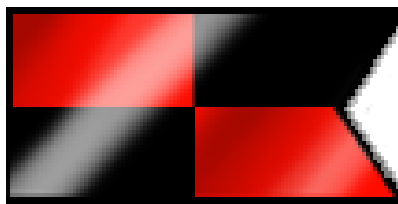


08/02/2020

# Livret De Formations

Stronghold Kingdoms



Luminors  
FACTION : BR

# Sommaire

## Table des matières

introduction.....	3
• Les technos.....	4
• Construire son village.....	8
• Construire son château.....	16
• Défense.....	17
Château type ère 1 :.....	18
Château type ère 2 :.....	19
Château type ère 3 :.....	20
Château type ère 4 :.....	21
Château exemple autre :.....	22
• Prévôtés.....	23
prévôté d'attaque.....	24
prévôté farm.....	25
prévôté défensive.....	26
• Suzerains et Vassaux.....	28
• Marchands.....	30
Session marchande.....	30
Préparation.....	30
mode premium.....	31
x2     x4.....	31
commerce régulier.....	35
• Moines.....	36
• Attaques et Capitaines.....	39
• Friendly Capture.....	43
• Synchronisation.....	44
Le pillage.....	49
Le saccage.....	51
• Le jeu de maison.....	53
• Lexique.....	56
• Comment installer une sauvegarde .sav (une armée ).....	58
Les jetons Premium.....	60
Vidéo :.....	61

Site :.....	63
Les communication dans les factions.....	64
Explication accéder à chaque pages.....	65
Remerciement.....	69
Information.....	69

## introduction

Bienvenue a vous,

Je suis ici pour vous présenter le jeux « Stronghold kingdoms » qui est un jeux : multijoueur, stratégique, sand Box, en temps réel.

Sur differences Platforms: Android, Microsoft Windows, iOS, Mac OS

Le jeu a pour finalité de s'amuser sinon ce n'est plus un jeu. Nous sommes dans Stronghold

Kingdom, un jeu de guerre où l'on fabrique ses villages, ses châteaux, ses armées, on choisit ses technos et on va farmer, taper le voisin, et s'amuser.

• Les technos

**I) LES RECHERCHES DE BASE.**

**a) Dans l'artisanat :**



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



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



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



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



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



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



**LVL 1** (permet la production du fer)



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



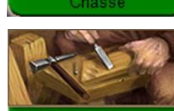
**LVL 1** (permet la production du brai)



**LVL 1** (permet la production de gibier)



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



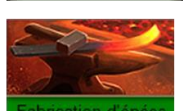
**LVL 1** (permet la production de meuble)



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



**LVL 1** (permet la production de vaisselle)



**LVL 1** (permet la production d'épée)



**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)



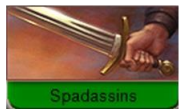
**LVL 8** (permet la construction de grandes tours)



**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%)



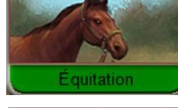
**LVL 10** (points de vie augmenté de 100%)



**LVL 1** (permet le recrutement des paysans armés)



**LVL 8** (avoir 8 éclaireurs)



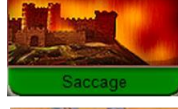
**LVL 10** (augmente la vitesse des éclaireurs de 250%)



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



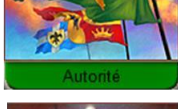
**LVL 4** (permet un pillage à 30%)



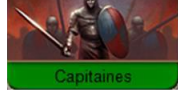
**LVL 1** (permet le saccage d'un bâtiment)



**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%)

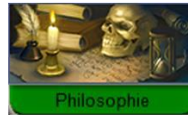


**LVL 8** (accélère la production de viande de 400%)

## d) Dans l'éducation.



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



**LVL 1** (permet la recherche de justice)



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



A faire en parallèle avec la recherche divertissement .



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



**LVL 16** (points de foi par jour:120)



**LVL 2** (permet le commerce dans la province)



**LVL 1** (permet l'excommunication pendant 1h)  
Par la suite, il faut la maxer rapidement



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



**LVL 1** (permet l'absolution pendant 1h)  
Par la suite, il faut la maxer rapidement.



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



**LVL 1** (permet de vous interdire)  
Par la suite, il faut la maxer rapidement.



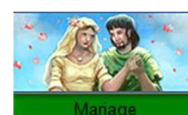
**LVL 4** (augmente de 4 habitants la capacité des masures)



**LVL 1** (permet l'inquisition pendant 4h)



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



**LVL 1** (permet la bénédiction pendant 6h)



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



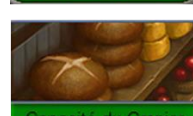
**LVL 3** (permet de guérir 5 pts de maladie par moine)



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



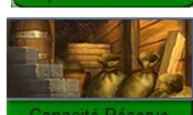
**LVL 8** (permet le recrutement de 8 moines par village)



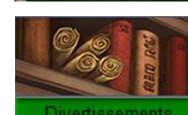
**LVL 10** (augmente la capacité de stockage du grenier de 800%)



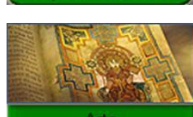
**LVL 8** (augmente la vitesse des moines de 500%)



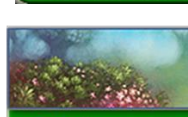
**LVL 10** (augmente la capacité de stockage de la réserve de 800%)



A faire en parallèle avec la recherche justice)



**LVL 10** (+60 dans le multiplicateur popularité honneur)



**LVL 5** (permet la construction des statues en or)



- Construire son village

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

**A) Bâtiment de nourriture :**



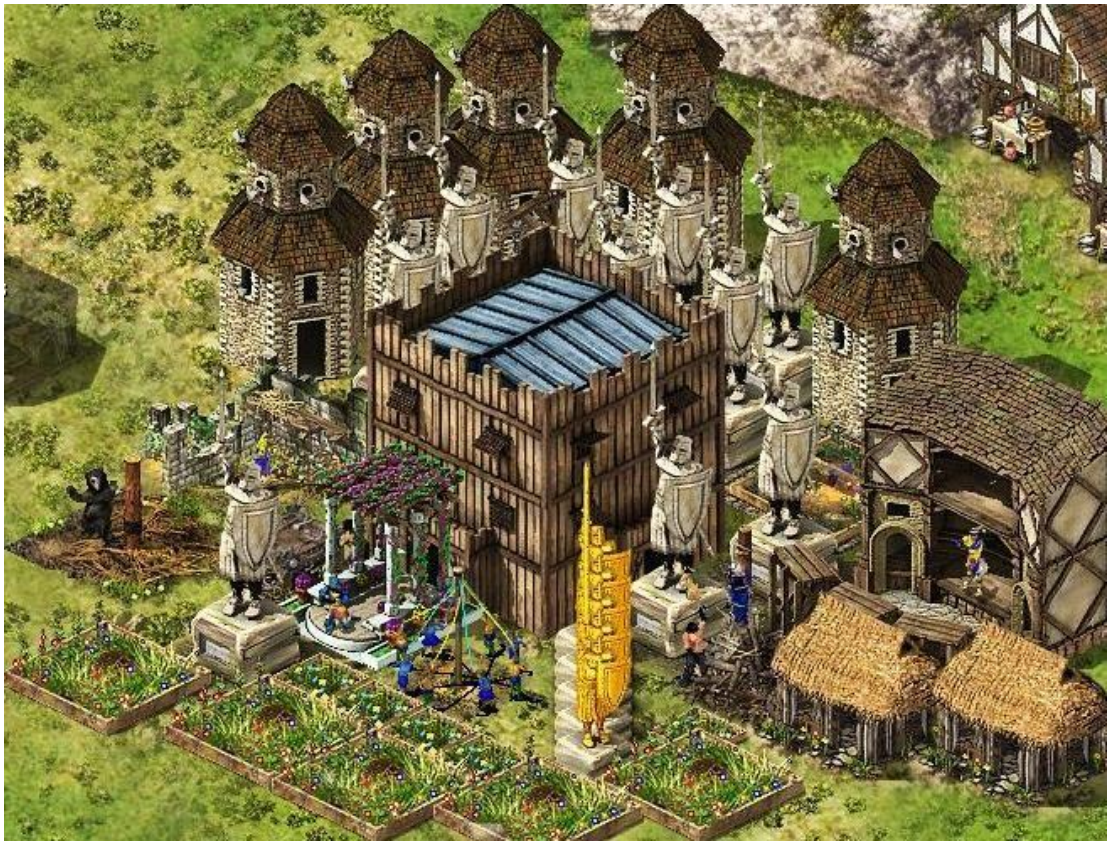
- Pour 5 nourritures produites, il faut produire environ 45.000 de chaque nourriture pour avoir un excédent de production dans chaque nourriture.
- Pour 4 nourritures produites, il faut produire environ 55.000 de chaque nourriture pour avoir un excédent de production dans chaque nourriture.
- Bien sûr, 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 plain (banquet) :** (village en cours de construction)



**I) Exemple d'un village basse montagne (banquet)**





- Construire son château

**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) Raisonement 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.

## • Défense

### Placements des troupes

- 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 !

### Positionnement des troupes :



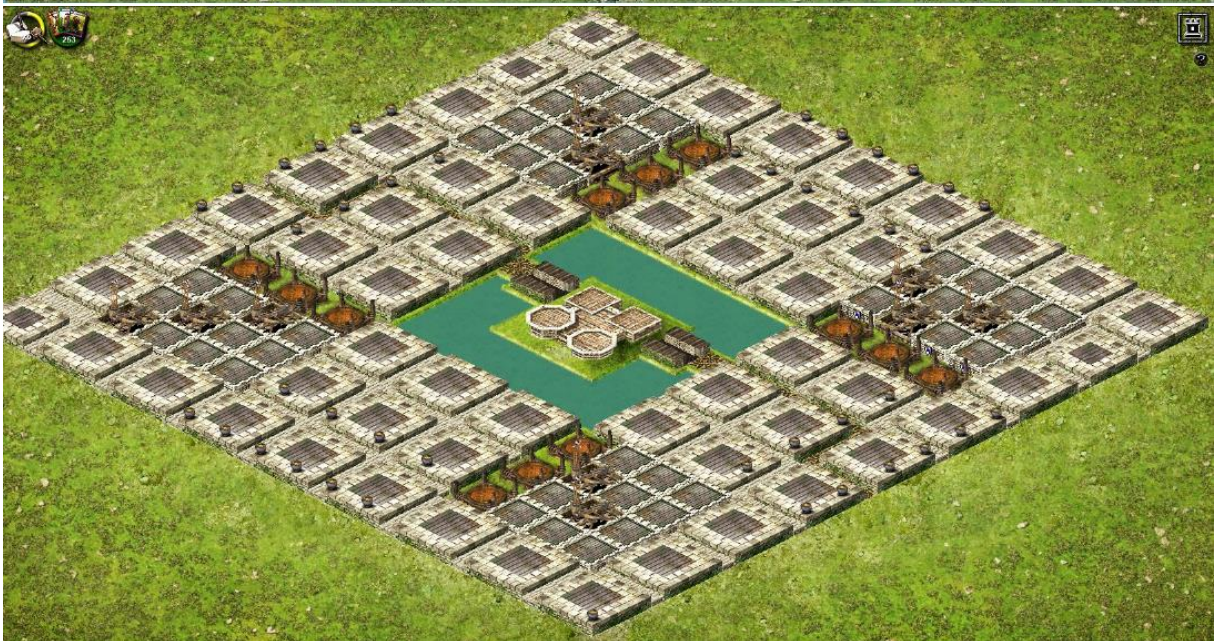
## Château type ére 1 :

- 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.



### Château type ére 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.



Château type ére 3 :

Château avec 15 balistes et 15 tourelles :



Château type ère 4 :  
16 balistes 3 bombardes



Château exemple autre :



- Prévôtés

Il existe 3 types de prévôtés : attaque, farm et décence.

Le joueur qui gère une prévôté est nommé Prévot.





## prévôté d'attaque

Cette prévôté est une fusée (maxée en vitesse) de type ère 2. Vu la vitesse actuelle des armées, je recommande de détruire quelques dépôts de ravitaillement afin de placer une guilde de catapultes.



## prévôté farm

Les prévôtés farm sont utilisées pour les grosses prévôtés avec de nombreux villages. On utilise ce type de prévôté pour faire des pôles banquets.



Il existe des prévôtés farm hybrides possédant des bâtiments de guerre.

La prévôté ci-dessus n'en ayant pas, les villages doivent produire assez d'armes pour détruire les IA. On peut

également utiliser les liens de vassalité pour nettoyer la prévôté.

prevote defensiva

Les prévôtés défensives sont généralement utilisées pour les banques.

Celles-ci sont complètes (pas de chartes) avec des joueurs de confiance dessus. En temps de guerre les banques sont ID.

## *défendre une prévôté*

La défense de prévôté doit se situer entièrement sur l'extérieur afin d'empêcher les pillages. Avec une bonne attaque, une prévôté ne peut résister à un pillage ; ne JAMAIS garder trop de golds sur tes prévôtés.



La prévôté ci dessus est une prévôté test que j'ai faite afin de trouver une solution à la défense des prévôtés. Cette défense est efficace contre les armées d'ouvertures où les archers sont au front mais faillible contre les armées où les piquiers sont au front.

- Suzerains et Vassaux

**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 :**

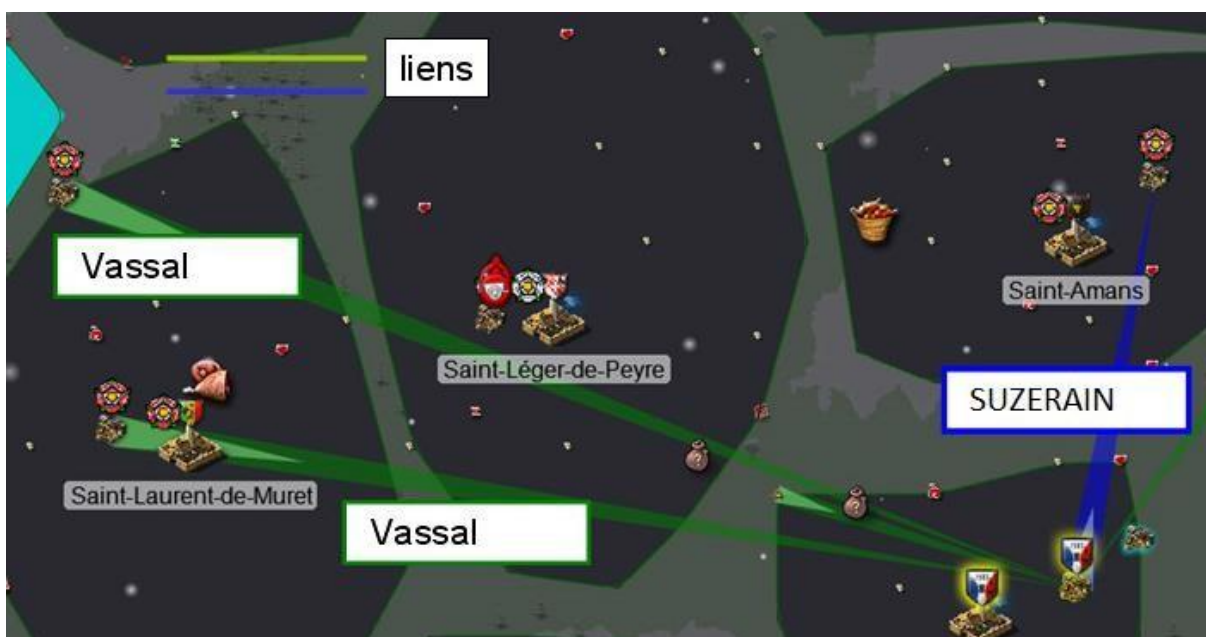
- Avoir des troupes pour défendre son château (CF : chapitre bâtir son château !)
- Mettre moins de ses propres armées dans le château afin de recruter plus de marchands et donc gagner plus d'or.
- Gain de pts d'honneur chaque jour.

**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)



## **E) Armée de suzeraineté :**

### 1) Protection vasal :

340 Archer, 60 piquiers

### 2) Ouverture

300 archers, 100 piquiers et 100 catapultes

### 3) Nettoyage tanière et camps

280 archer, 120 piquier et 100 cata

- Marchands

### Session marchande

La session marchande a pour but de monter très rapidement en golds puisqu'il est possible de se faire plus de 5 millions de golds en 3H (40 villages)



### Préparation



Avec un bon suzerain tu pourras réserver un maximum de place dans ton village pour les marchands durant la session.



/!\ L'utilisation de beaucoup de marchands ne laisse pas la place pour un moine ; si pas assez de troupes de suzerain s'interdire sur les positions stratégiques et/ou être en temps de paix. En guerre, garde TOUJOURS un moine dans ton village même durant la session SAUF si le village est id.

mode premium



La session marchande impose le mode premium pour que les cartes marchands soient rentables. Si tu ne joues pas en premium tu peux te servir du premium 2 jours gagné dans le tutoriel au début de jeu. Sachant que les cartes et les couronnes appartiennent au compte joueur, tu peux récupérer les premium 2 jours en faisant le tuto et les quêtes sur d'autres mondes.

### cartes



Pour faire une session marchande il te faut une carte de vitesse de transport et une carte de capacité de transport.

- Pour la session x2 ; **30 points cartes**
- Pour la session x4 ; **60 points cartes**





Si tu n'as pas de points cartes, tu peux vendre tes cartes afin d'en obtenir. Les cartes se vendent par 5 minimum.

/!\ Si tu ne connais pas bien les cartes, demande conseil à ton formateur avant de les vendre.

Une fois tous tes villages prêts à commercer, active ton premium et tes cartes. C'est parti pour 3H de session marchande !



	ICI	À destination	Prix	
500  Pommes	1 818	178 500	46	
500  Fromage	129 715	125 000	74	
500  Viande	109 227	183 000	43	
500  Pain	104 165	21 000	136	
500  Légumes	89 965	23 000	135	
500  Poissons	0	15 000	140	
200  Bière	26 997	6 800	139	

Afficher Options Commerces Avancées

En premium, tu peux activer les options de commerce avancées qui te permettront de vendre plus cher tes ressources (flèches vertes) dans des foires proches. En fonction de l'évolution de ta recherche Commerce

vérifie où partent tes marchands afin de ne pas en perdre certains durant plusieurs heures s'ils partent vendre dans un autre pays.

Si tu vois que c'est le cas, clique sur la flèche rouge puis la flèche verte afin d'actualiser la foire où tu vendras tes ressources.

Lorsque ton village sera vide en ressources, s'il te reste du temps de session achete des produits peu cher et revend les à l'aide du premium afin de continuer à faire du gold.



Achat ; 8

Vente ; 150



Ici, le coût dépensé est de 1 260 pour un revenu de 8 400 ce qui fait un bénéfice de 7 140. Cette technique est très rentable puisqu'elle permet de faire des golds sans forcément avoir plein de ressources à vendre mais rapporte moins et perd du temps par rapport à une vente directe.

En temps de guerre, les golds sont indispensables afin de financer les armées notamment les capitaines. Il faut donc vendre régulièrement pour garder un stock de trésor. Le jumpeur produira plus de golds en temps de guerre si il capture les villages pour vendre leurs ressources (prévoir suffisamment de slots pour être jumpeur).



## -Recherches-

- Guilde marchands - *Mathématiques lvl 2* ; 5 marchands / marché
- Transport - *Guilde marchands lvl 2* ; 500% de vitesse supplémentaire
- Commerce - *Guilde marchands lvl 3* ; mini. au sein du comté (vf en fonction de la position géographique)

### commerce régulier

Ce type de commerce demande d'avantage de présence que la session marchande (3H) puisqu'il nécessite un envoi régulier de charettes.

Mode premium optionnel



**Vente de ressources ;**

Lors d'une vente, la foire de commerce fait gagner 25% des

- 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 très 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 coûtera peu cher, sur une prévôté ou un comté coûtera 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.

- Attaques et Capitaines

## 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 :

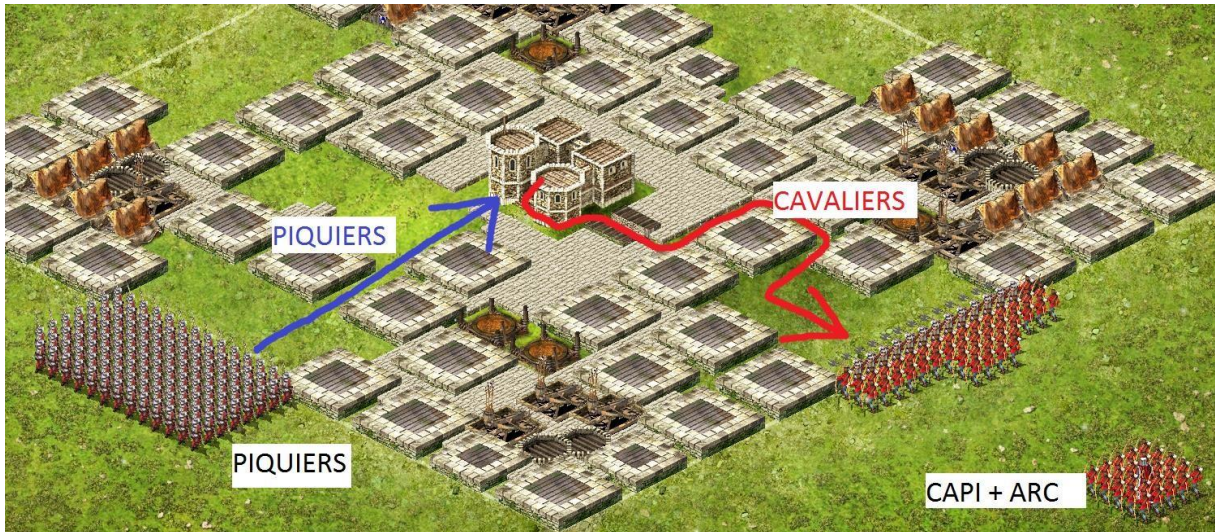
- Retarder : différer de 200 secondes l'avancée du capitaine lors d'un rasage ou d'une capture. (ne nécessite de recherche)
- Cri de ralliement : Soigne les soldats se trouvant dans un rayon de 5 cases autour du capitaine.
- Volée de flèche : Tire une volée de flèches
- Cri de guerre : Augmente les dégâts 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 :**

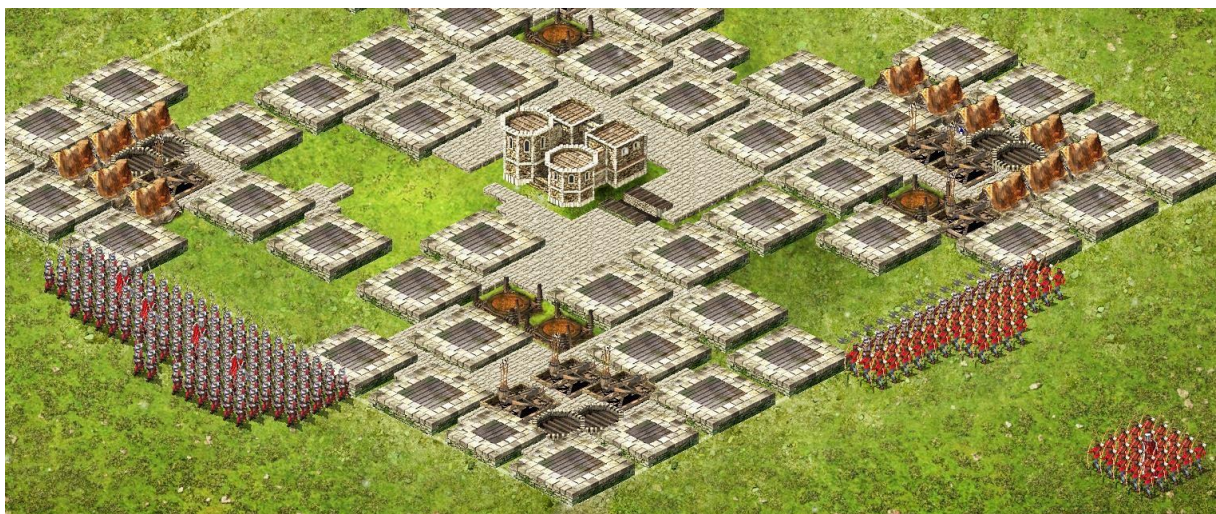
- Même base que précédemment + :
- 1 capi en volée de flèches si capi adverse dans le donjon.
- 2 capi en volée de flèches si piquier dans le donjon. - Ne pas retarder les volées de flèches !

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<sup>er</sup> 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.



- Friendly Capture

**Les friendly capture** : sont l'échange de village entre 2 joueurs

Qui sont ok pour échanger un ou plusieurs villages

Ont ouvre les village en 1 pour les piquiers ( leur faciliter l'accès et éviter qu'ils ne soit gêner et tuer par les cavaliers) on enlevés les troupes et on les retransforme en villageois basique.

Et on met le capitaine avec des archers selon la face ou peuvent accéder les cavaliers

## •Synchronisation

### Les synchros.

#### **A) Les recherches :**

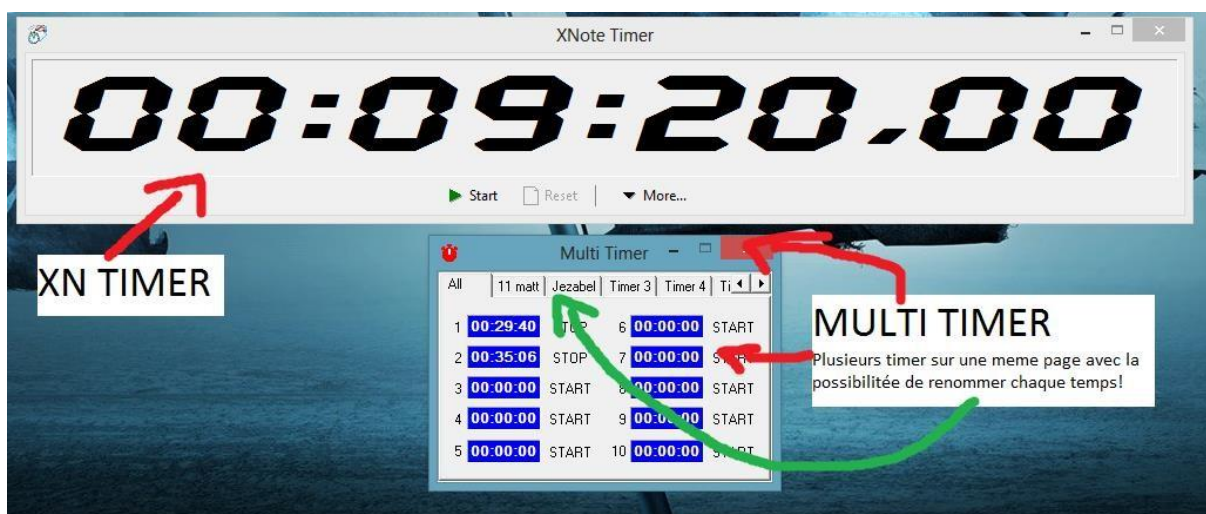
- Toutes les recherches vues précédemment.

#### **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<sup>er</sup> :**

- 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 été 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.

# Lancer Attaque

81



### Confirmation d'attaque

Cette attaque vous vaudra une pénalité en Honneur.  
Coût en honneur : 288 000  
Continuer ?

**Raser**  
Complètement détruire la cible

Pénalité en Honneur  
**288 000**

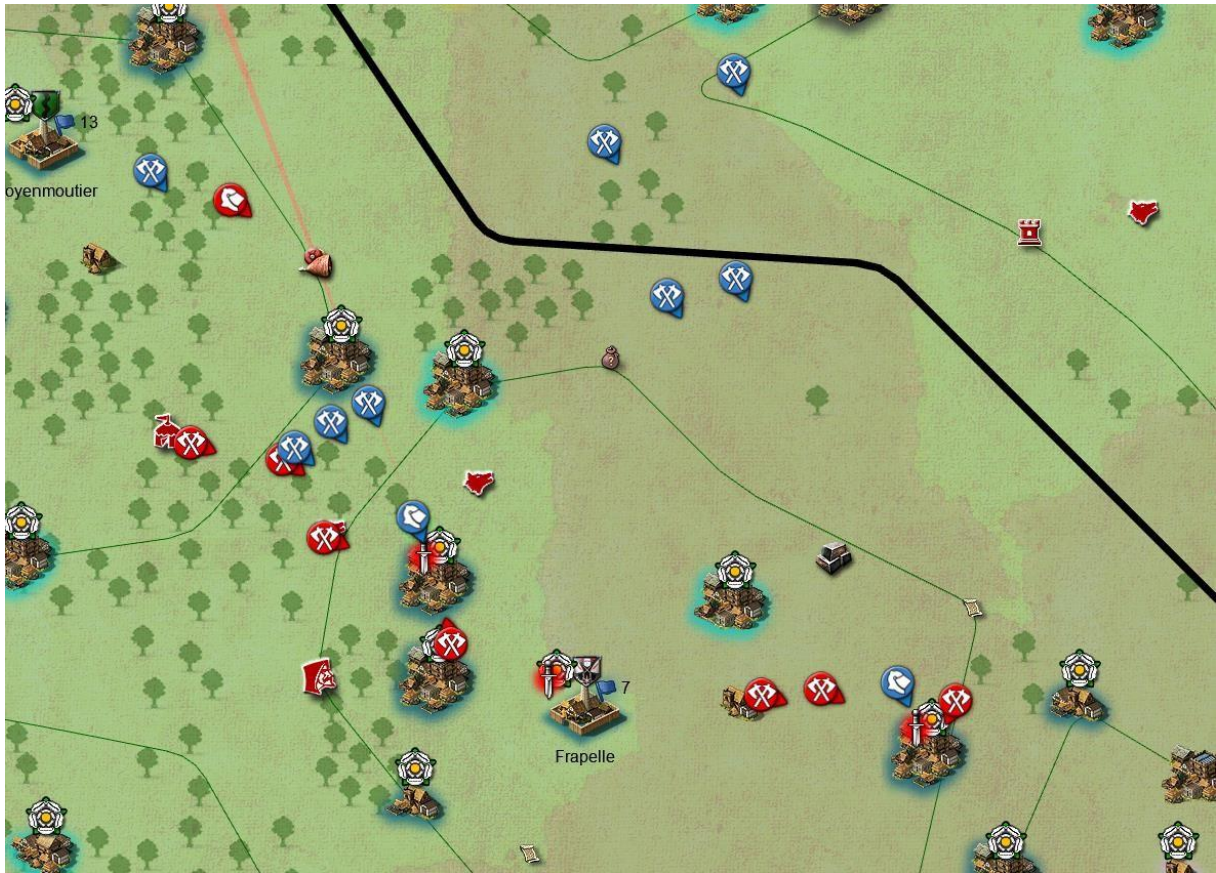
27m:05s



**En route !**







## 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 coutera de l'honneur.



## 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)



[ ]  
a attaqué  
[ ]

**L'Attaquant a gagné**  
10/12/2013 12:25:13

Attaquants	Défenseurs
Paysans 0/0	Paysans 0/0
Archers 14/19	Archers 0/0
Piquiers 40/41	Piquiers 0/0
Spadassins 0/0	Spadassins 0/0
Catapultes 0/0	Capitaines 0/0
Capitaines 0/0	

Autel, Potager, Église, Potager, Ferme Porcine - Destruction(s)  
Kronir village - a été attaqué avec succès  
Coût en honneur : 23 520

[ Voir sur la carte ]      [ Effacer ]  
[ Transférer ]      [ Voir Bataille ]      [ Fermer ]

- Le jeu de maison

Ils est important de ne pas oublier que la base des maison et joueur le Glory (course à la gloire)

Malgré la faite que certaine maison ne le joue pas mais permettent de regrouper plusieurs factions (allant de 20 à 2 factions en fonction de l'ère)

La gloire est générée de plusieurs manière différentes différentes : des quêtes, village, prévôté, et sénéchalats et au-dessus

<b>Points de Gloire</b>	
Prévôté	<b>20</b>
Comté	<b>1 000</b>
Province	<b>3 750</b>
Pays	<b>7 500</b>

Fermer

- Les points de classements

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	<b>Élément de château</b>	<b>Points</b>
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

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-Micomte /Micomtesse	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



## •Lexique

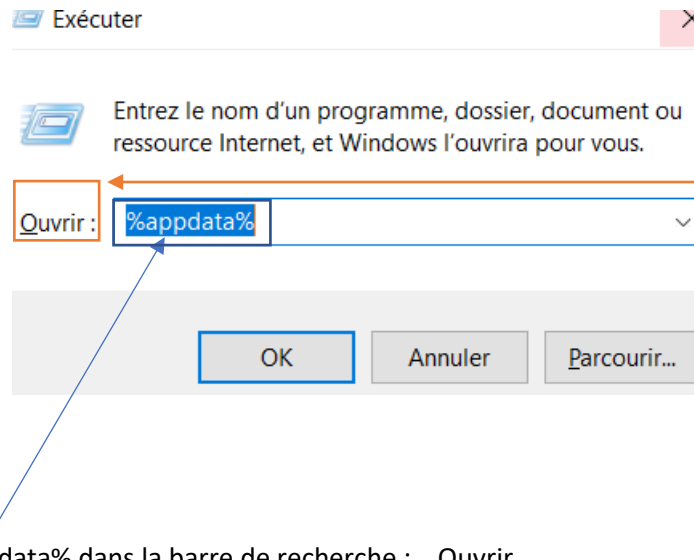
Attaque en 1 :	face à l'entrée du château.
Attaque en 2 :	à gauche de l'entrée du château.
Attaque en 3 :	côté opposé à l'entrée du château.
Attaque en 4 :	attaque du côté bas droit du château.
Carteur	joueur qui utilise des cartes.
une bulle	Passer un rang
Farmer	joueur qui joue un rôle de support pour ses coéquipiers (dons d'or de prévôté, livre des armes, produits de banquet...)
Guerrier	Joueur qui attaque a partir des conté et des prevoté sur les joueur ennemis
Jumper	Personnes prennant des village sur les conte et prevot ennemies
popueur	Personne n ayant pas de village allant sur la seneschalite avec un petit village et prenant et tapant les joueur et prevot avec le leur
moineur	. joueur qui joue en priorité avec les moines.
Flag	drapeau de prévôté.
Friendly capture	Capture arrangée entre deux joueurs consentants.
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.
Tour de glory	Un tour de gloire représentant un nombre de point définit selon les ères de 1 a 4 millions de point
Xtimer	Logiciel de chronomètre pour permettre un timing des armées < 5s
capi	capitaine
Armée d'ouverture	Armée permettant de casser le château ennemi généralement compose de 300 archers 100 piquier 100 catapulte
Armée de nettoyage	Armée permettant d'enlevés les peaux de brais et tuer un maximum d'archer
cata	catapulte
Pf / PDF	Point de fois
ph	Point d'honneur
pc	Point de classement
gold	honneur
prevôt	Celui qui gère et utilise la prévôté (500 troupes)
Sénéchal/e	Celui qui gère et utilise le conté (600 troupes)
Gouvernant/e	Celui qui gère et utilise la province (750 troupes)
Roi/reine	Celui qui gère et utilise le pays (900 troupes)
Screenshot	Logiciel prenant un screen (exemple : lightshot)
Echelon	Rang d'une personne prince héritier prenant un rang
synchro	synchronisation
ère	Période de 13 tours de gloire d'un monde
scoot	Les éclaireurs
vivi	villages
banquet	Ce sont les ressources permettant de gagner de l'honneur

Multi	C'est un deuxième compte d un joueur (interdit)
Les IA	Ce sont tous les château du rat au loup, les camps de bandit et les tanière
Les caches	Se sont là ou aléatoirement des ressources
suzerain	Est celui qui protège sont vassal avec des troupes, et pouvant attaquer avec
vassal	Est celui qui reçoit un gain d'honneur et des troupes des protections
charte	Se sont des endroit pour prendre des village d'avec le positionnements de tous les bâtiments (réserve et grenier)
Les soldes	Sont régler selon les périodes américain/anglaise
Des succès	Sont des succès donnant des ph selon 1-5 niveau différents donnât + ou – de point d'honneur
.sav	Sauvegarde des armée enregistrer
Village banquet	Se sont les village produisant les 4 dernière ressources de banquet Sel, vin, épice, soie
flag	Les Drapeaux sur les prévôté
timer	C'est le logiciel ayant un chronometre permettant de le caller sur un capitaine pour lancer dses armée un peu avant 3s-1s avant
depop	C'est le fait de se faire abandonner des village ou que les village depop après une certaine durée selon votre rang oui selon la durée de l'interdiction + temps depop
exco	excommunication
abso	absolution
Village Etoile	Un village regroupant de nombreux lien de vassalité (interdit) regroupant au moins selon moi 5 liens minimum
Les maisons	Sont appeler les H suivis de leur numéros ex maison h10 Le h est pour house
Les armées de capitaines	Sont X4 fois plus lente qu'une armée normal ceci est à prendre en compte lors des attaques
Les classements	Sont calculer selon diffèrent critère permettant de vous classer dans tout le serveur
Les blasons	Sont configurable a partir de votre profils sur stonghold et il faudra relance stronghold kingdom et débloquent tout les quêtes apportant certain blason ou certain événement
Les tour de roue	Ce sont des tour de 5 lvl diffèrent obtenable en décembre sur les cache de ressources mais aussi sur les mondes des IA (type Islande) ou sur des quêtes
Banquet Full	Un baquet comprenant 2700 des 8 banquets soit 4.3 millions ph
Prévoter	Peut-être nommer Parish (en anglais)
Claquer une bulle	passer un rang

- Comment installer une sauvegarde .sav (une armée )

Il faut déjà appuyer sur les touches : window + R

Une fenêtre s'ouvrira :



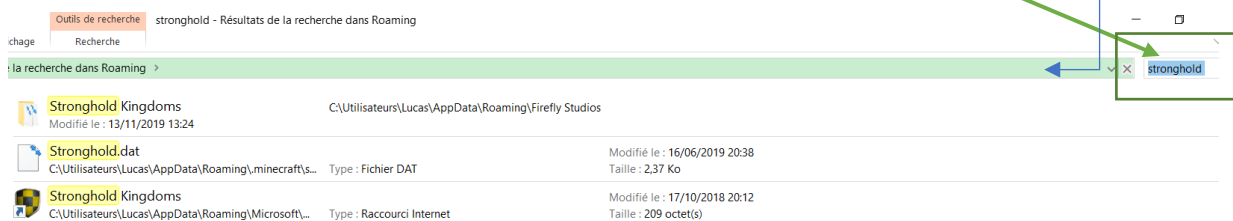
Ensuite taper : %appdata% dans la barre de recherche : Ouvrir

Si vous êtes mac : « ~/Library/ ou ~/Bibliothèque » dans la barre de recherche

Ensuite pour windows : il ouvrira : un explorateur de fichier : dans le dossier %appdata%

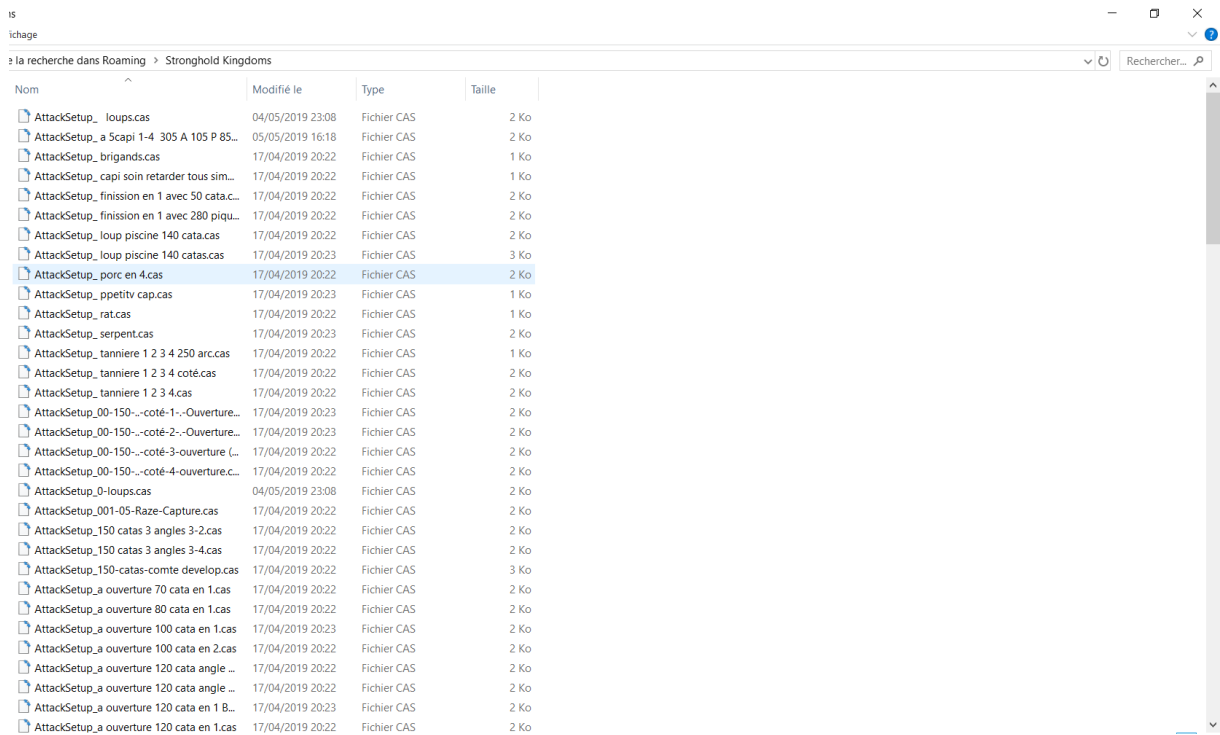


Ensuite, chercher dans la barre recherche : Stronghold



(voir page ensuite)

Puis ensuite ouvrir le dossier stronghold kingdoms et insérer ou copier votre sauvegarde d'attaque pour les importer ou les exporter



Nom	Modifié le	Type	Taille
AttackSetup_loups.cas	04/05/2019 23:08	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_a 5capi 1-4 305 A 105 P 85...	05/05/2019 16:18	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_brigands.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	1 Ko
AttackSetup_capi soin retarder tous sim...	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	1 Ko
AttackSetup_finission en 1 avec 50 cata.c...	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_finission en 1 avec 280 piqu...	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_loup piscine 140 cata.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_loup piscine 140 catas.cas	17/04/2019 20:23	Fichier CAS	3 Ko
AttackSetup_porc en 4.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_ppetitv cap.cas	17/04/2019 20:23	Fichier CAS	1 Ko
AttackSetup_rat.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	1 Ko
AttackSetup_serpent.cas	17/04/2019 20:23	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_tanniere 1 2 3 4 250 arc.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	1 Ko
AttackSetup_tanniere 1 2 3 4 coté.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_tanniere 1 2 3 4.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_00-150---coté-1--Ouverture...	17/04/2019 20:23	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_00-150---coté-2--Ouverture...	17/04/2019 20:23	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_00-150---coté-3-ouverture (...)	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_00-150---coté-4-ouverture.c...	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_0-loups.cas	04/05/2019 23:08	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_001-05-Raze-Capture.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_150 catas 3 angles 3-2.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_150 catas 3 angles 3-4.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_150-catas-comte develop.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	3 Ko
AttackSetup_a ouverture 70 cata en 1.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_a ouverture 80 cata en 1.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_a ouverture 100 cata en 1.cas	17/04/2019 20:23	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_a ouverture 100 cata en 2.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_a ouverture 120 cata angle ...	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_a ouverture 120 cata angle ...	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_a ouverture 120 cata en 1 B...	17/04/2019 20:23	Fichier CAS	2 Ko
AttackSetup_a ouverture 120 cata en 1.cas	17/04/2019 20:22	Fichier CAS	2 Ko

## Les jetons Premium



Il y en a 3 différents : 2j, 7j, 30j

Le jeton premium de 2j et fournis lords de l'introduction et fin de quêtes de base de stronghold kingdoms lors de son arrivée sur un monde

Les 2 autres jetons sont obtenables : achat, code de 16 chiffres ou lettres, ou événement, ou en cadeau dans la période de Noël

Les avantages de ces jetons sont très simples : mise en place de 5 bâtiments à la suite qui se construiront, mais aussi 6 recherches cumulables

Et le fait d'avoir un aperçu de tous ses villages simultanément, honneur produit, villageois, bonheurs

Et permet à la fermeture du lanceur de mettre des Scots des marchands automatiques qui sont envoyés tous les 2-3h

Et aussi de pouvoir recruter

Mais je déconseille fortement l'utilité de mettre les attaques contre IA vous perdrez plus que vous pourrez gagner et les troupes que vous aurez mises sur votre château n'y seront plus après la première attaque contre IA



Les *Jetons Premium* doivent être achetés. Ils offrent certains avantages, détaillés ci-dessous. Il existe deux sortes de Jetons Premium : ceux de sept (7) jours qui coûtent 30 couronnes Firefly, et ceux de trente (30) jours qui coûtent 100 couronnes Firefly. Vous pouvez acheter et jouer des Jetons Premium via la *fenêtre des cartes*.

	<b>File de construction</b>
	Permet de programmer jusqu'à cinq (5) constructions de bâtiments dans chacun de vos villages et de déplacer les bâtiments dans la Vue du village.
	<b>File de recherches</b>
	Permet de programmer jusqu'à cinq (5) recherches dans l'écran des recherches.
	<b>File de recherches</b>
	Permet de programmer jusqu'à cinq (5) recherches dans l'écran des recherches.
	<b>Commerce auto.</b>
	Permet la vente automatique d'un type de ressources au comptoir commercial de la capitale de la prévôté, pendant que vous êtes déconnecté(e).
	<b>Éclaireurs auto.</b>
	Pendant que vous n'êtes pas connecté(e), tous vos éclaireurs disponibles sont envoyés fouiller des caches situées dans votre prévôté.
	<b>Attaque auto.</b>
	Pendant que vous n'êtes pas connecté(e), vos troupes attaquent automatiquement les cibles IA que vous avez préalablement désignées.
	<b>Recrutement auto.</b>
	Enrôle automatiquement vos villageois inactifs dans votre armée.

Vidéo :

synchro



moines



ventes



Site :

Site de stronghold : <https://www.strongholdkingdoms.com/>

Facebook : <https://www.facebook.com/strongholdkingdoms/>

Twitter : <https://twitter.com/shkingdoms?lang=fr>

Reglements : <https://www.strongholdkingdoms.com/ReglesduJeu.html>

Firefly Studio : <https://fireflyworlds.com/games/kingdoms/>

Steam : [https://store.steampowered.com/app/47410/Stronghold\\_Kingdoms/](https://store.steampowered.com/app/47410/Stronghold_Kingdoms/)

Gamepedia (wiki de jeu) :

[https://strongholdkingdoms-fr.gamepedia.com/Stronghold\\_Kingdoms\\_Wiki](https://strongholdkingdoms-fr.gamepedia.com/Stronghold_Kingdoms_Wiki)

## Information du jeu

**Date de sortie initiale** : 28 février 2012

**Genre** : Jeu de stratégie en temps réel massivement multijoueur  
stratégie en temps réel massivement multijoueur, développé et édité par Firefly Studios dont  
l'action se situe au Moyen Âge



## Les communication dans les factions

Les Thread sont des messages groupes avec toutes les joueurs, pour pouvoirs communiquer entres tous










Ils y à la possibilités aussi de faire des thread en personnes sur une prévôtés, une sénéchalité

Par exemples









Il peut être aussi avoir un teamspeak ou un discord avec des grades (plus exactement un serveur)

Pour permettre une synchronisation entre joueur, échange de livret, d'attaque ou simplement de parlez

## Explication accéder à chaque pages

	55,072	Quantité disponible d' <a href="#">Honneur</a>
	8,355	Quantité disponible d' <a href="#">Or</a>
	3,737	Nombre total de points pour le <a href="#">Classement</a> général
		Quantité disponible de <a href="#">Points de Foi</a>
		Cliquez sur cette icône pour afficher l'écran des <a href="#">Cartes Stratégiques</a> , et notamment pour gérer vos cartes, acheter des couronnes, etc.
		Permet d'accéder à la <a href="#">Messagerie</a> interne du jeu, qui s'affiche dans une petite fenêtre autonome.
		Permet d'accéder au <a href="#">Chat</a> , qui s'affiche dans une fenêtre autonome.
		Permet d'afficher les différents <a href="#">Classements</a> .
	Skubbaville	Il s'agit de la liste déroulante de vos villages : utilisez les flèches pour naviguer entre vos villages, ou cliquez sur le nom pour afficher la liste de tous vos villages, capitales de prévôtés, de comtés, de provinces et de pays auxquelles vous avez accès.

## Onglets principaux de l'interface

	Affiche la <a href="#">carte du monde</a>
	Affiche la vue du <a href="#">Village</a>
	Affiche la vue de la <a href="#">Capitale</a> de votre prévôté.
	Affiche l'écran des <a href="#">Recherches</a>
	Affiche l'écran des <a href="#">Rangs</a>
	Affiche l'écran des <a href="#">Quêtes</a>
	Affiche l'écran des <a href="#">manoeuvres des armées</a> , qui comprend les détails des mouvements de vos troupes et de celles de vos éventuels agresseurs.
	Affiche l'écran des <a href="#">Rapports</a> .
	Affiche l'écran des <a href="#">Factions</a>

## Vue du village

Cliquez sur l'onglet Village pour afficher l'écran du village, un des écrans les plus importants de **Stronghold Kingdoms™**. Pour vous déplacer dans le village, cliquez avec le bouton gauche de la souris n'importe où sur le sol et maintenez-le enfoncé puis déplacez le curseur.



Pour aller loin dans le jeu, il vous faudra un village bien pensé. Votre premier village comprend déjà trois bâtiments :



La Halle des fêtes est située au centre de chaque village ; il s'agit du seul bâtiment que vous ne pouvez pas déplacer. C'est là que sont entreposées les provisions de banquet. La Halle des Fêtes détermine aussi l'efficacité des bâtiments d'embellissement, de divertissement et de justice, ainsi que de certains ateliers de banquet : plus ils sont proches de la Halle des Fêtes, plus ces bâtiments sont efficaces.



La Réserve est l'endroit où sont entreposés matériaux et armes. La capacité de la réserve peut être augmentée en effectuant les recherches *Agrandissements* et *Capacité de la Réserve*, qui se trouvent dans l'onglet *Recherches*. La recherche *Capacité de la Réserve* n'augmente que l'espace disponible pour les matériaux, pas pour les armes. Les joueurs doivent effectuer la recherche *Capacité de l'Armurerie* pour augmenter l'espace dévolu aux armes.



La nourriture est conservée dans le Grenier. La capacité du Grenier peut être augmentée en effectuant les recherches *Agrandissements* et *Capacité du Grenier*, qui se trouvent dans l'onglet *Recherches*.

## Village Sub-Tabs

	Affiche la vue du <b>Village</b>
	Affiche la vue du <b>Château</b>
	Affiche l'écran des <b>Ressources</b>
	Affiche l'écran du <b>Commerce</b>
	Affiche l'écran de la <b>Garnison</b>
	Affiche l'écran des <b>Spécialistes</b>
	<i>Cet onglet n'est pas encore disponible.</i>
	Affiche l'écran des <b>Banquets</b>
	Affiche l'écran des <b>vassaux et suzerains</b>

## Rang :



Rustre

Prince.sse héritier

Prince.sse



Attaque

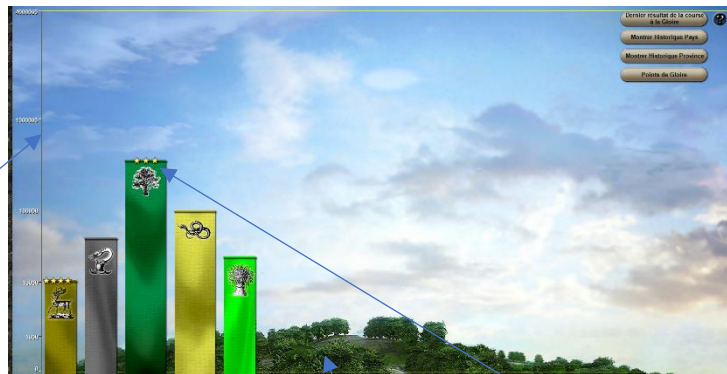
Scout

Marchand

Troupes

Envoyée sur vos village

moines



Gloire

Etoile (nombre de tour)

Maison encore en lisse



Tour de gloire

faction

les maisons

Un monde se termine en 12 tour pour éliminer tout les maisons

(ère 1-3 1millions de gloire, ère 4-7 4millions de gloire)

Et se compose d'un 13ème tour de gloire a 1millions de gloire pour laisse le temps au développeurs d'enclencher l'ère suivante

Explication : les partions entre différentes zones :

- Une prévôté est composée de plusieurs villages,
- Une sénéchalité regroupe plusieurs prévôté
- Une province regroupe plusieurs sénéchalité
- Un royaume regroupe plusieurs province

Les vote sur chaque prévôté tombent à entre 9h et 9h30 au nombre de 3 par villages, prévôté, sénéchalat, ect.

Chacune de ces zone ne contient pas les même place pour construire, pour détenir un certain nombre de troupes, mais aussi la difficulté de les garder

Si tu contrôle le royaume et que tu perd par exemples t'as senechalite tu perd aussi la province et donc le royaume

Ils est donc conseiller de posséder au moins 2 comte sur la même province et au moins 4-5 prévôté sur chacun des sénéchalité au minimum

## Remerciement

Différents joueur du « monde 1 et 2 français » avec lesquelles j'ai joué et combattu

Les différents livret réaliser pour les joueur ayant déjà des base moyenne sur le jeux

Les idées données par les joueur pour ces livrets

Les différents demandes des joueurs ayant eu besoin de formations

Des vidéo de formations sont ou seront disponible pour les formations réaliser par « luminors »

## Information

Ce livret sera mis a jour toutes les mois selon disponibilité, ensuite sera mise à jour en tous les mois,

Les formations avec ce livret ne pourront ne seront fournis qu'avec une certain mise à jour,