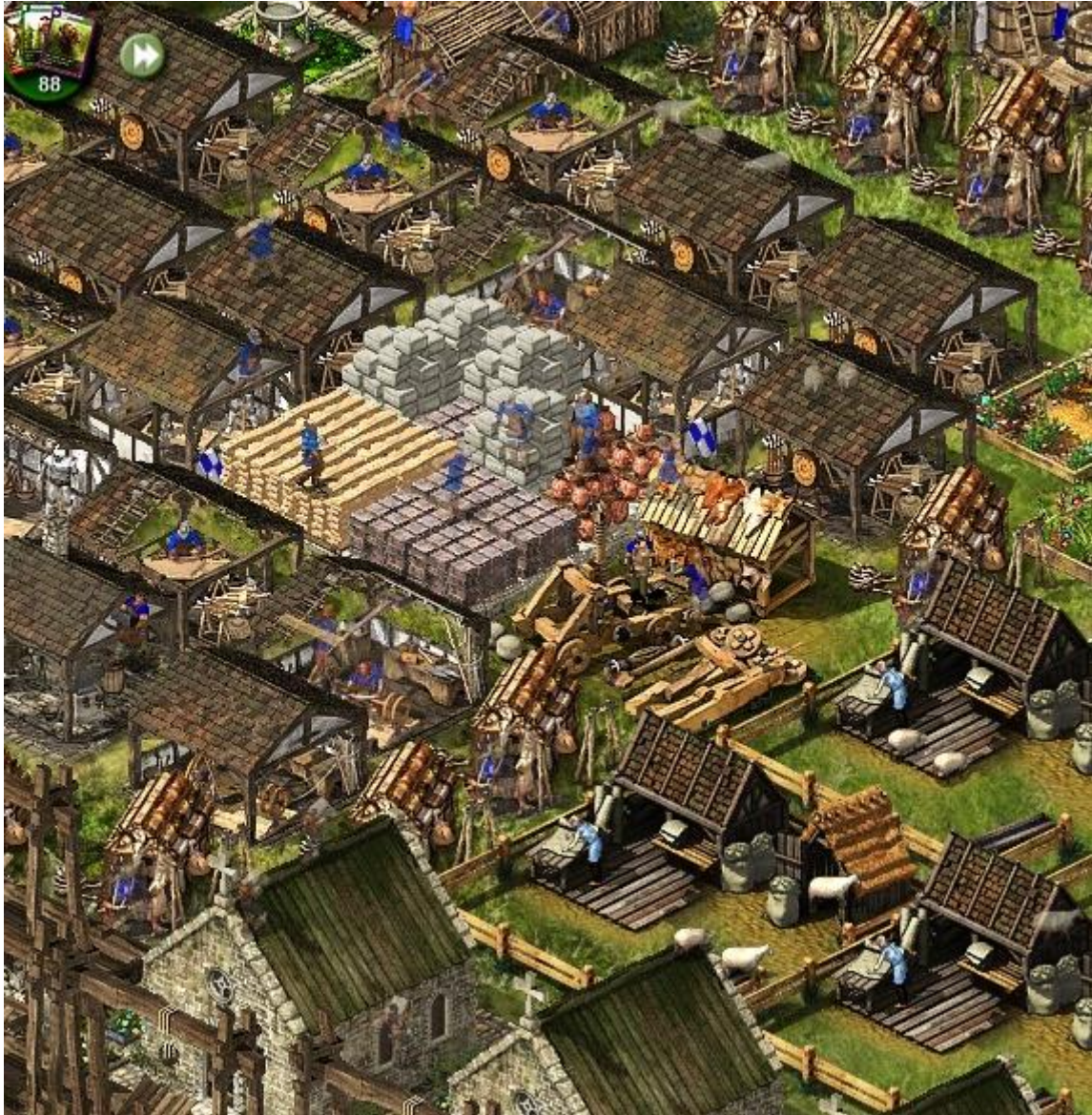
Plus le bâtiment est proche de son lieu de stockage plus le bâtiment produira.

A) Bâtiment de nourriture :



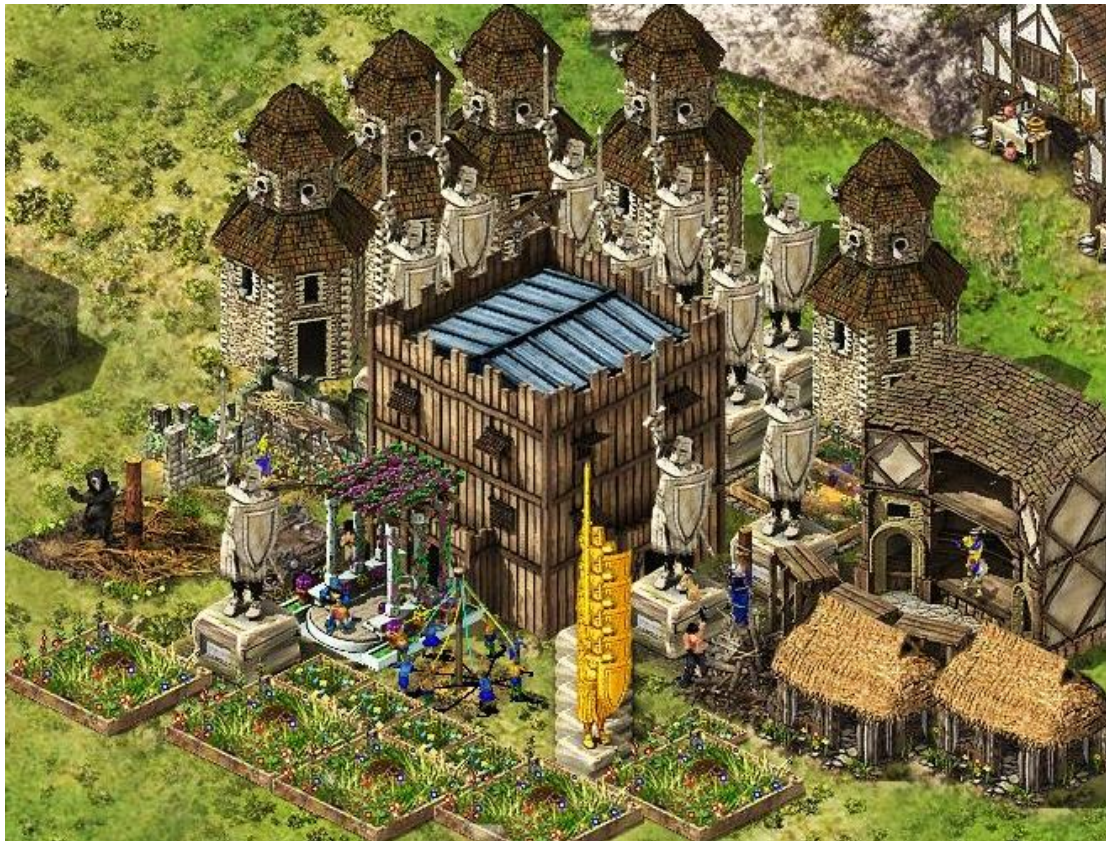
- Pour 5 nourritures produites, il faut produire environ 45.000 de chaque nourriture pour avoir un excédent de production dans chaque nourriture.
- Pour 4 nourritures produites, il faut produire environ 55.000 de chaque nourriture pour avoir un excédent de production dans chaque nourriture.
- Bien sûr, les valeurs changent suivant votre population.
- Plus votre village est peuplé, plus vous aurez besoin de nourriture.

B) Bâtiments de production bois/pierre et arme.



C) bâtiments d'honneur.





D) Les autres bâtiments :

- La bière doit être placée dans le haut gauche de la carte mais en laissant de la place pour les cabanes de bucherons !
- Les bâtiments de foi et en particulier la cathédrale doivent être placés dans un côté de la carte afin de gagner de la place !

E) Exemple d'un village fleuve 1 et 2:



F) Exemple d'un village salant :



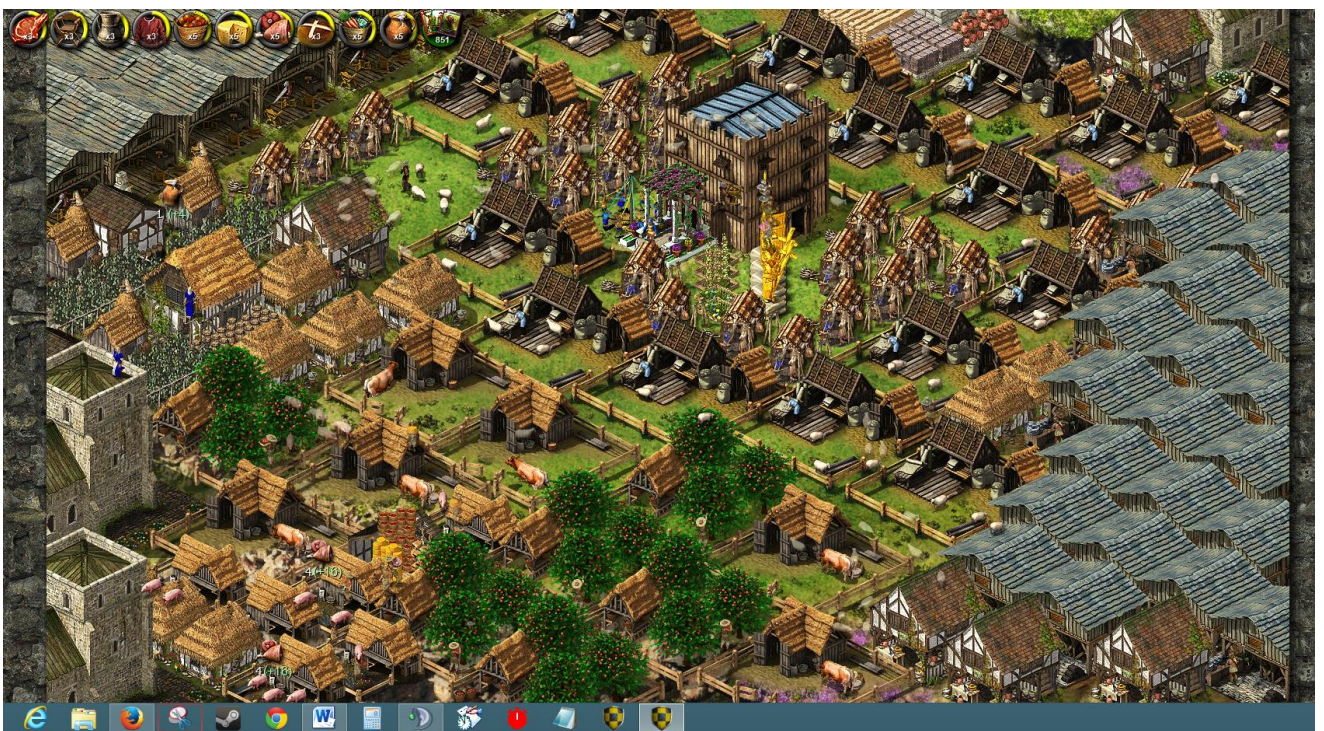
G) Exemple d'un village coteau :



H) Exemple d'un village plaine (banquet) : (village en cours de construction)



1) Exemple d'un village basse montagne (banquet)



III) Le lien de suzeraineté et vassalité.

A) Bénéfice pour le suzerain :

- Avoir une armée de 500 soldats en plus de l'armée de 500 de son propre village.
- Pouvoir taper les tanières de loups, camps de bandit et château ia qui ne sont pas dans le cercle d'honneur de son propre village mais dans le cercle du village du vassal.

B) Bénéfice pour le vassal :

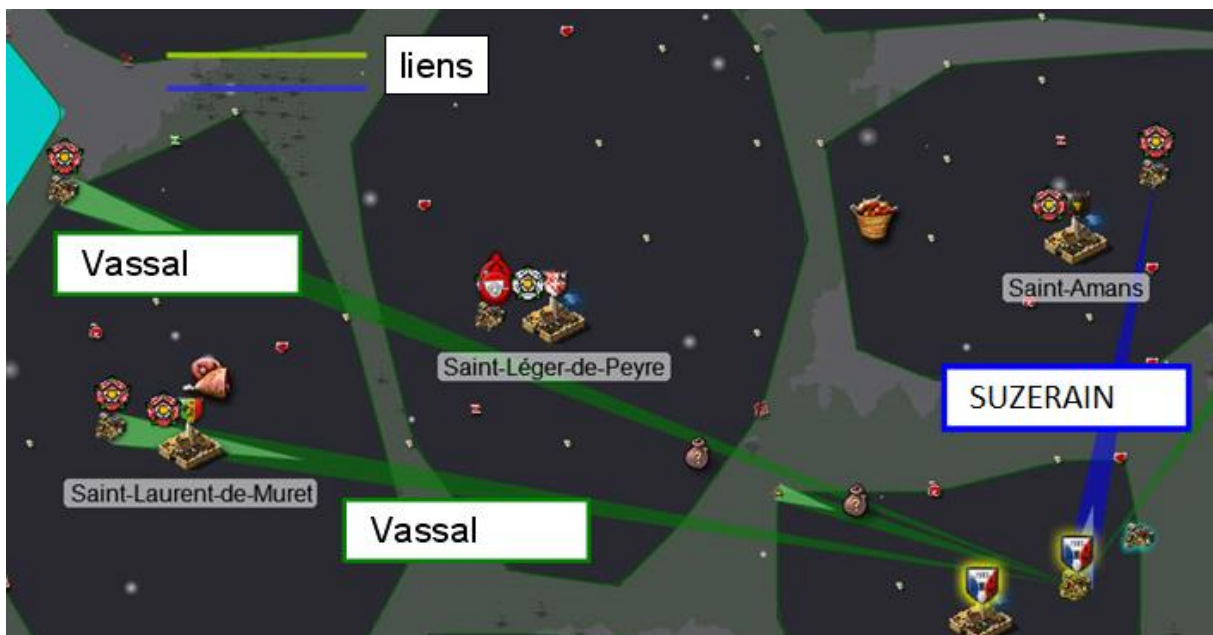
- Avoir des troupes pour défendre son château (CF : chapitre bâtir son château !)
- Mettre moins de ses propres armées dans le château afin de recruter plus de marchands et donc gagner plus d'or.
- Gain de pts d'honneur chaque jour.

C) Devoir du suzerain :

- Mettre des troupes dans le village du vassal.
- Prévenir le vassal en cas d'utilisation des troupes !
- Prévenir le vassal en cas de montée de rang.
- Apporter son aide à son vassal. (ressources, technique de jeu...)

D) Devoir du vassal :

- En cas de placement des troupes du suzerain, les placer au centre afin de ne pas faire perdre des troupes au suzerain !
- Vérifier obligatoirement le rang de ses suzerains avant de passer un rang (1 échelon minimum entre vous afin de ne pas perdre le lien)



IV) Bâtir son château.

A) Recherche :

a) Artisanat :

- Taille de pierre
- Coupe de bois

b) Armée :

- Château fort (améliore le donjon)
- Fortification
- Chambre forte (temps pour piller) plus long à piller mais + dégât.
- Défense (salle des gardes...)
- Diplomatie (50% de chance de bloquer attaque ia)
- Charge de cavalier (max 10)
- Commandement (taille armée)
- Archer / piquier

B) Raisonnement de défense :

- Une attaque se concentre dans l'axe du donjon.
- Piquier programmé vers accès direct au donjon
- La fortification doit être la plus forte dans cet axe donc.
- Les catas détruisent les tours et murs mais pas les douves.
- Les piques détruisent les murs et douve mais pas les tours.
- Une utilisation d'une technique de cris de guerre permettra à l'attaquant de reboucher très rapidement les douves.

C) Château h10 ère 1.

- Très bien pour les joueurs débutants car ne demande pas une grande quantité d'or pour être construit.
- Mais faible résistance en cas d'ouverture par des armées de 120-150 catapultes car donjon ouvert sans frein pour le capi.



D) Château h10 ère 2.

- Coûte beaucoup d'or en raison du placement des douves.
- Après ouverture, il reste les douves à combler ! le capi adverse n'a donc pas un chemin ouvert jusqu'au donjon !
- Certes la tactique cri de guerre permet de résoudre ce problème mais tous les joueurs ne la possèdent pas ou ne la maîtrisent pas!
- Pour moi, ce château est le plus complet et le plus résistant.



E) Autres châteaux ère 2.



F) Château H10 ère 3

Château avec 15 balistes et 15 tourelles :



G) Château H10 ère 4 (16 balistes 3 bombardes) :



H) Placement des troupes.

a) Placement en période de paix.

- Au moins 5 piquiers à vous dans le donjon
- Les troupes du suzerain au centre pour éviter de lui faire perdre des troupes.
- Vos troupes personnelles doivent entourer les troupes du suzerain !
- Pas d'archers sur la 1ere rangée de tours ni sur le côté extérieur de la seconde rangée de tour afin de limiter les pertes en archers.
- Car les archers adverses auront plus de mal à vous atteindre.
- Moins de soldats tués = pas de perte d'or.
- Un gain de temps car il n'est pas nécessaire de replacer ses troupes chaque jour mais 1 fois toute les 2-3semaines !!!
- Par contre, il ne faut pas oublier de réparer son château chaque jour !!!
- Il faut placer les 10 balistes voire plus car vos archers n'auront pas la portée nécessaire pour toucher les catapultes adverses !



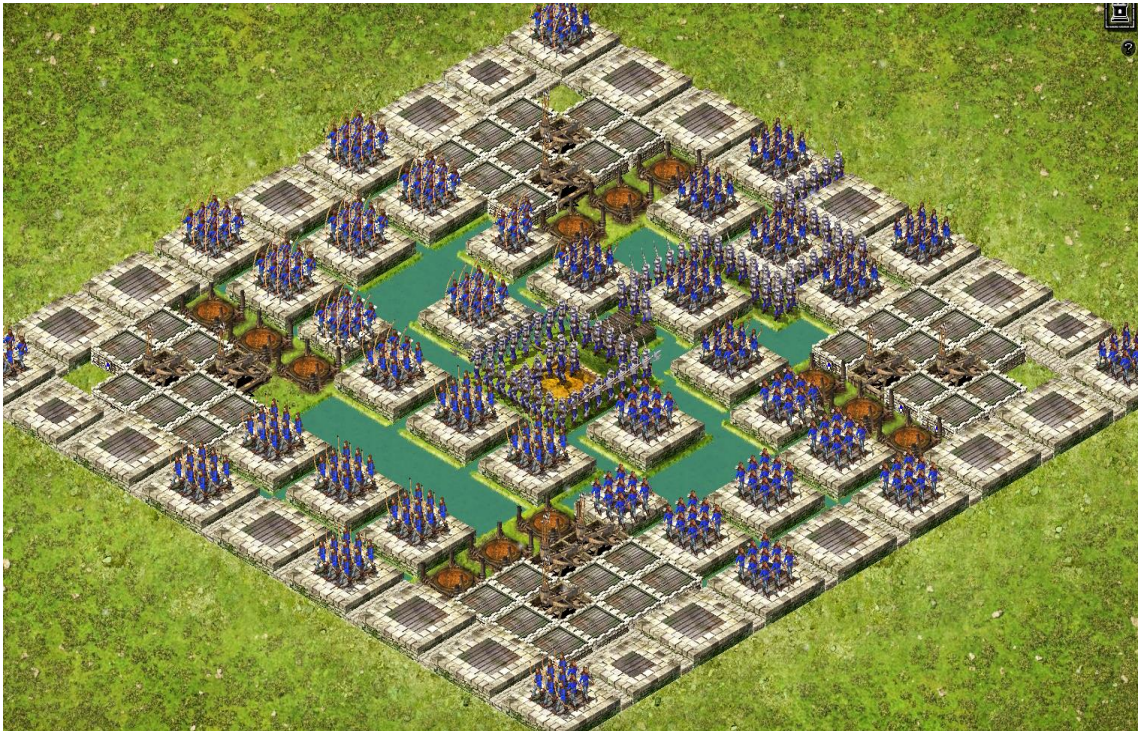


Troupes vertes = troupes du suzerain.

Troupes bleues = troupe du château.

b) Placement en cas d'attaque d'un joueur.

- Des paquets de 9 archers max sur les tours pour limiter les pertes en cas de destruction des tours.
- Troupes sur suzerain placées au centre et dans des endroits moins risqués toujours pour limiter la perte de troupes au suzerain.
- Ne pas mettre d'archer sur la tour du milieu sur la 1ere ligne car c'est la 1ere à être détruite.
- Sauf si troupes carté x1.3 alors le placement possible.
- Les archers de la première rangée de tour vont tirer en premier sur les catapultes de l'adversaire limitant ainsi les dégâts sur votre château.
- Tout ceci combiné à la puissance des balistes sur les catapultes ! (synergie d'action !!)



I) A NE PAS FAIRE !^^



V) Les marchands et l'or.



A) Recherche :

- Guide des marchands.
- Commerce.
- Transport.
- Capacités.
- Tout dans l'agriculture.
- Dans artisanat : bois/pierre/fer/braie/armes/banquet produite.

B) Les marchands :

- Se recrutent dans les unités spécialistes.
- Coutent 10 or.
- Prennent 10 places.

C) 2 façons d'utiliser les marchands :

a) Le marchandage régulier.

- Vente de produit à chaque connexion après avoir regardé ses messages et rapports.
- Vente de produit avant chaque déconnexion.
- Vente de produit quand on y pense.
- Possibilité de faire entre 150.000 et 300.000 or par jour.

b) La session marchande :

- Minimum 30 marchands par village.
- Vente de la nourriture en priorité !
- Carte x4 vitesse des marchands (maitre charretier)
- Carte x3 capacités de transport (caravanes améliorées)
- Durée de 3h
- Avoir le compte premium peut faciliter la session marchande grâce aux petites flèches vertes !
- Possibilité de faire entre 2 et 3 millions d'or en 3 heures voir plus.

D) Avoir 30 marchands :

- Placer les troupes du suzerain dans le village ce qui vous libère entre 250 et 300 places !

E) En temps de guerre :

- On évite d'utiliser les marchands.
- Si vraiment besoin d'or, on garde 1 moine dans chaque village au cas où il faut s'interdire !

VI) Les moines.



A) Les recherches : (éducation)

- L'art (débloque les recherches des moines)
- Théologie (prod pdf et permet bâtiment religieux)
- Ordination (recrutement de moine) max8
- Pèlerinage (augmente vitesse moine) 500%
- Baptême (guérison des maladies) 10pts
- Mariage (permet la bénédiction) 1 popularité pendant 36h
- Confirmation (permet l'inquisition) 1pop réduit pendant 24h
- Eucharistie (permet l'interdiction)
- Confession (permet l'abso) 12h
- Extrême-onction (permet l'exco) 12h

B) Recrutement des moines :

- Dans vue des spécialistes.
- Coute 150 or puis dégressif

C) Fonction des moines :

Guérir les maladies

- Effectuer les recherches en baptême.
- Les moines pourront soigner les maladies dans la prévôté.

Changer les votes

- Pas de recherche nécessaire.
- Utiliser le pouvoir influence permet d'augmenter ou diminuer les votes accordés à un joueur.
- Sur une prévôté ou un comté.
- Sélectionnez le joueur pour lequel vous voulez influencer le vote.
- Par défaut, l'influence est positive (bouton +), ce qui signifie que chaque moine augmentera de 1 les votes du joueur.
- Pour passer en influence négative (bouton -), cliquez sur le bouton Influence négative.

Exemple d'une guerre de moine :



Suspendre les pouvoirs religieux

- Rechercher Extrême-Onction.
- Les niveaux de recherches supplémentaires permettent d'augmenter la durée des Excommunications.
- Un joueur s'étant fait excommunier sur un village ne pourra plus utiliser ses moines le temps de l'excommunication.

- Il existe deux façons de ne plus être excom :
- Attendre la fin de la durée de l'excom mais dans la pratique tres difficile car capturé ou rasé avant.
- Ou alors se faire absoudre.
- L'Absolution est à rechercher dans la confession.
- La Confession permet de retirer un certain nombre d'heures à la durée total de l'excommunication.
- Les niveaux de recherche supplémentaires permettent de diminuer davantage la durée des Excommunications.

Diminuer la popularité

- L'Inquisition ne peut être appliquée qu'aux capitales de prévôtés.
- permet de réduire la popularité dans tous les villages de la prévôté.
- rechercher la Confirmation.
- Les niveaux de Recherche supplémentaires permettent d'augmenter la durée des Inquisitions.
- Chaque moine diminue de 1 la popularité dans les Villages.

Augmenter la popularité

- Bénédiction ne peut être appliquée qu'aux capitales de prévôtés.
- Elle permet d'augmenter la popularité dans tous les villages de la Prévôté.
- rechercher le Mariage.
- Les niveaux de recherche supplémentaires permettent d'augmenter la durée des Bénédiction.
- Chaque Moine augmente de 1 la popularité dans les Villages.

Empêcher les attaques

- L'Interdiction permet aux moines de protéger un village, une prévôté ou un comté contre toutes les formes d'attaques.
- L'Interdiction empêche de lancer une attaque contre un village, mais ne peut annuler une attaque déjà en cours.
- Chaque moine protège le village pour 4 heures.
- Interdire un village coutera peu cher, sur une prévôté ou un comté coutera plus cher.
- rechercher Eucharistie.
- Le 1er niveau de recherche permet au joueur de s'interdire quel que soit son rang.
- Les niveaux suivants lui permettent de protéger d'autres joueurs de rangs de plus en plus élevés.

VII) Le pillage.

I) Les recherches :

- **Armée :**
 - piquier, archer et catapulte.
 - éclaireur et équitation.
 - pillage (augmente le %) max : 90%
 - marche forcée.
- **Education :** agrandissement : capacité.

II) Le principe :

- Pillage des ressources après avoir vérifié votre espace de stockage.
 - Pillage de 1% à 90%
 - Au moins 100 troupes doivent revenir pour rapporter la totalité du butin.
 - Plus le % est faible, plus l'attaque est rapide et moins il y aura de perte.
 - Préférer des pillages à 25-50%
 - Si un soldat rentre dans le donjon l'ennemi stoppera son attaque mais si vous ne rentrez pas dans le donjon vous ferez demi-tours mais l'ennemi continuera à vous taper.
 - Attention donc aux catas ! En mettre que si vital pour l'attaque.
- ⇒ Quand scout ne passe pas, faire un pillage à 1%
- ⇒ Possibilité de faire des pillages pendant les ouvertures.
- ⇒ Passage entre ouverture et capi.
- ⇒ Peut remplacer une ouverture.
- ⇒ Pillage avant chaque rasage surtout en arme ! un guerrier doit en temps normal s'auto suffire en arme.
- ⇒ Toutes attaques sur un château adverses vous coûtera de l'honneur.



jeanjean509 (Station 4)
 a attaqué
gingerknight (Nouveau Village)

L'Attaquant a gagné
 05/12/2013 21:55:38

Ressources

	79380		42227
	79380		11

200 998 Ressources prises
 Nouveau Village - a été attaqué avec succès
 Coût en honneur : 11 520

Voir sur la carte

Transférer

Cacher les ressources

Voir Bataille

Effacer

Fermer

VIII) Le saccage.

A) Les recherches :

- Armée :

- piquier, archer et catapulte.
- éclaireur et équitation.
- saccage (augmente le nombre de bâtiment saccagé) max : 8
- marche forcé.

B) Le principe :

- Le but est de détruire les bâtiments de l'ennemi et en particulier la cathédrale.
- Saccage entre 1 et 8 bâtiments.
- Quand sélection de 8 bâtiments le saccage ne sera pas forcément de 8 bâtiments.
- Préférez donc des saccages à max 3 bâtiments.
- Gain de troupe donc d'avantage d'attaques possibles.
- Si un soldat rentre dans le donjon l'ennemi stoppera son attaque mais si vous ne rentrez pas dans le donjon vous ferez demi-tours mais l'ennemi continuera à vous taper.
- Attention donc aux catas ! En mettre que si vitale pour l'attaque.

⇒ Faire des saccages quand le joueur ne doit pas être rasé.

Peut affaiblir le moral de l'ennemi car il voit son village diminuer à vue d'œil. (voir lexique : tétonisation)





IX) L'ouverture.

A) Les recherches :

- Toutes les recherches vues précédemment.

B) Le but :

- Ouvrir un ou plusieurs côtés d'un château afin que l'armée qui va raser juste après puisse accéder au donjon ennemi sans aucun problème.

C) Les armées :

- Minimum 100 catapultes (entre 100 et 150 cata)
- 250 archers
- 100 ou 150 piquiers selon le nombre de cata.

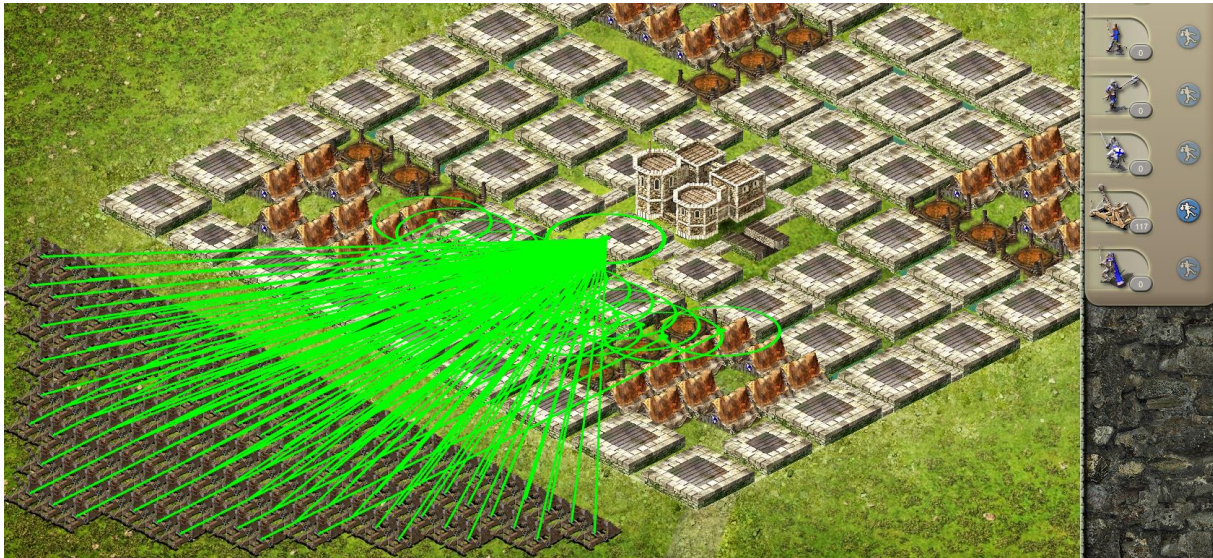
D) Le placement :

- Avant toute attaque s'assurer de la présence ou de l'absence d'un trou de paysan.
- Archer en 1ere ligne afin de tuer les archers adverse et d'éviter que nos catas tapent sur nos piquiers !

- Des archers derrière les catas et sur leur côté afin de les protéger des paysans qui peuvent sortir et des paysans.
- On place les catas en 1^{er} afin de pouvoir orienter leur tir !
- On place ensuite les archers et enfin les piquiers.

E) Le nombre d'ouvertures nécessaires :

- 1 à 2 armées d'ouverture pour un château moyennement défendu et en mauvaise état. (château de joueur inactif)
- 3 à 10 armées d'ouverture pour un château carté d'un joueur actif et utilisation de la synchro !



X) Les capitaines



A) Les recherches :

- Commandement (taille armée)
- Autorité (nombre de villages autorisés)
- Capitaine (nb de capi max : 5)
- Tactiques
- Logistique (vitesse du capi)

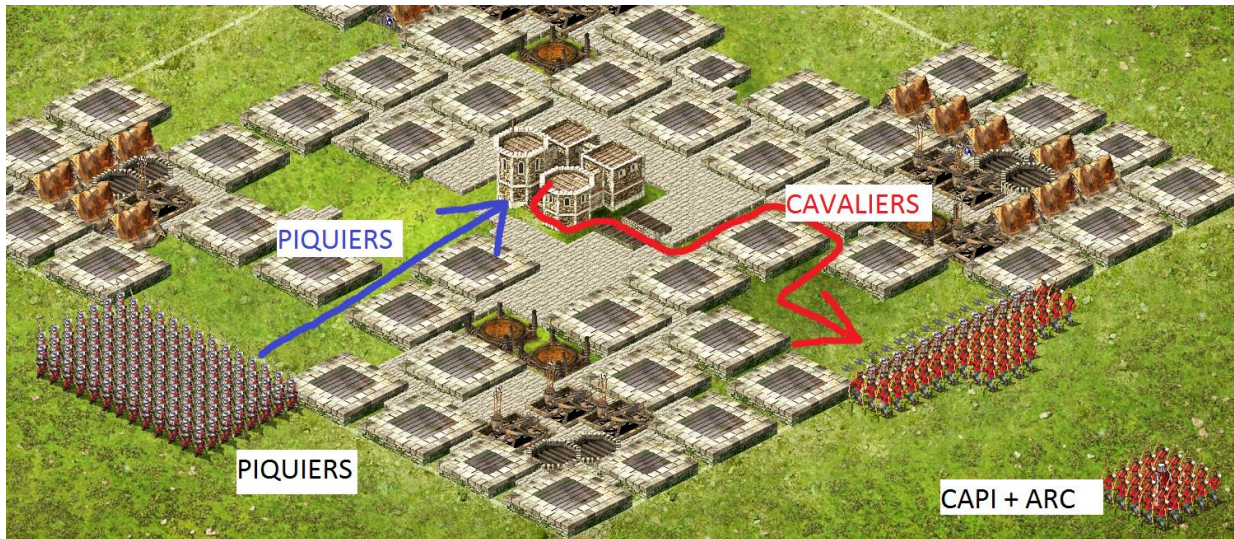
B) Les tactiques :

- Retarder : différer de 200 secondes l'avancée du capitaine lors d'un rasage ou d'une capture. (ne nécessite de recherche)
- Cri de ralliement : Soigne les soldats se trouvant dans un rayon de 5 cases autour du capitaine.
- Volée de flèche : Tire une volée de flèches
- Cri de guerre : Augmente les dégâts causés aux soldats adverses, murs, bâtiments et aux douves. Affecte les soldats se trouvant dans un rayon de 5 cases autour du capitaine.
- Salve de catapulte : tire une salve de catapulte. (recherche inutile)

C) Capture ou rasage simple :

- 1 capi dans un coin le plus loin possible de la ligne blanche avec tactique retardée sur 200.
- Des archers autour de lui pour le protéger.
- Le château devra être ouvert préalablement sur deux de ses cotés.
- De préférence une ouverture face au donjon.
- L'armée sera séparée en deux :
- Sur le côté le moins ouvert placer des archers sur la ligne blanche pour attirer les chevaliers adverses.
- Sur le côté le plus ouvert mettre l'armée de piquiers au niveau de la ligne blanche pour qu'ils puissent aller le plus vite possible dans le donjon.
- Dès le début de l'attaque, les archers vont attirer les cavaliers et pendant ce temps les piquiers iront vers le donjon.

- Pour que la capture ou le rasage soit réussi, il n'est pas nécessaire que le capitaine rentre dans le donjon mais il doit toujours être en vie.



D) Capi à 5 capi :

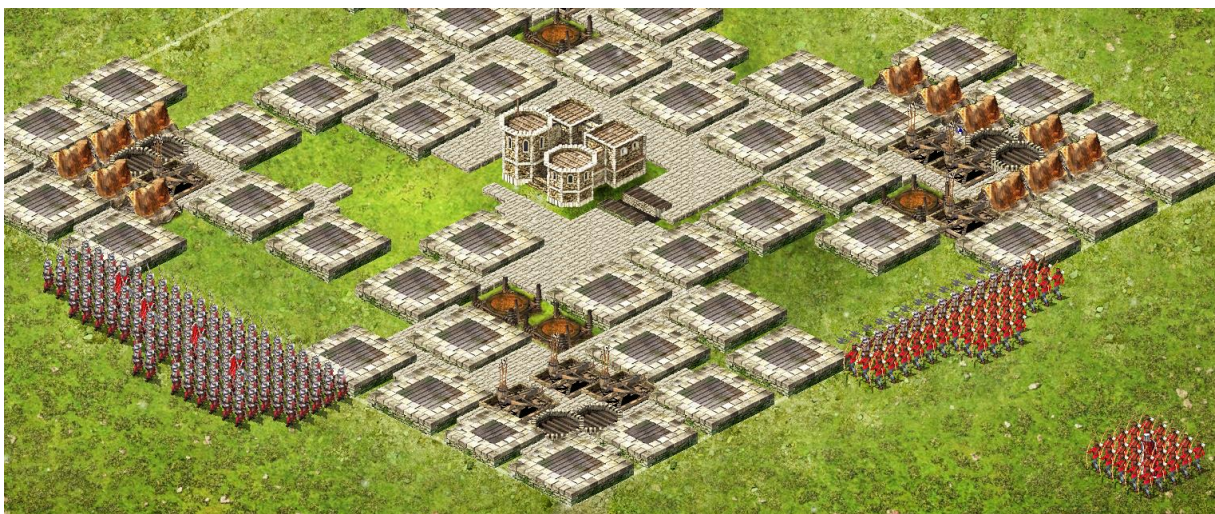
- Même base que précédemment + :
- 1 capi en volée de flèches si capi adverse dans le donjon.
- 2 capi en volée de flèches si piquier dans le donjon.
- Ne pas retarder les volées de flèches !

Suivant les volées de flèches :

- 1 ou 2 capi en cri de guerre retardé sur 15 et 20 sec si cible devant le donjon ou 20 et 25 sec si cible dans le donjon.
- 1 capi en cri de ralliement retardé au même temps que le 1^{er} capi cri de guerre.

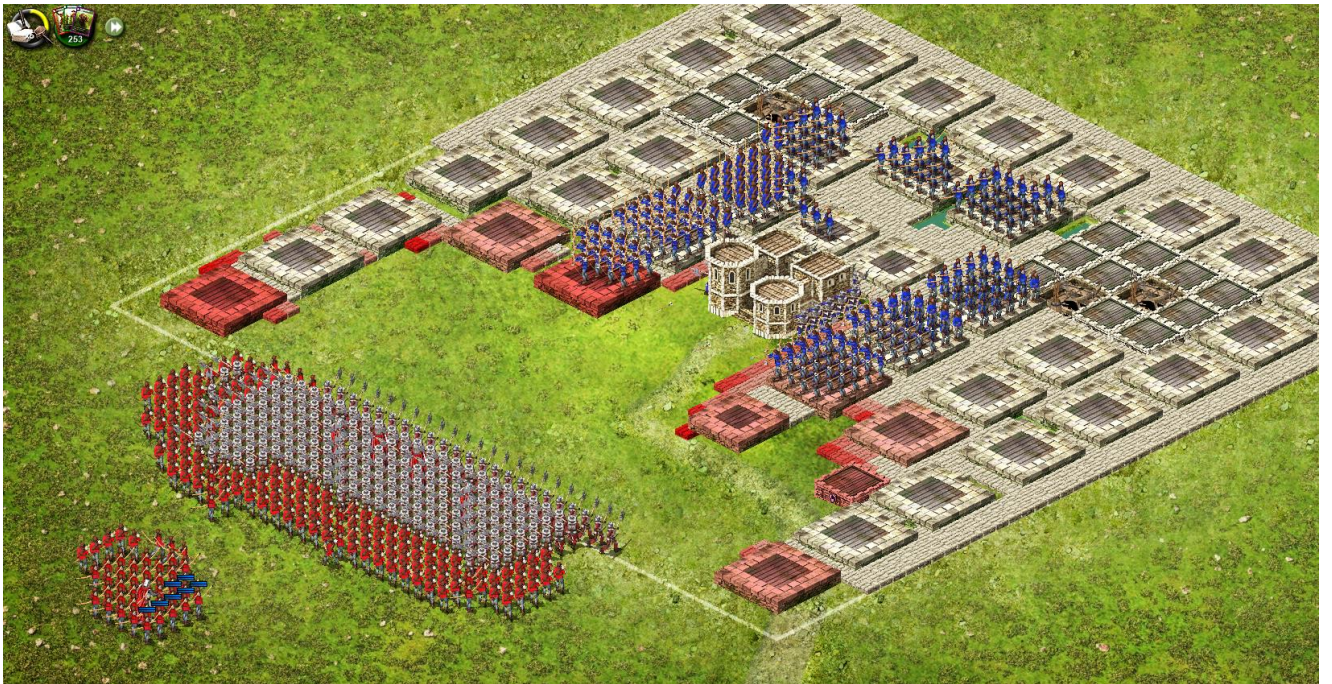
Toujours sélectionner la tactique puis le retardement !

E) Château avec petite ouverture.



PS : il faut bien sur mettre plus d'archer et de piquier pour un rasage de joueur actif !

F) Château avec grande ouverture.



XI) Les synchros.

A) Les recherches :

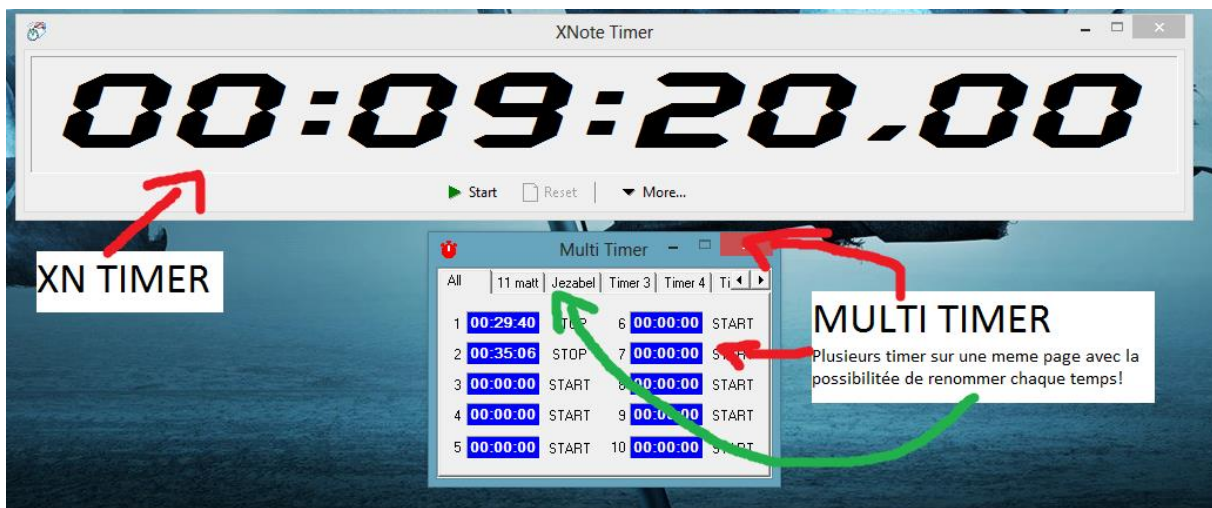
- Toutes les recherches vues précédemment.

B) But :

- Placer des armées d'ouvertures qui arriveront en même temps et placer une armée dotée de capitaines qui arrivera dans un délai compris entre 1 à 4 secondes après les armées d'ouvertures.

C) Infos importantes :

- L'armée dotée d'un capitaine est plus lente que les armées d'ouvertures.
- Les troupes du château sont plus lentes que les armées de prévôtés.
- Il faut posséder au moins 1 timer mais le mieux est de posséder les deux (xn timer et timer) qui sont disponibles sur le ts.



D) Deux types de synchro à connaitre :

Toujours noter chaque temps d'armée et du capi sur une feuille avant le début de la synchro afin de déterminer l'ordre de lancement !

Préparer la formation d'attaque et la sauvegarder.

a) Lancement du capi en 1^{er} :

- Ouvrir un timer.
- Si capi 10min30 placer le timer sur 10min10.
- Lancer le capi puis se placer sur la carte du jeu et cliquer sur le logo du capi qui avance afin de voir le temps du capi en ayant la souris sur le « go » du timer !



- Quand temps capi arrive à 10min11 lancer le timer.
- L'ouverture met 7min30.
- Placer les troupes.
- Se mettre sur la page de lancement.
- Quand timer sur 7min35 lancer l'armée.



Il faut lancer l'armée d'ouverture avant son temps réel (ici 5 sec) à cause du lag serveur et de votre temps de lag (en général entre 1 à 3 sec) donc en lançant votre armée 5 sec avant le temps réel moins les 3 sec de votre lag vous êtes synchro à 2 sec !

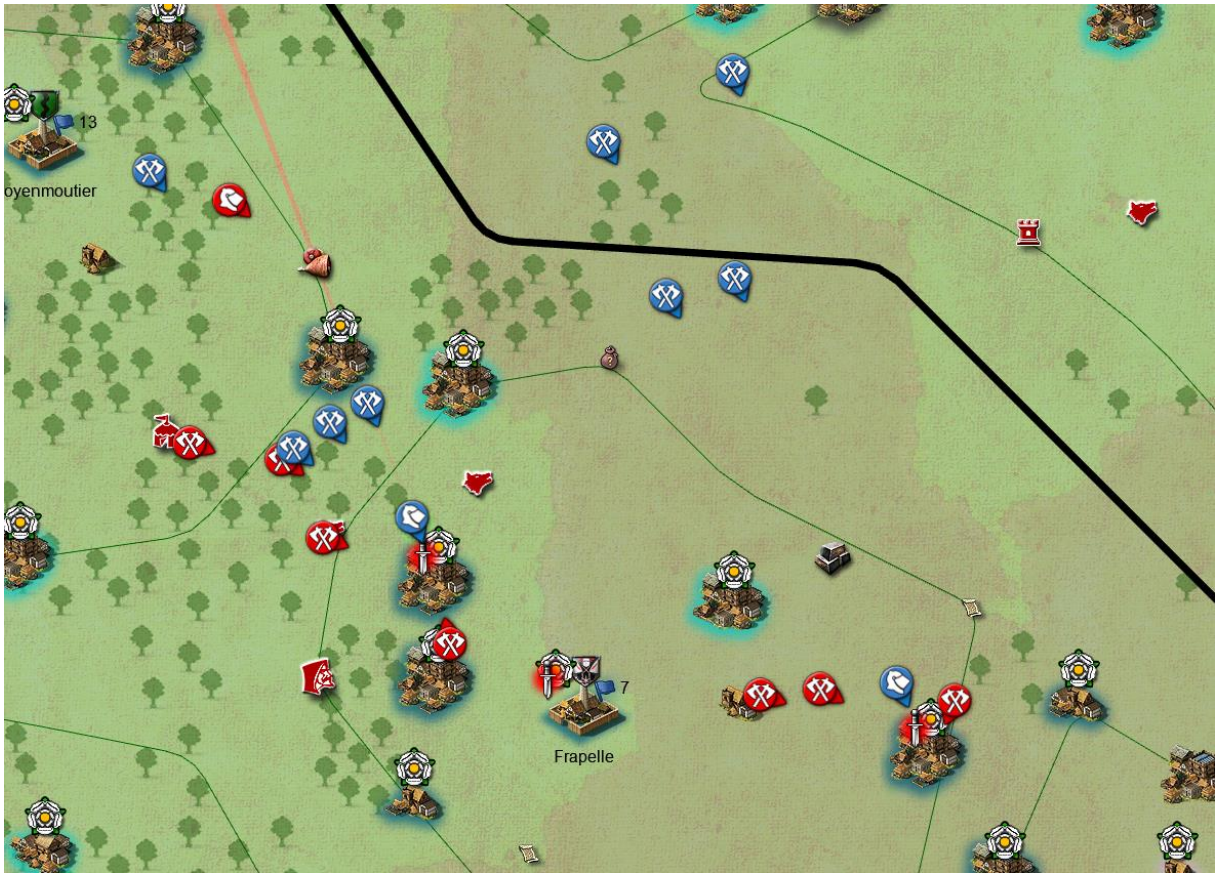
Ouverture 7 min30

Capi 7min32

b) Lancement du capi en dernier :

- Ouvrir le timer.
- Si armée d'ouverture à 10min30 placer le timer sur 10min10.
- Lancer l'ouverture et se placer sur le logo de l'ouverture, regarder le temps et placer sa souris sur le go du timer.
- Quand temps capi sur 10min11 lancer le timer.
- Le capi met 7min30.
- Placer les troupes.
- Appuyer sur lancer car il y a une alerte honneur avec question qui s'affiche.
- Quand timer à 7min28 lancer le capi.





XII) Gestion de prévôté.

A) Bâtiments de prévôté :

a) Bâtiments de défense :

- Guilde des architectes (fortification château)
- Camps journalier (diminue temps construction château)
- Logis seigneurial (augmente le niveau du donjon)
- Loge des sergents d'arme (améliore prot archer murs et technologie def)
- Ecurie (chevalier)
- Constructeur de tourelle
- Guilde des tunneliers
- Atelier de baliste.

b) Bâtiments de l'armée :

- Dortoir de garnison (25 place par bâtiment)
- Milice paysannes.
- Camps de tir à l'arc.
- Camps d'entraînement des piquiers.
- Arène d'entraînement des spadassins.
- Guilde des ingénieurs (cata)
- Ecole militaire (Bombarde)
- Dépôt de ravitaillement (5= vitesse village, 10 = 2 fois plus vite.)

c) Bâtiments civils

- Intendances (vitesse construction prévôté)
- Eglise
- Parc (augmente multiplicateur pop/honneur)
- Statue (augmente multiplicateur pop/honneur)

B) Visuel prévôté :

- Vue du village de la prévôté (poser bâtiment et gestion des impôts)
- Vue du château (construire le château)
- Ressource de la prévôté (bois/pierre/fer et brai) max 100.000
- Vue du commerce (acheter pour la prévôté sur la foire de la prévôté)
- Vue du recrutement des troupes (paysan,arc,pique,spadassin et cata)
- Vue des info de la prévôté (rasage ia, soigner...) (message)
- Vue des votes.
- Forum de la capitale.

C) Devoir du prévôt :

- Vote pour le sénéchal.
- Soigner les maladies.
- Faire participer les autres joueurs de la prévôté.
- 1^{er} responsable en cas de jump de l'ennemi.

- Vassal sur la prévôté pour cercle d'honneur sur toute la prévôté.
- Destruction des gros châteaux de l'ia.
- Aide les nouveaux joueurs.

D) Prévôté de support :

- Si possible sur une très grande prévôté.
- Armée à 400 quand même.
- 6 dépôts pour être plus rapide que village.
- Ecole militaire.
- Guilde des armes
- Guilde bois et fer !
- Eglise et parc
- Baliste, tourelle et paysan afin de défendre le château.
- Procure les fonds nécessaires en or au sénéchal, co sénéchaux.

E) Prévôté guerrière.

- Si possible sur une petite prévôté.
- Armée à 500 troupes.
- Tous les dépôts de ravitaillement (20).
- Le parc et église.
- Camps de tir (archer).
- Camps d'entraînement des piquiers
- Guilde des ingénieurs (cata).
- Atelier de baliste.

F) Exemple de prévôtés guerrières :





G) Avoir de l'or :

- Mettre les impôts en x9.
- Vendre des marchandises sur vos prévôtés rapporte 25% de de la sommes de la vente à la prévôté.
- Pillage des prévôtés.

Zonza
a attaqué
kazimoazii (Banyuls-sur-Mer)

L'Attaquant a gagné
12/01/2014 02:27:48

Attaquants	Défenseurs
Paysans 0/0	Paysans 0/0
Archers 141/283	Archers 227/278
Piquiers 59/102	Piquiers 0/0
Spadassins 0/0	Spadassins 0/0
Catapultes 17/107	Capitaines 0/0
Capitaines 0/0	

1 894 308 Trésor pillé
Banyuls-sur-Mer - a été pillé
Honneur : 0

Voir sur la carte Effacer

Transférer Voir Bataille Fermer

XIII) Les points de classement.

Bâtiment	Points	Bâtiment	Points
Halle des Fêtes	1	Marché	20
Masure	4	Jardin seigneurial	40
Réserve	1	Parterre de fleurs	10
Grenier	1	Statue en or	50
Cabane de bûcheron	3	Statue en pierre	30
Carrière	4	Petite croix	8
Mine de fer	6	Autel	15
Fosse à brai	4	Pilori	20
Brasserie	6	Bûcher	30
Pommeraiie	3	Gibet	50
Boulangerie	10	Chevalet	40
Potager	6	Pigeonnier	20
Ferme porcine	6	Arbre de mai	60
Laiterie	4	Ours dansant	40
Appontement de pêche Jetty	8	Théâtre	20
Taverne	20	Bouffon	30
Atelier de tisserand	25	Tonnelle de troubadour	50
Menuiserie	15	Élément de château	Points
Abri de chasse	10	Tour en pierre 2×2	5
Saline	30	Tour en pierre 3×3	12
Comptoir des épices	30	Tour en pierre 4×4	20
Comptoir de la soie	30	Tour en pierre 5×5	32
Atelier de ferronnerie	20	Tour en bois	2
Vigne	30	Salle des gardes	12
Atelier de piques	15	Fourneau à brai	50
Atelier d'arcs	15	Palissade en bois	1/3
Forgeron	15	Rempart en pierre	1
Atelier d'armures	15	Section de douves	1
Atelier de catapultes	30	Fosse piégée	2
Chapelle	50	Porte fortifiée (en pierre)	15
Église	100	Porte en bois	5
Cathédrale	250	Tourelle	8
		Tour à baliste	20

Rang	Points
2-Rustre	3
3-Manant	8
4-Paysan	15
5-Serf	30
6-Vilain	50
7-Tenancier	80
8-Homme libre	120 + 8 x subrank
9-Bourgeois	150 + 10 x subrank
10-Propriétaire	200 + 15 x subrank
11-Notable	400 + 20 x subrank
12-Échevin	550 + 20 x subrank
13-Gentilhomme	700 + 20 x subrank
14-Page	900 + 20 x subrank
15-Écuyer	1100 + 20 x subrank
16-Chevalier/Dame	1500 + 30 x subrank
17-Baron/Baronne	1800 + 30 x subrank
18-Vicomte /Vicomtesse	2100 + 35 x subrank
19-Comte/Comtesse	2500 + 35 x subrank
20-Marquis/Marquise	3000 + 40 x subrank
21-Duc/Duchesse	3600 + 50 x subrank
22-Prince/Princesse	4500 + 100 x subrank

XIV) Lexique

Attaque en 1 : face à l'entrée du château.

Attaque en 2 : à gauche de l'entrée du château.

Attaque en 3 : côté opposé à l'entrée du château.

Attaque en 4 : attaque du côté bas droit du château.

Carteur : joueur qui utilise des cartes.

Casque : armée avec un capitaine.

Claquer une bulle : passer un rang.

Farmer : joueur qui joue un rôle de support pour ses coéquipiers (dons d'or de prévôté, livre des armes, produits de banquet...)

Flag : drapeau de prévôté.

Friendly capture : Capture arrangée entre deux joueurs consentants.

Guerrier : joueur qui joue en priorité avec les techniques guerrières.

Jump : le fait d'implanter un village dans une zone de guerre (ou en vue de faire une guerre...)

Monker : joueur qui joue en priorité avec les moines.

Ouvreur : joueur spécialisé dans l'ouverture des villages adverses avec ses prévôtés ou ses armées vassales.

Raseur : joueur spécialisé dans le rasage de village ayant été initialement ouvert par un ou plusieurs ouvreurs.

Tétonisation : suite de plusieurs attaques en mode saccage ayant pour but de réduire la taille du village.

XV) Règlement h10

Article 1: Les valeurs de la maison 10 sont :

- Jeu ambitieux et de qualité.
- Respect des joueurs
- Solidarité, jeu en équipe
- Respect des engagements
- Discipline
- Participation et mérite
- Communication et échange (présence régulière sur le ts souhaitable)
- Plaisir de jeu

Article 2: Le Maréchal H10 a toute autorité sur l'organisation de la maison. Il nomme les co-maréchaux, les généraux, les gouverneurs, sénéchaux et co-sénéchaux.

Il peut charger n'importe quel joueur H10 de la mission de son choix.

En revanche, il n'intervient pas dans la gestion interne des factions.

Article 3: Le maréchal H 10 nomme plusieurs Co-Maréchaux. Pour tout membre de la H10, la parole d'un co-maréchal ou ses décisions doivent être considérées comme émanant du maréchal lui-même. Seul le maréchal peut modifier ou annuler l'ordre d'un co-maréchal.

Article 4: Sous l'autorité du maréchal et des co-maréchaux, les ministères assurent la gestion et la direction de toutes les factions de la maison H10.

Chaque ministre est nommé par le maréchal et les co-maréchaux. Il est compétent dans un domaine spécifique:

- **Le recrutement**
- **La formation**
- **La diplomatie (affaires extérieures et intérieures)**
- **La défense**

Chaque ministre nomme ses adjoints, qui l'aident à la réalisation de sa mission. Chaque ministère n'a compétence que dans son domaine. Lorsqu'une affaire implique plusieurs ministères, chacun des ministres concernés peut co-signer la décision. En cas de désaccord entre plusieurs ministères, le différend est tranché par le maréchal ou un co-maréchal.

Les ordres ou consignes d'un ministère s'appliquent à tous les membres de la maison, généraux et officiers inclus.

Article 5 : Fonctionnement des Ministères :

A) Recrutement

Chaque joueur postulant pour entrer en H10 devra remplir une fiche et passer un entretien vocal avec la commission de recrutement.

La commission, composée d'officiers de toutes les factions H10, est dirigée par un recruteur en chef, ses adjoints, ou un co maréchal.

En cas d'absence du recruteur d'une faction, tout officier de la faction concernée pourra assumer la fonction de recruteur.

L'admission ou le refus du candidat seront soumis au vote majoritaire des recruteurs.

Toute nouvelle recrue sera affectée à une faction H10, avec une période d'essai de deux mois.

B) Formation

La maison 10 tient à être composée de joueurs formés, et ce, dans tous les domaines du jeu (armées, château, construction de village, commerce, moines, etc...).

A cet effet, elle assure des sessions de formations régulières, formations qui doivent être relayées par les gradés dans le cadre de chaque faction.

Pour les joueurs nouvellement intégrés, la formation est obligatoire.

Le retrait de la période d'essai est conditionné par la progression du nouvel H10, sa volonté de formation et sa capacité d'apprentissage. Il est effectué par le général, après consultation d'un responsable de la commission de recrutement.

C) Diplomatie:

1 – Diplomatie Externe

a) Le ministère des affaires extérieures assure la communication ainsi que l'information entre les joueurs, les factions, et les maisons autres que la nôtre.

b) Chaque information relative aux affaires extérieures doit lui être communiquée, en suivant la voie hiérarchique.

c) liste des actes considérés comme hostiles :

- attaque sur un château de joueur listé h10.
- attaque sur un château de prévôt, sénéchal, gouverneur et roi H10.
- excommunication d'un joueur h10.
- influence ou inquisition d'une prévôté ou d'une capitale de comté H10.
- rasage de vassal d'un joueur h10 (seulement si ce vassal ne profite pas de la dissuasion h10).
- propagande, diffamation contre la H10.
- aide envers un joueur hostile à la H10.

d) Le diplomate externe analyse chaque acte hostile envers notre maison, afin de comprendre l'origine, la portée et la nature de la menace (action isolée, action de faction, ou action de maison)

e) Le ministère des affaires extérieures a pour fonction de relayer l'information et n'a pas pour fonction le commandement militaire.

Hors situation de guerre, toute capture ou tout rasage de vassal d'un H 10 devra être signalé au diplomate, qui fera une petite enquête ou négociation.

f) Un dossier sera créé à chaque action hostile, et traitée par un diplomate.

g) Les diplomates auront pour mission de détecter et établir une liste de joueurs hostiles à notre maison, et de la communiquer aux autres maisons.

2) Diplomatie interne:

Le diplomate interne a pour fonction de régler les litiges entre joueurs H 10, de faire appliquer le règlement ainsi que de s'assurer du respect des valeurs de la maison.

Il peut procéder à une médiation entre les joueurs concernés, et a toute autorité pour prendre les mesures nécessaires afin de s'assurer de la bonne marche de la maison.

D) Défense :

Chaque château de joueur hostile devra être capturé, rasé, saccagé, ou pillé selon les opportunités et besoins de la H10. Une liste des priorités pourra être imposée par la hiérarchie.

Tous les H10 devront participer à la défense de leur comté, des joueurs H10 et être solidaires.

Pour éviter les incidents et complications diplomatiques, dans la mesure du possible, la maison recommande de prendre pour vassaux des membres H10.

Le ministre devra vérifier que les châteaux sont aux normes et correctement défendus. Tout village doit être protégé par 400 troupes.

S'il constate que le château d'un joueur est insuffisamment défendu ou mal construit, il enverra un message au joueur lui demandant de remédier à la situation. En cas de non amélioration ou de non réponse, il est autorisé à raser ou à faire capturer le village du joueur.

Article 6 : Droits et devoir du sénéchal:

1) Le maréchal et les co maréchaux désignent les sénéchaux et, sur recommandation des sénéchaux, les co sénéchaux.

Le sénéchal est placé de manière provisoire à la tête du comté et n'est installé officiellement que lorsque ses qualités de diplomate et de gestionnaire sont jugées satisfaisantes par le lead H 10.

Le poste de sénéchal n'est pas acquis de manière définitive.

Les postes de sénéchaux peuvent être réattribués en fonction des besoins stratégiques de la maison.

Le sénéchal et ses adjoints assurent la défense des territoires dont ils ont la charge, et les généraux, sous la direction des maréchaux, coordonnent la défense sur l'ensemble de la carte.

En aucun cas, les comtés et prévôtés n'appartiennent aux joueurs. Les joueurs n'en sont que les gardiens, au bénéfice de la maison.

Le sénéchal affecte les prévôtés sur son comté. Le prévôt désigne son ou ses co-prévôts.

Les sénéchaux sont chargés de gérer la quantité d'or dans les prévôtés de leur comté.

Le sénéchal veille à la non accumulation des drapeaux sur les prévôtés et la répartition de ceux-ci.

2) Le sénéchal et ses adjoints veillent à ce que les joueurs sur son comté soient actifs. Pour ce faire, le sénéchal est autorisé à effectuer des reconnaissances sur les villages et prévôtés du comté. Il peut également mandater ses adjoints ou les joueurs de son choix pour le faire.

Il s'assure que les châteaux sur son comté soient correctement défendus (voir « défense »)

3) Il règle les litiges qui peuvent survenir à l'intérieur du comté.

4) Le Sénéchal doit avoir au minimum deux co-sénéchaux.

5) Les joueurs doivent voter pour le prévôt désigné par le sénéchal.

Les prévôts doivent voter régulièrement pour le sénéchal en place ou les co-sénéchaux, à hauteur du barème de vote fixé par le sénéchal.

Le sénéchal doit voter régulièrement pour la province.

Le sénéchal est l'ambassadeur de la maison sur le comté dont il a la charge. Il veille à la bonne application des consignes et des valeurs de la maison.

6) Le sénéchal observe le comportement des factions non H 10 sur le comté et en rend régulièrement compte au lead H 10. Son avis est pris en compte pour la diplomatie locale.

7) Le maréchal décide des comtés à peupler en priorité. Le sénéchal est chargé du peuplement du comté dont il a la charge.

Article 7 : Les droits et devoirs du général :

A) Le général gère les effectifs de sa faction (nombre, activité, formation, participation).

Pour ce faire, il nomme des officiers, qui vont l'épauler et le suppléer en cas de besoin.

Les officiers se voient confier par le général une fonction précise: recruteur, guerrier, formateur....

Il s'assure également du respect valeurs H 10 et des consignes données.

B) En concertation avec le diplomate interne, il peut décider de sanctions, pouvant aller jusqu'à l'exclusion d'un joueur.

C) Il est responsable du placement des villages de ses joueurs : à lui de vérifier que ses joueurs ne sont pas dans des comtés interdits aux h10.

S'il n'existe pas de hiérarchie directe entre général et sénéchal, le général est, dans l'ordre de la maison, au-dessus du sénéchal.

Lorsqu'un sénéchal souhaite faire venir un joueur H 10 dans son comté, il doit au préalable avoir obtenu l'accord du général de faction du joueur.

Article 8 : Ce règlement est évolutif et sera susceptible de modifications, en fonction du contexte et des évolutions du serveur.

Le présent règlement a été rédigé dans un but de clarification et d'information. Les règles qui y sont édictées visent à optimiser l'efficacité de notre maison.

De sorte que, une fois ces principes assimilés, les H 10 puissent se concentrer sur le plaisir de jouer ensemble et la stratégie qui permettra de mener notre maison à la victoire.

Merci à tous les H10 d'avoir porté la maison jusque-là.

Avec l'ère 4 qui s'annonce, nous irons plus loin encore ensemble.

Bon jeu à tous.

La H 10